

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 3 • MÄRZ 1996 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

ILLEGALE SOFTWARE!!

Auf der Jagd nach CD-Piraten



Reviews:

Gabriel Knight 2

Der Seelenturm

Psychic Detective

The Dark Eye

Blind Date

VOLLVERSION SHADOW OF THE COMET DEMOS:

**Absolute Zero,
Arcade America, Avenger,
Battleground Ardennes,
Diggerfall, Descent 2,
Deus, Fury 3, Hardball 5,
Normality Inc., Ripper,
Star Rangers, Steel Panthers
The Web, Win Cim 2.0**



BRAIN- DEAD 13

**Phantastischer
Comic, action-
reicher Spaß!**

ALCHEMY
A
PUBLISHING



03

Silbriger Schimmer m



Ihr Intersoft-Fachhändler in Ihrer Nähe:

**B & C Plan Büro-
kommunikation GmbH**
Zittauer Str. 15
02681 Wilthen

IRG Guben GmbH
Forster Straße 68
03172 Guben

Informatik GmbH
Lebuser Chaussee 11
15234 Frankfurt / Oder

**Jörg Lehmann
Telesoft - Beeskow**
Bahnhofstr. 14
15848 Beeskow

Büro im Zentrum F. Bieler
Lange Str. 76
19230 Hagenow

Wede Soft GmbH
Nummernstraße 27
19288 Ludwigslust

**K.H. Schönewolf
Hard- und Software**
Schiffbeker Weg 88
22119 Hamburg

Freak Hard- und Software
Mörkenstraße 8
22767 Hamburg

**Fa. Freiling Bürosysteme-
Datentechnik**
Hüxstr. 110
23552 Lübeck

Gunnar Andersen
Sackstraße 2
25541 Brunsbüttel

Datentechnik Kuhr GmbH
Johann-Hinrich-Fehrs-Str. 1
25746 Heide

G + K Computer GmbH
Ziegelhofstr. 7
26121 Oldenburg

**Suwe Computer Service
GmbH**
Lange Str. 2
26160 Bad Zwischenahn

**I. Büsselmann
Computerladen**
Wilhelmshavener Str. 233
26180 Rastede

BSC Computer GbR
Bachgrundstr. 6
35216 Biedenkopf

**PC Design
Vinken Computer**
Wingert 18
35396 Gießen/Wiesack

Soft & Play
Luckenberg 2
36037 Fulda

**Peter Kühne
EDV-Zubehör**
Bahnhofstr. 38
37115 Duderstadt

Video-Life
Eylerstraße 8 a
47475 Kamp-Lintfort

Video-Treff Udo Alfing
Diekmannstr. 4
49201 Dissen

Happy Media
Lange Str. 1
49356 Diepholz

AK Computer GmbH
Berrenrather Str. 332
50937 Köln

Alsi GmbH
Mühlenstraße 56
52457 Aldenhoven/Jülich

RAH-Computer
Hippolytusstraße 48
53840 Troisdorf

Com Cent G. Hanauer
Roitzheimer Str. 10
53879 Euskirchen

Breuer Computer
Magellanstr. 7
53881 Euskirchen

Video-Studios
Bahnhofstraße 13
55268 Nieder-Olm

Rhein-PC
Hunsrückhöhenstr. 3
56281 Emmelshausen

**Computer-Corner
Datensysteme GmbH**
St. Thomaser Hohl 54
56626 Andernach

B. Gratopp Computer
Gartenstr. 11
57290 Neunkirchen

Bernd Dammüller
Grenzweg 3
57339 Erndtebrück

H.J.S. Computer
Hauptstraße 41
59609 Anröchte

OK-Computer Center
Bahnhofstr. 42
59929 Brilon

Top Soft Innovation
Lautenschlägerstr. 14
63405 Hanau

HDE-Computer GMBH
Schweizer Straße 5
63694 Limeshain

PC-Service Kohl
Bodelschwinghstr. 17
63906 Erlenbach

IKS GmbH
Auf der Kimm 36
66709 Weiskirchen-Konfeld

Computer Studio GmbH
71522 Backnang

Rubow GmbH
Vogelbeerweg 2
72076 Tübingen

**H & A
Elektrohaus GmbH**
Schmiechastraße 50
72458 Albstadt-Ebingen

**Soft & Easy
Computer GmbH**
Apothekergasse 4
72488 Sigmaringen

Così Elektronik GmbH
In den Käppeles Wiesen 7
72488 Sigmaringen

**Scheidle
Büromaschinen**
Schmiedstr. 3
73441 Bopfingen

Octomedia Service
Niederwaldstraße 21
76437 Rastatt

K & L Computertechnik
Ebersteinstr. 1
76571 Gaggenau

Agora Mikrocomputer GmbH
Franz-Stelzenberger Str. 6
84347 Pfarrkirchen

Bauz Elektronik
Daimlerstraße 2a
84478 Waldkraiburg

Fester EDV-Fachbetrieb
Gerberstr. 27-29
87719 Mindelheim

**Microelectronic
Systems PC-Fabrik**
Sebastian-Str. 27
91058 Erlangen

Modern Video Arts
Klosterstr. 15
91301 Forchheim

Elektro-Fuchs GbR
Büro- und Datentechnik
Wörnitzstr. 11
91550 Dinkelsbühl

In diesem Heft

BRAINDEAD 13

Ein fast schon totgeglaubtes Gameplay kehrt nach Jahren zurück. Und wie: Actionreich, bunt und ungemein witzig. Was Lance im Schloß von Dr. Neurosis erlebt, erfahren Sie ab

Seite 58

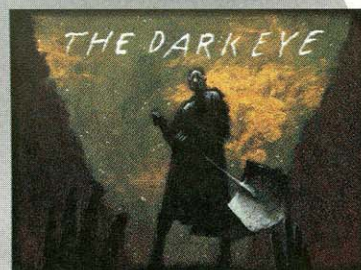
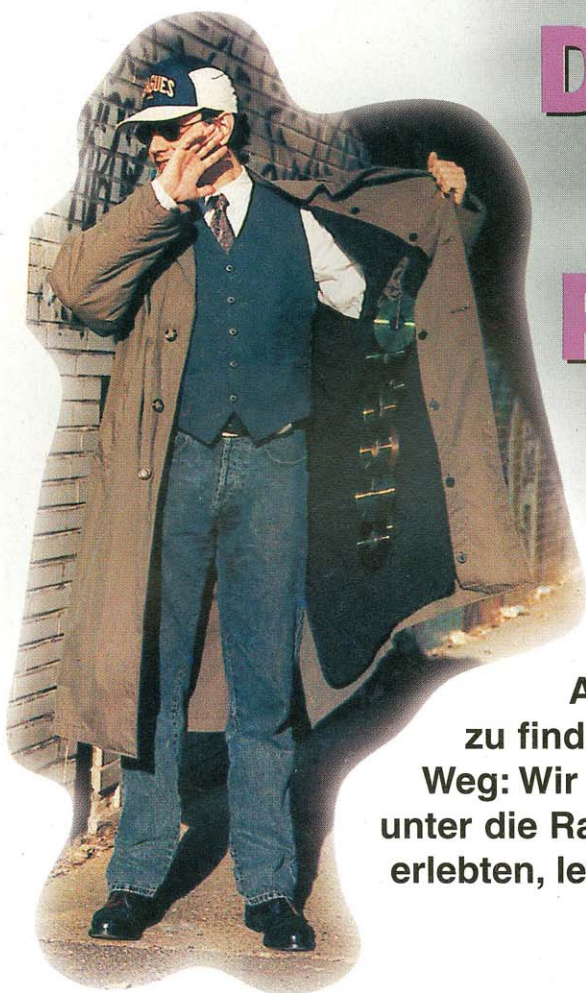


DIE SPUR DER PIRATEN

Illegale, weil raubkopierte CDs – wo gibt es sie, wer verkauft sie, was bieten Sie? Um

Antwort auf diese Fragen zu finden, gab es nur einen Weg: Wir mischten uns inkognito unter die Raubpiraten. Was wir erlebten, lesen Sie ab

Seite 22



CD-Inhalt 7

NEWS 10

FEATURES 16

Black Legend: Wie entsteht ein Spiel?	16
Die Spur der Piraten	22
Ripper - Monster und Mysterium	34

PREVIEWS 46

Battle Race ● Spycraft - The Great Game ●	
Die Fugger II ● War College ● Berlin Connection ●	
Synnergist ● The Compelling Adventures of A.Gent ●	
Shine ● Schleichfahrt ● Die Siedler II ●	
Pinball Wizard 2000 ● Arcade America ●	
Deus ● Urban Runner ● Escalation	

REVIEWS 50

Wertungssystem / Genre-Übersicht	50
Gabriel Knight 2	52
Teamchef	56
Braindead 13	58
Unnecessary Roughness '96	61
Der Druidenzirkel	62
Mech Warrior 2 Expansion Pack	64
Thunderhawk 2	66
ran Trainer 2	68
Football Pro 96	70
Anvil of Dawn	72
The Dark Eye	74
Psychic Detective	76
Cyberspeed	78
Casino de Luxe	80
Hardball 5	81
Shockwave Assault	82
The Raven Project	84
Der Seelenturm	86
Pinball 95	88
Panzer General 2	89
Ronny im Erdbeer-Zauberland	92
Blind Date	93
Warhammer	94
Cybermage - Darklight Awakening	96
Budget-Games	98
Shareware	102
Multimedia-CDs	108

TECHNIK

Windows 95	38
Multimedia-Kits	42
Soundkarten-Test	114
Joystick-Test	118
MagnaRam2	120
Windows Draw 4.0	122

AKTIONEN

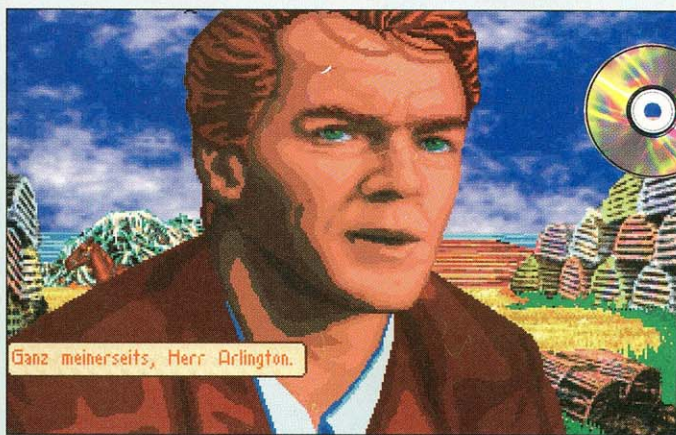
Software 2000-Wettbewerb	90
PC POWER-Umfrage	105

INTERNET-TIPS 124

VORSCHAU 130

Impressum	130
-----------	-----

VOLLVERSION AUF DER CD-ROM:



SHADOW OF THE COMET

Und heiße Demos von Arcade America



Ripper



Deus

UND VIELE ANDERE DEMOS AUF DER CD-ROM



DESCENT 2

PC POWER

Ktv präsentiert: Klaus & Butt-Head.rtf

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
17 18

KTV Präsentiert: Klaus & Butt-Head

Narrenfreiheit

Es ist wieder mal soweit: Die närrischste Zeit des Jahres erreicht ihren Höhepunkt. In den Hochburgen des Karnevals oder Faschings, wie er in einigen Gegenden auch heißt, wird bis in die Morgenstunden ausgelassen gefeiert. Mann und Frau schminken sich grellbunt, färben sich die Haare und werfen mit Konfetti und Luftschlagen um sich - da freut sich die Putzkolonne. Mit einem Lächeln denke ich an den Tag, da die holde Weiblichkeit mit einer Schere bewaffnet unterwegs ist, um ihren Kollegen und Chefs die Krawatte zu kürzen. Sachbeschädigung? Ach was, keine Spur! Nehmen Sie's mit Humor, meine Herren. Außerdem wäre dies doch eine gute Gelegenheit, mal "oben ohne" zu kommen und vielleicht den Pulli anzuziehen, den Ihre Gattin Ihnen zu Weihnachten gestrickt hat.

Besonders angesagt sind Verkleidungen und Masken - wer beim Karneval mit seinem Alltags-Outfit unterwegs ist, wird wenig Freunde finden. Wie wäre es beispielsweise, mal als Pirat unter die Leute zu gehen? Obwohl man jene Zeitgenossen auch außerhalb der Saison findet, unter anderem bei der Trabrennbahn in Gelsenkirchen. Hierbei handelt es sich allerdings nicht um Seeräuber mit Totenkopf und Augenklappe, sondern um Händler, die ihren Kunden ganz spezielle Software verkaufen: Raubkopien nämlich. Lesen Sie hierzu unseren großen Report in dieser Ausgabe.

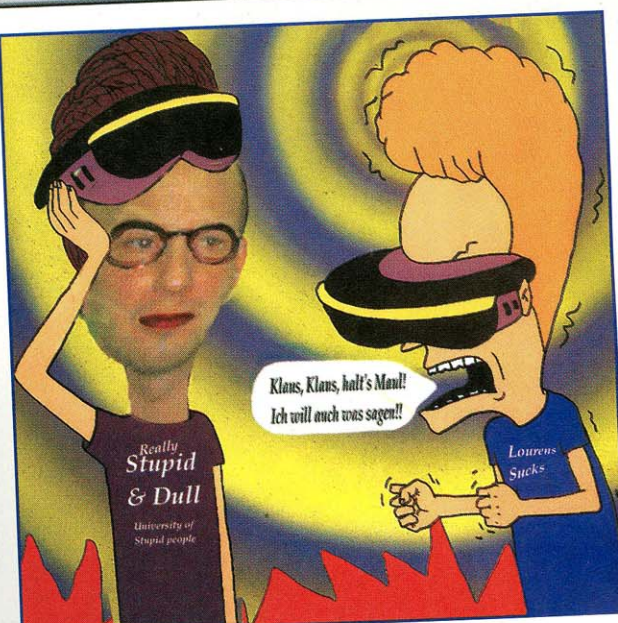
Oder tragen Sie doch mal einen langen Mantel und einen tief ins Gesicht gezogenen Hut - entweder hält man Sie für Al Capone oder für Jack the Ripper. Mehr über letzteren erfahren Sie ebenfalls in diesem Heft. Und wenn Ihnen das noch nicht genug ist, dann können wir noch mit einem Dämonen und einem unheimlichen Fluch aufwarten - dem spannungsgeladenen Adventure Shadow of the Comet, als Vollversion auf der Cover-CD.

Bei so vielen Masken sollte man aber nicht den Sinn für Realität vergessen. Und deshalb wollen von Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, die ungeschminkte Wahrheit wissen - in unserer großen Jahres-Leserumfrage. Sagen Sie uns die Meinung!

Sofern Sie in einer Gegend wohnen, wo Fasching kaum oder gar nicht gefeiert wird - trösten Sie sich mit dem Gedanken, daß Ihnen viel erspart bleibt. Ich denke da an Bonbons, die Ihnen beim Rosenmontagszug an den Kopf geworfen werden, den Kater am Dienstag und die vielen roten Flecken im Gesicht, weil man die Schminke regelrecht abkratzen muß. Denken Sie positiv - und bleiben Sie sauber!

Ihr

KLAUS
 + Butt-Head
 X



6 PC POWER MÄRZ 1996

Cover-CD



CD-Inhalt

Mit einem Freudenschrei begann die Arbeit an der Cover-CD der Märzangabe. Freude darüber, daß wir Ihnen in diesem Monat ein ganz besonderes Schmeckli bieten können: Die uneingeschränkte Vollversion des Spieleklassikers Shadow of the Comet. Dazu gibt es natürlich wieder funkelniegeleagelneue Demos aktueller Spiele. Erst testen, dann kaufen; nach diesem Prinzip arbeiten viele Hersteller, und wir unterstützen es, indem wir Ihnen mit der PC POWER die Möglichkeit geben, neue Games kostenlos anzuspüren. Um die CD zu starten, wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben PC POWER ein (vorher Maustreiber installieren und starten, falls nicht bereits geschehen). Haben Sie Wünsche und Anregungen hinsichtlich der CD? Schreiben Sie uns – oder tragen Sie Ihre Wünsche in der Umfrage im hinteren Heftteil ein. Viel Spaß beim Spielen!

Demos	Anwender	Vollversion
- Absolute Zero - Arcade America - Avenger - Battleground Ardenne - Daggerfall - Descent 2 - Deus	- Fury 3 - Hardball 5 - Normality Inc. - Ripper - Star Rangers - Steel Panthers - The Web	Shadow of the Comet

Probleme mit der Cover-CD?

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, schicken Sie sie an uns zurück. 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

VOLLVERSION AUF DER CD-ROM:

Jaaaaa! In diesem Monat haben wir es geschafft, unserer CD eine ganz besonders schmutzige Krone aufzusetzen: Das legendäre "Shadow of the Comet" aus dem Hause Infogrames als uneingeschränkt lauffähige Vollversion. Der überragende Erfolg dieses Spiels hat den direkten Nachfolger "Prisoner of Ice" sowie eine ganze Reihe anderer Spiele, die sich ebenfalls an den Erzählungen H.P. Lovecrafts orientieren, überhaupt erst möglich gemacht. Mit diesem Spiel bewiesen die Entwickler bei Infogrames zum ersten Mal, daß sie in der Lage waren, eine ganz besondere Art von Adventure zu erschaffen. Sie sehen, wir können Ihnen einen echten Klassiker in der Geschichte des Computerspiels servieren.

Die Story

Wir schreiben das Jahr 1834. Der berühmte Wissenschaftler Lord Boleskine macht eine unglaubliche Entdeckung. Durch das Studium geheimer, unter kirchlichem Bann stehender Schriften, findet er Hinweise auf einen Ort, der als Tor zu den Sternen dienen soll. Obwohl diese Schriften der Schwarzen Magie zugeordnet werden, beginnt Boleskine mit seinen Nachforschungen. Schließlich ist er davon überzeugt, diesen Ort lokalisiert zu haben. Er bereist die Atlantikinsel Coldchester und belegt seine Erkenntnisse durch eine Reihe von

Skizzen. Doch von dem Ausmaß seiner Entdeckung überwältigt, verfällt Boleskine dem Wahnsinn und wird in das St. Andrews Hospital für Geistesranke eingewiesen. Seine Arbeit gerät in Vergessenheit.

Fast 80 Jahre später findet der ehrgeizige junge Astronom John Parker Boleskines verschollene Skizzen und ist von deren Wahrheitsgehalt überzeugt. Den letzten Beweis will er durch den Einsatz einer gerade neu entwickelten Technik erbringen – der Fotografie. Nachdem es ihm gelungen ist, einen Finanzier für seine Expedition zu finden, macht auch er sich auf nach

Coldchester...

Das Spiel

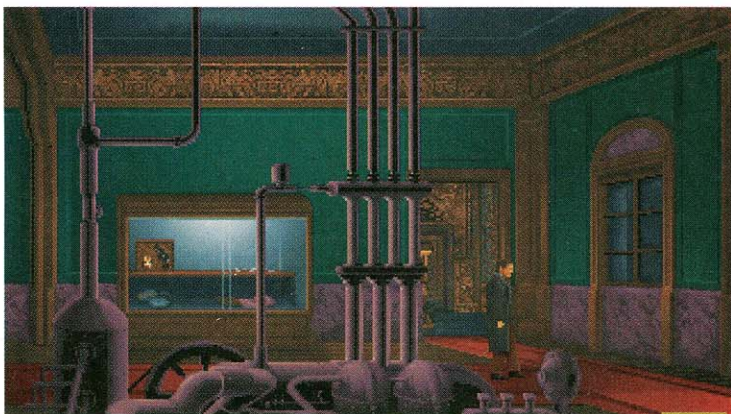
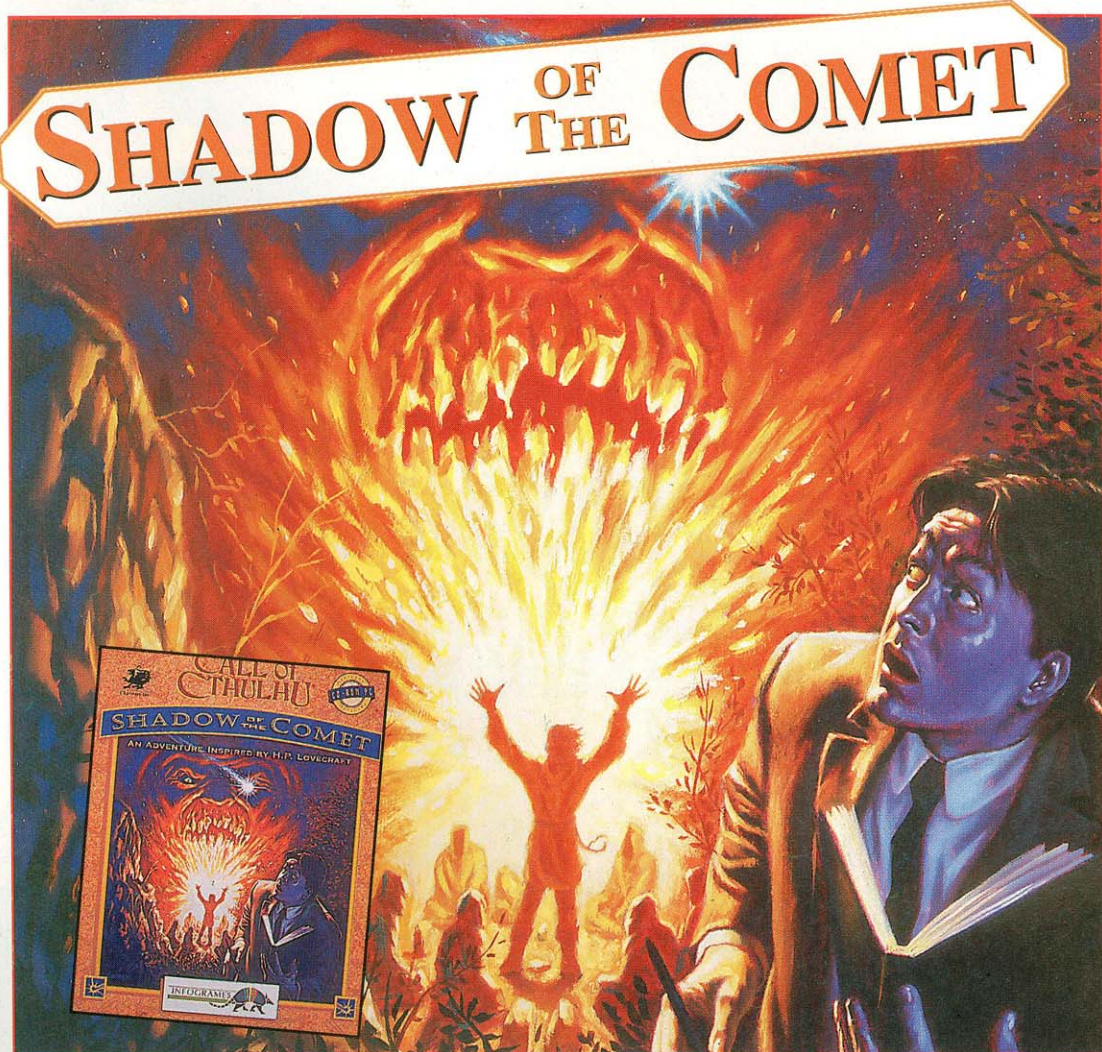
Sie schlüpfen in die Rolle John Parkers. Sie dirigieren Ihren Helden an verschiedene Orte, führen Gespräche mit Leuten, die Ihnen nützlich sein könnten, und nehmen Gegenstände mit, die Sie im Laufe des Spiels beliebig oft verwenden können. Folgende Richtlinien sollten Sie bei Ihrer Expedition unbedingt beachten: Sehen Sie sich alles sehr genau an (besonders, wenn auf dem Bildschirm eine gestrichelte Linie zwischen Ihrer Spielfigur und einem bestimmten Gegenstand erscheint), suchen Sie interessante Orte mehrfach auf (auch wenn diese zuvor verschlossen waren) und hören Sie eher zu als selbst zu erzählen. Schließlich möchten Sie doch nicht ein ähnliches Schicksal erleiden wie Ihr Vorgänger.

Shadow of the Comet bietet gelungene Grafiken, englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln und eine absolut übersichtliche Benutzerführung. Nehmen Sie nach erfolgreicher Installation einfach Ihre Maus in die Hand, klicken Sie ein wenig mit der rechten und linken Taste herum, und sofort eröffnet sich

Ihnen die gesamte Steuerung des Spiels. Doch Vorsicht! Der Einstieg in dieses Spiel erfolgt mit gefälliger Leichtigkeit. Bevor Sie sich recht versehen, sind Sie schon mitten im Geschehen. Trotzdem sollten Sie immer daran denken, Ihren Spielstand so oft wie möglich abzuspeichern. Denn unliebsame Überraschungen können hinter jeder Ecke lauern.

Die Atmosphäre

In den Erzählungen von H.P. Lovecraft geht es stets um mächtige Wesen, die lange vor den Menschen die Erde bevölkerten. Sie waren wie Götter, ihre Kühnheit und Stärke wurde nur noch durch ihre absolute Grausamkeit übertroffen. Doch schon vor Millionen von Jahren hat sie eine höhere Macht von der Erde vertrieben. Aus der Ferne des Weltalls sehen sie zu uns herab und sehnen ihre Rückkehr herbei. Die Schriften, die von diesen Wesen erzählen, sind verschollen oder für immer verschlossen. Denn sie beschreiben noch immer gültige Wege, den alten Herrschern eine Wiedergeburt zu ermöglichen. In den falschen Händen könnten diese Schriften das Ende der Menschheit bedeuten.



Grüße von Klaus



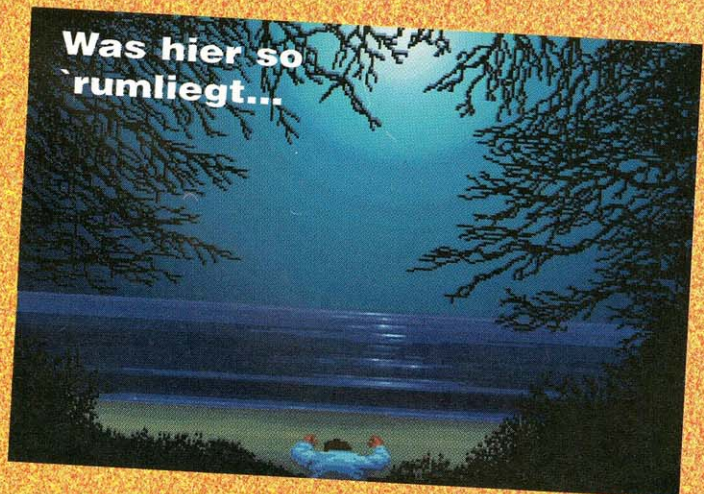
Nenas Leuchtturm



Hotel zur letzten Ruhe



Was hier so rumliegt...



Die Steuerung

Die Steuerung erfolgt über die Maus. Mit der linken Maustaste bewegen Sie Ihre Spielfigur, mit der rechten Maustaste rufen Sie eine Befehlsleiste auf. Durch Anklicken der entsprechenden Buttons können Sie dann Dialoge beginnen, Gegenstände in das Inventory legen oder daraus entnehmen, den Spielstand speichern, usw. Eine Steuerung ausschließlich über die Tastatur ist natürlich auch möglich. Die Tasten sind dabei wie folgt belegt:

CURSOR-Tasten = Bewegen der Figur

TAB = Befehlsleiste aktivieren

T = Eine andere Spielfigur ansprechen

G = Einen Gegenstand aufnehmen

U = Einen Gegenstand benutzen

L = Ort oder Gegenstand genauer ansehen

O = Ruft das Inventory auf

M = Ruft die Übersichtskarte auf

D = Ruft die Dienstprogramme Speichern, Laden, Parameter und Exit auf

S = Speichern des aktuellen Spielstandes

L = Laden eines bereits gespeicherten Spiels

T = Direkter Zugriff auf die Spielparameter

P = Pause

X = Das Spiel verlassen

Hinweis: Orte, die Sie zuvor bereits besucht haben, können Sie im Schnellverfahren erneut aufsuchen. Rufen Sie dazu die Karte auf und bewegen Sie Ihre Figur an den Ort, den Sie erneut aufsuchen möchten. Bestätigen Sie mit Klick auf die linke Maustaste oder RETURN.

Bonus! Bonus! Bonus!

Wenn Sie sich für den Cthulhu-Mythos interessieren oder mehr über H.P. Lovecraft erfahren möchten, können Sie sich auf einen Rundgang durch das Lovecraft-Museum freuen. Sämtliche Räume und Ausstellungstücke sind originalgetreu nachempfunden und werden per Sprachausgabe (auf Wunsch mit deutschen Untertiteln) erklärt. Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack:



So sieht es von außen aus. Duster, verwunschen und unheimlich



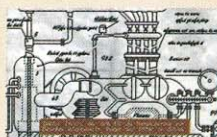
Sie können sämtliche Räume besuchen und finden dort die seltsamsten Gegenstände



Diese Darstellung eines menschenfressenden Dämons ist mehr als nur Blickfang



Welches Geheimnis umgibt wohl diese arabische Vase?



Erfahren Sie, was diese Zeichnung zu bedeuten hat



Was stellte ein berühmter Arzt mit seinem Besteck an?

Probleme mit Burning Steel 2

Die Vollversion von Burning Steel 2 auf der Cover-CD 2/96 wurde von uns, wie alle Programme auf der CD, eingehend getestet. Dennoch hatten einige Leser Probleme mit diesem Programm – es verlangte ein Passwort, obgleich es sich um eine nicht passwortgeschützte Version handelte. Dies passiert allerdings nur, wenn man das Spiel nicht, wie angegeben, mit "steel", sondern mit der ebenfalls auf der Festplatte erzeugten Datei "steel2.bat" startet. Wir bedanken uns bei PC POWER-Leser Thomas Salberg, der uns auf diesen Punkt aufmerksam machte und gleichsam verhinderte, daß der verantwortliche Redakteur ob der Vielzahl der Anrufe dazu verdammt wurde, sich eine Woche lang täglich Ilona Christen anzuschauen. Zur Sicherheit nun alle Passwörter:

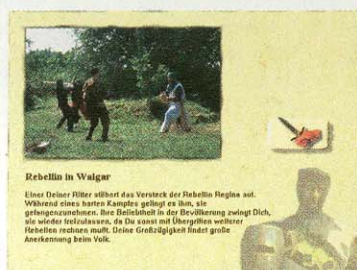
Seite	Zeile	Wort	Passwort	Seite	Zeile	Wort	Passwort
1	14	2	Option	3	11	4	Island
1	15	12	Material	3	17	2	Solomos
2	7	3	Tassafaronga	4	8	1	Kampagnen
2	14	3	Guadalcana	6	14	1	Sound
2	23	6	Schlachten	6	16	1	Meldungen
3	4	4	Esperance				

NEWS

Mantel und Degen

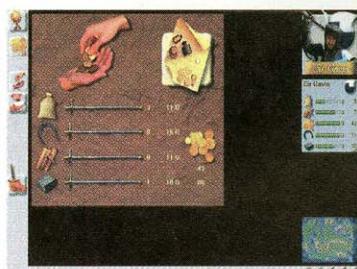
Nach Redaktionsschluß erreichte uns die Testversion von Claim to Power – leider zu spät für ein ausführliches Review (sorry, Alex). Daher an dieser Stelle einige Informationen.

Exklusiv für Windows 95 entstand dieses Handels- und Strategie-Spiel von Rainbow Arts. Was es von anderen Genre-Titeln abhebt, sind die 25 Minuten Videosequenzen (Sie wissen schon, Mantel- und Degen-Film) mit über 40 Schauspielern. Es geht um ein Reich, dessen Bewohner einst glücklich und zufrieden lebten. Doch eines Tages wurde der König dieses Reiches vom Schwarzen Ritter und dessen Mannen gestürzt und umgebracht. Das Reich zerfiel daraufhin in viele rivalisierende Provinzen, und Ihre Aufgabe besteht nunmehr darin, aus dem Land wieder eins zu machen.

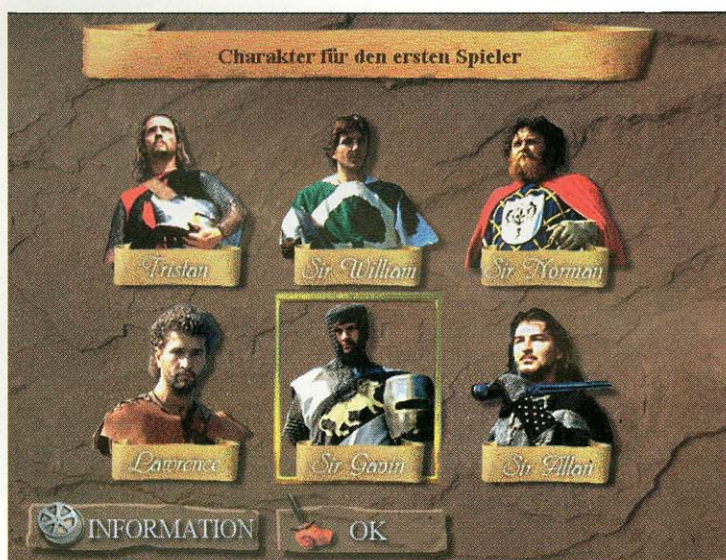


Rebellen in Walger

Einmal Delmar Miller willtort das Versteck der Rebellen. Während eines harten Kampfes gelingt es ihm, sie gefangenzunehmen. Ihre Heiligkeit in der Bevölkerung zwingt dich, sie wieder freizulassen, da du sonst mit Übergrößen weißer Habsellen rechnen mußt. Deine Großzügigkeit findet große Anerkennung beim Volk.



Bis zu sechs Spieler können via Modem oder Netzwerk bei 300



Ereignissen gegeneinander spielen. Die Grafik ist bemerkenswert gut.

Genre-Fans kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten.

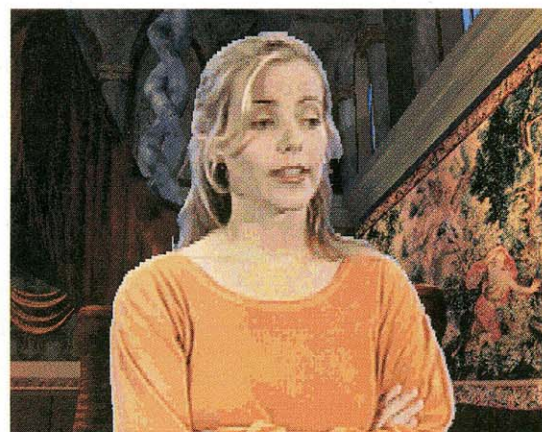
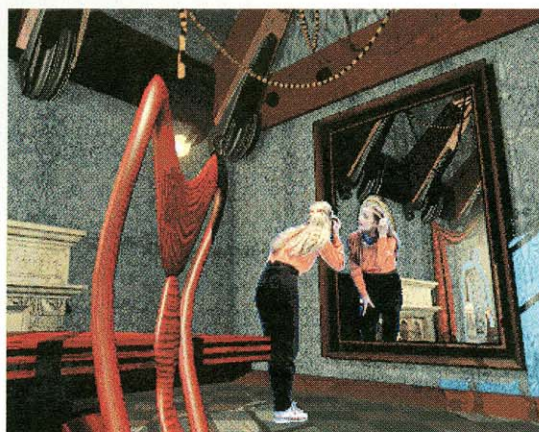
Falscher Alarm

Es soll ja Viren geben, die nicht von allen Virensuchprogrammen gefunden werden. Es geht aber auch anders: Die neueste Version des Programms SCAN von McAfee findet einen Virus, der gar nicht existiert! In allen .COM-Dateien, die mit Turbo Anti Virus oder Central Point Virus immunisiert wurden, findet SCAN V 2.2.8 den Virus "SHZ". Man rechnet damit, daß bei Zehntausenden von PC-Besitzern solche Meldungen auftreten werden, da immunisierte Dateien seit Jahren verbreitet sind. Falls Sie davon betroffen sind: Cool bleiben, ist alles nur falscher Alarm, da ist kein Virus – zumindest keiner mit dieser Bezeichnung.

Unzensuriert und deutsch

Wider allen Erwartungen entspricht die deutsche Fassung des Sierra-Gruselhits Phantasmagoria der Originalversion – bis auf die Sprache, versteht sich. Will heißen: Wer kein Glas im Auge oder Heldin Adrienne mit gespaltenem Schädel sehen mag, der

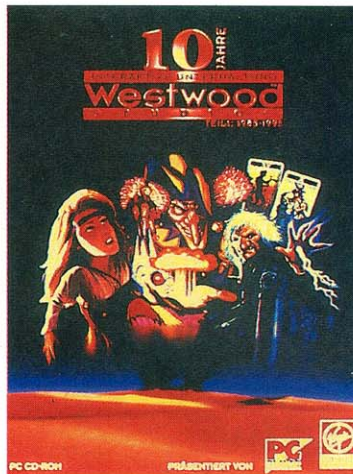
muß bei der ersten Installation ein Paßwort eingeben, und das Ganze ist dann "unscharf". Andernfalls wünschen wir allen mindestens 18jährigen, die's bisher noch nicht gespielt haben, viel Spaß.



5 x 1 = 10

Ja, wir wissen auch, daß die Rechnung nicht aufgeht. Es handelt sich auch nicht um die mathematische Unkenntnis eines Kollegen, sondern um eine Sammlung von fünf großen Spielen aus dem Hause Westwood anläßlich seines zehnjährigen Bestehens. Bestandteile der Westwood Compilation sind:

Legend of Kyrandia 1, 2 und 3, Lands of Lore und Dune 2. Dazu gibt es die Firmengeschichte und Infos zu neuen Spielen. Die Eins in der Rechnung erklärt sich dadurch, daß das Ganze so viel wie kostet ein Spiel: DM 99,95.- Und nun sage noch jemand, wir Redakteure hätten keine Ahnung von Mathe!



Zweiter Versuch

Virgin bringt uns in Kürze den Nachfolger zu einem Action-Adventure, das Ende 1994 für Furore sorgte: Cyberia 2. Auf den ersten und zweiten Blick hat sich am Spielablauf wenig geändert. Der Held rennt zunächst durch diverse Gänge, muß ein paar Rätsel lösen, knallt einige Typen ab und fliegt später mit seinem Fighter

durch enge Schluchten und über die See. Dieses Konzept ist auch nach über einem Jahr noch immer unterhaltsam, und angesichts der tollen Musik und der vielen Animationen darf man gespannt sein, wie das Endergebnis aussieht. Da die Cover-CD bereits gepreßt wurde, werden wir das Demo beim nächsten Mal nachreichen.



Kontinentales

Es dauerte über drei Jahre, doch jetzt steht Tailchaser kurz vor der Fertigstellung, ein Action-Spiel mit Adventure-Elementen des bislang noch nicht sehr bekannten Recklinghäuser Labels DEFCOM. Caustic, ein finsterner Dämonenlord, schickt seine Schergen nach Calandria, einem friedlichen Kontinent im quadratischen (!) Ozean. Ihre Aufgabe wird es sein, die Mächenschaften dieses Bösewichts zu vereiteln und das Land zu befreien.

27 Extras wie z.B. vergifteter Wein, eine Kerze und eine Taucherbrille sorgen dafür, daß Sie bestimmte Fähigkeiten erhalten oder ein Mittel, um sich zur Wehr zu setzen bzw. bestimmte Wege gehen zu können. Wie sich das alles spielen läßt, werden Sie bald erfahren.



Intel Pentium Pro wieder mit Fehler

Vor gut einem Jahr sorgte Intel mit der Umtauschaktion von Pentium-Prozessoren mit einem Fehler in der Fließkommaeinheit für Schlagzeilen. Peinlich, peinlich, daß es jetzt Intels jüngsten CPU-Sproß, den Pentium Pro, erwischt hat. Laut einem Bericht des "Microprocessor Report" kann es unter besonderen Umständen passieren, daß der P6 falsche Daten an die I/O-Einheiten schickt. Die kalifornische Chipschmiede versucht indes, das Problem zu bagatellisieren: Der Fehler solle nur extrem selten vorkommen und werde mit der nächsten Version behoben, so ein Sprecher der Intel Corp. Mehr konnten wir leider bis Redaktionsschluß nicht in Erfahrung bringen. Wir werden aber weiter berichten, was es mit dieser Panne genau auf sich hat. Und gleich noch eine Schlappe für Intel: Die Rechenleistung der Pentium- und Pentium Pro-Prozessoren ist geringer, als Intel bisher verlauten ließ. Die SPECint92-Ergebnisse liegen wegen eines Fehlers im Compiler rund 10 Prozent niedriger als die Herstellerspezifikationen angeben. Aber es gibt auch Positives zu berichten. So sind ab sofort die 150 MHz- bzw. die 166 MHz-Pentiums in Stückzahlen lieferbar. Die beiden Topmodelle arbeiten mit einer Versorgungsspannung von 3,3 Volt und werden in 0,35 µm-Technologie gefertigt. Erwartungsgemäß werden die 133 MHz-CPU's dann in den Massenmarkt vordringen, denn die Preise für das ehemalige Spitzenmodell werden sicherlich purzeln. Die Benchmarkwerte klingen vielversprechend: 4,76 SPECint95 und 3,37 SPECfp95 für die 166 MHz-Version, 4,27 SPECint95 und 3,04 SPECfp95 für die 150 MHz-CPU. (bs)

Neu auf Video-CD



Tschitti Tschitti Bäng Bäng

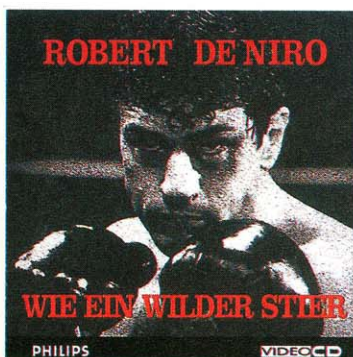
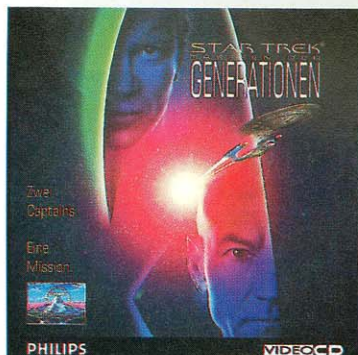
FSK: ab 6 ●
ca. 137 Min. Laufzeit ●
39,95 DM

Eine nicht ganz "normale" Familie, ein fliegendes Auto – das ist der Stoff, aus dem Hollywood-Filme entstehen. Die musikalische Komödie von 1968 wurde digital gemastert und kommt nun in besten Ton und Bild daher. Der Film ist ein Spaß für die ganze Familie: Dick van Dyke, Gert Fröbe und Erzkomiker Benny Hill versprechen viele Lacher. Das Drehbuch schrieb James-Bond-Vater Ian Fleming, Regie führte Ken Hughes, der schon "Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten" in Szene setzte.

Star Trek Treffen der Generationen

FSK: ab 12 ●
ca. 113 Min. Laufzeit ●
39,95 DM

Die Jungfernfahrt der Enterprise B steht unter einem schlechten Stern. Sie gerät in ein mysteriöses Energiefeld, und bei dem Versuch, das Schiff zu retten, wird James T. Kirk ins Weltall geschleudert. Sieben Jahrzehnte später führt Captain Luc Picards Weg zu dem gleichen Energiefeld – und es kommt zur Begegnung zweier Generationen. Die mit großem Aufwand verfilmte Geschichte weiß durch zahlreiche optische und akustische Spezialeffekte zu überzeugen. Für Star Trek-Fans ist dieser Film ohnehin ein Muß.



Wie ein wilder Stier

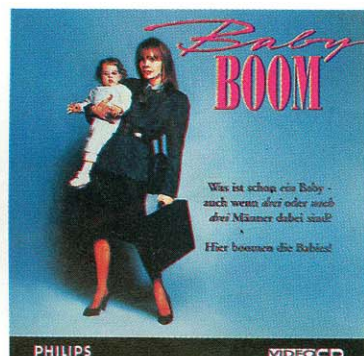
FSK: ab 16 ●
ca. 126 Min. Laufzeit ●
39,95 DM

Jake La Motta kannte im Ring keine Gnade: Er boxte auf seine Gegner ein, bis sie bewußtlos am Boden lagen. Wie ein Tier tobte er im Ring. Boxen war für ihn nicht nur Sport – es war ein Kampf ums Überleben. Martin Scorsese besetzte seinen spannungsgeladenen Film, der nach der Autobiographie des Boxers Jake La Motta entstand, hochkarätig und treffsicher mit Robert de Niro.

Baby Boom

● FSK: ab 6 ●
ca. 106 Min. Laufzeit ●
39,95 DM

Den einen legt man ein Baby vor die Tür, die anderen finden es in einem Korb liegend. J.C. Wiatt, genannt "Tiger-Lady" trifft fast der Schlag, als sie erfährt, daß sie "Mutter" ist: Es handelt sich schlicht um eine Erbschaft, die ihr das 13 Monate alte Kind ins Haus brachte. Die Karrierefrau mit 16-Stunden-Tag muß ihr ganzes Leben umstellen – aber nach einer Weile merkt sie, daß das gar nicht so übel ist, wie sie anfangs glaubte. Diane Keaton spielt die Hauptrolle in der warmherzigen Komödie.



Neue Bücher

Schummeln bei PC-Spielen

NBG-Verlag ●
DM 39,80

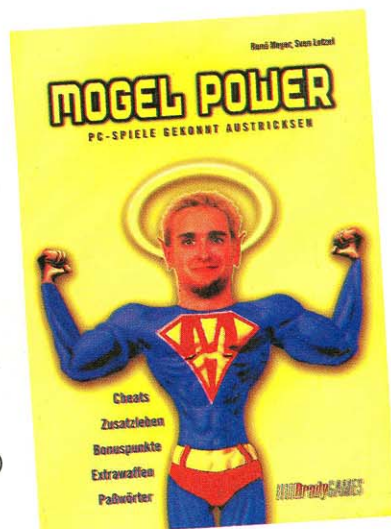
In diesem Buch hat Carsten Borgmeier Hunderte von älteren und aktuellen Spielen zusammengefaßt und verrät Levelcodes, Lösungstips und vieles mehr, was der gestreßte Spieler unbedingt wissen sollte. Eine Fundgrube für alle, die bei schwierigen Spielen nicht weiter kommen. Allerdings sind rund 40 Mark für 160 Seiten sehr viel Geld. (ISBN 3-929247-60-7)



Mogel-Power

BradyGames/Markt & Technik ●
DM 19,80

Mit rund 200 Seiten und einer noch umfangreicheren Sammlung älterer und neuerer Spiele als in "Schummeln bei PC-Spielen" ist dieses Buch mehr als empfehlenswert. Zwar verzichten die Autoren René Meyer und Sven Letzel auf Bildschirmfotos, dafür aber gibt es geballte Informationen zu den wichtigsten und schwierigsten PC-Spielen aus mehreren Jahren Computergeschichte, und das zu einem (fast) unschlagbaren Preis. (ISBN 3-8272-5007-2)



Command & Conquer

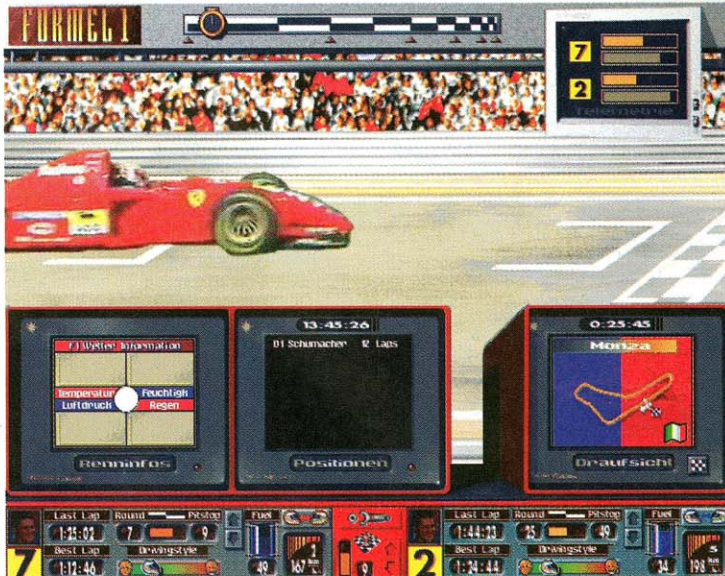
NBG-Verlag ●
DM 14,80

Ausführlich und unterhaltsam führt Autor Carsten Borgmeier durch den Strategie-Hit von Westwood und gibt wertvolle Lösungshinweise. Weniger gelungen sind die Schwarzweiß-Screenshots – zu pixelig und teilweise unscharf, aber darauf kommt es eigentlich nicht an. Wer wissen will, wie man die einzelnen C&C-Missions durchspielt, ist hiermit sicher gut beraten (ISBN-Nummer 3-929247-74-7).



Weitere Lösungsbücher vom gleichen Autor:
Prisoner of Ice (ISBN 929247-75-5),
Star Trek – The Next Generation:
A Final Unity (ISBN 929247-72-0),
Space Quest 6 (ISBN 929247-70-4).
Alle Bücher sind im NBG-Verlag erschienen und kosten jeweils 14,80 Mark.

Die besten Pisten



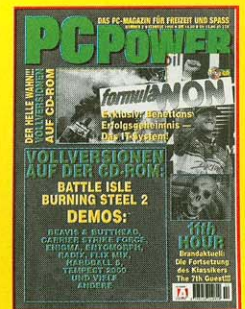
Nach Fußballplätzen, Pizza-Restaurants und Software-Herstellern hat Software 2000 nun einen Wirtschaftszweig entdeckt, der bereits mehrfach – und das zum Teil recht erfolgreich – abgegrast worden ist. Mit dem Formel 1 Manager wird im April eine weitere Verbindung zwischen Sport und Management

auf der Rennpiste erscheinen. Features sollen u.a. Original-Rennstrecken, Teams und Fahrer sein, ein detailliertes Entwicklungszentrum für den Fahrzeugentwurf und reichlich Realitätsnähe beim Boxenstopp und dem Rennen selbst, das wahlweise zwei- oder dreidimensional abläuft. Daneben



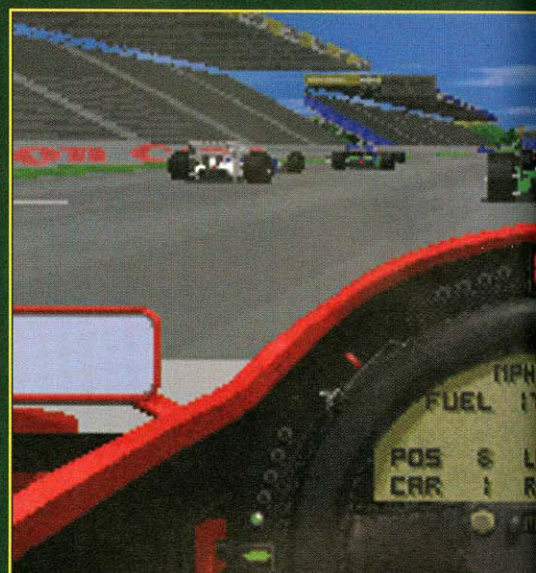
muß natürlich das eigene Rennteam aufgebaut, betreut, und verbessert werden. Fahrertransfers dürfen da ebenso wenig fehlen wie Sponsoring und Merchandising-Funktionen.

Das hört sich gut an, und man darf gespannt sein, wie das Endergebnis aussieht. Bislang war Software 2000 in diesem Genre meist Vorläufer, jetzt ziehen sie nach – vielleicht ohne die Mängel der anderen? Allerdings wäre es wünschenswert, wenn irgendwann mal neue Wege beschritten würden. Wie wäre es z. B. mit einer Echtzeit-Simulation über die Vermehrung von Goldhamstern?



Bitte beachten Sie unsere total verrückte PC POWER Abo-Aktion auf den Seiten 128 und 129!

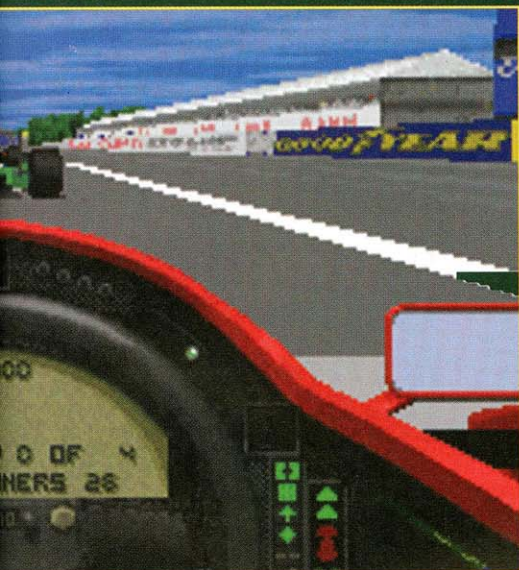
GRAND *prix* 2



BRINGEN SIE IHR CD-ROM-



DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES



LAUFWERK AUF TOUREN!

MicroProse und Geoff Crammond präsentieren das Sequel zu der Simulation, die neue Maßstäbe für Rennspiele gesetzt hat: *Formula One Grand Prix 2*.

Erleben Sie die Weltmeisterschaftssaison 1994 hautnah! *Formula One Grand Prix 2* bietet Ihnen atemberaubende Grafiken und die realistischsten Wagen und Strecken, die Sie je gesehen haben.

Kurvenlage, Kollisionen und Kreiseln: Die Spannung im Cockpit wird Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben! Jedes Detail wurde berücksichtigt: die echten Teams und Fahrer, die echten Wagen mit allen Sponsoren, die echten Kurse mit authentischer Bandenwerbung. Und für Fahrer, die ihre Fähigkeiten voll auf die Probe stellen wollen, gibt es unzählige Wageneinstellungen, Motorschäden und Auftankstrategien.

Stellen Sie sich jetzt noch durchdringenden Sample-Motorenlärm, verbesserte Soundeffekte und Spieloptionen für Modem oder Direktverbindung vor, und Sie werden uns zustimmen: Diese Simulation ist unerreicht. Oder anders formuliert: Sie liegt um Runden vorne!

Formula One Grand Prix 2. Für IBM-PCs und Kompatible mit CD-ROM.

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT
Lizenziert durch FOCA an Fuji Television

Spiel © 1995 Geoff Crammond. Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse

MICRO PROSE

MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

NUR BEI MICROPROSE!

Black Legend



Ausgeburt der Hölle

Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel? Viele von Ihnen werden sich diese Frage schon einmal gestellt haben. Auch Martin Mirbach suchte nach einer Antwort und wurde in Mülheim an der Ruhr fündig. Am Beispiel von "Einmal Hölle und zurück" beschreibt er hier den Werdegang des neuesten Titels aus dem Hause Black Legend.

Glauben Sie ja nicht, alles hätte seine Ordnung. Im Gegenteil, von außen betrachtet sieht der Entwicklungsprozeß eines Computerspiels eher wie ein großes, mysteriöses Chaos aus. Jede einzelne Stufe der Entwicklung wird permanent hinterfragt, korrigiert oder gar verworfen und anschließend völlig neu konzipiert. Die Arbeit wird zwar von mehreren Teams erledigt, doch häufig sind deren Zielsetzungen so unterschiedlich, daß die interne Kommunikation darunter leidet.

Zudem verläuft so ein Entstehungsprozeß absolut nicht chronologisch, sondern es wird an mehreren Entwicklungsstufen gearbeitet, die sich zeitlich überlappen. Was muß also unbedingt her? Genau, ein Projekt-Manager; also jemand, bei dem alle Fäden zusammenlaufen, der in der Lage ist, die einzelnen Stufen ständig zu koordinieren. Im Falle von Einmal Hölle und zurück heißt dieser Projekt-Manager Christoph Piasecki.

Zusammen mit seinem Bruder Stefan, der bei Black Legend für das Marketing verantwortlich zeichnet, weihte er uns ebenso geduldig wie ausführlich in die Entstehungsgeschichte des brandaktuellen Adventures ein.

Projekt 1: Die Idee

Die Idee, ein Adventure mit dem Titel Einmal Hölle und zurück zu kreieren,

kam Stefan Piasecki beim gemeinsamen Abendessen mit einem guten Freund. Jener wollte Piasecki eigentlich nur zum Lesen eines selbstgeschriebenen Romans animieren. Und Piasecki weiß nur zu gut, ob eine Story etwas taugt oder nicht, zeichnet er doch unter anderem für die überaus erfolgreiche Romanversion der Battle Isle-Saga verantwortlich.

Eigentlich wäre dies nicht weiter erwähnenswert, würde der Freund nicht zufällig Michael Schönenbröcher heißen und wäre selbiger nicht beim Bastei-Verlag als Lektor der Reihe "Dämonenland" unter Vertrag. Und was er dem guten Stefan da beharrlich unter die Nase hielt, war der 100. Band dieser Reihe, den er selbst geschrieben hatte: Einmal Hölle und zurück.

Aber Stefan hatte keine Zeit, alles auf einmal lesen, schon gar nicht beim Chinesen. Hinzu kam, daß er zu jener Zeit selbst unermüdlich an einem eigenen Buch schuftete und nach Feierabend mit Literatur – welcher Art auch immer – nicht belästigt werden wollte. Doch die Neugier war stärker, und er las es schließlich doch.

"Und zwar noch am gleichen Abend", berichtet Stefan. "Am nächsten Morgen las ich es ich sofort noch einmal und griff anschließend zum Telefon, rief Michael an und erzählte ihm, daß ich aus seinem Buch ein Spiel machen würde."



Stefans neueste Erfindung: Kontaktlinse mit integriertem Teleobjektiv

Im ersten Augenblick dachte Schönenbröcher, sein Freund würde scherzen. Nach einem Moment der Stille stimmte er der Idee aber zu und war schließlich genauso begeistert von der Idee wie Piasecki. "Dies war die Geburtsstunde unseres Spiels."

Projekt 2: Die Steuerung

Die Steuerung ist das Herz eines Spiels. Punkt. Dies gilt in besonderem Maße für Adventures, weil die verwendeten Puzzles unmittelbar von ihr abhängig sind.

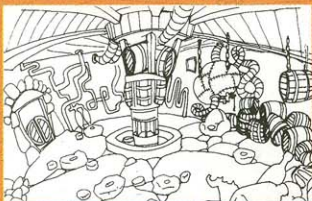
"Natürlich ist es unmöglich, das Rad neu zu erfinden.", meint Stefan, "aber als kleine Firma muß man

versuchen, möglichst innovativ zu sein. Der bloße Abklatsch irgendeines anderen Systems ist letztendlich für Spieler und Entwickler gleichermaßen unbefriedigend. Außerdem haben wir einfach nicht die finanziellen Möglichkeiten, unser Spiel komplett als interaktiven Film zu gestalten und in stundenlanges Videomaterial einzubetten."

Schon jetzt läßt sich erkennen, daß das für die Steuerung verantwortliche Team ein glückliches Händchen besessen hat. So wird bei Einmal Hölle und zurück das Inventory während des Spiels ständig und komplett eingeblendet bleiben. Auch einmal entnommene und benutzte Gegenstände brauchen nicht mühsam zurückgelegt werden, sondern verschwinden beim Druck auf die rechte Maustaste automatisch. Die bisher obligatorischen Klick-Orgien fallen also zum Großteil unter den Tisch.

Auch am Dialogsystem wurde ordentlich gefeilt. Sich ständig wiederholende, allgemeine Antworten ("diesen Gegenstand kann ich jetzt nicht gebrauchen.")

Entwicklungshilfe



Am Anfang war die Skizze. Hier darf noch jeder seinen Senf dazu geben.



Hat man sich auf eine Skizze geeinigt, beginnt die Colorierung. Diese Grafik befindet sich in einem mittleren Entwicklungsstadium.



Fertig! Eine typische Grafik aus Einmal Hölle und zurück. Sieht doch gut aus, oder?



Erst klingen die Schwerter, doch wenn das Spiel fertig ist, sind es Gläser

wird es nicht geben. Statt dessen hat man sich die Mühe gemacht, falsche oder unsinnige Lösungsansätze mit einer Reihe von Gags zu beantworten. Klicken Sie zum Beispiel mit einem Bleistift auf ein dicht besiedeltes Aquarium, bekommen Sie zu hören: "Was soll das werden? Fischstäbchen?" Umgekehrt wird der eingeblendete Satz auf jeden Fall einen Lösungshinweis enthalten, wenn Sie sich kurz vorm jeweiligen Ziel befinden.

Projekt 3: Das Storyboard

Wozu hat man eigentlich Geschwister? – Damit sie einem bei der Arbeit helfen, wozu denn sonst. So ähnlich dachte wohl auch Stefan, als er seinen Bruder Christoph fragte, ob er nicht Lust hätte, an Einmal Hölle und zurück mitzuarbeiten.

"Und ich war sofort Feuer und Flamme, da hat Stefan wirklich offene Türen eingerannt.", erinnert sich Christoph, "Schon seit langer Zeit hatte ich mir vorgestellt, daß es unheimlich viel Spaß machen müßte, an so einem Entwicklungsprozeß mitzuarbeiten. Als dann die Frage gestellt wurde, wer als Konzeptautor

in Frage kommen würde, habe ich natürlich ganz laut 'Hier!' geschrien."

Einen Roman in der Form, wie er geschrieben wurde, als Vorlage für ein Spiel zu benutzen, kommt überhaupt nicht in Frage.

Jeder, der schon mal ein Film-Drehbuch, das auf einem Roman basiert, mit dem Original verglichen hat, wird sofort verstehen, warum dies so ist. Die Dialoge in einem Buch hören sich einfach nicht mehr authentisch an, wenn man sie schlicht "vorliest". Deshalb müssen sie umgeschrieben werden. Auch funktioniert der vorhandene Wortwitz nicht so ohne weiteres und muß mitunter in entsprechende Bilder umgesetzt werden. Diese Bilder entstehen natürlich zunächst im Kopf des Drehbuchautors. Genauso verhält es sich bei einem Computerspiel.

"Zuerst einmal mußte ich den Roman mehrmals lesen," erzählt Christoph, "Dann war es nötig, die einzelnen Erzählabschnitte neu



Markus Schuh freut sich über die neueste Lieferung eines bekannten Flensburger Versandhauses

anzuordnen und zwar in einer Weise, die das Spiel auch dann nicht langweilig werden läßt, wenn man die Vorlage bereits kennt. So werden wir im Spiel einen ganz anderen Einstieg als den Romananfang haben und einige nicht umsetzbare Orte weglassen. Das Ende wird schlüssig sein und noch einmal

einen Gag draufsetzen, aber dennoch die Möglichkeit eines Nachfolgers nicht ausschließen."

"Man muß einfach weit mehr Auswahlmöglichkeiten in Betracht ziehen."

Bei dem Ergebnis handelt es sich schließlich um eine vollkommen eigenständige Story, die lediglich die Ideen und Charaktere der Romanvorlage aufgreift. Im Vergleich zu einem Film-

Drehbuch wirkt ein solches Spielkonzept ungleich detaillierter und komplexer. Das liegt natürlich in erster Linie daran, daß jede einzelne Figur in einem bestimmten Spielabschnitt unterschiedlich reagieren kann.

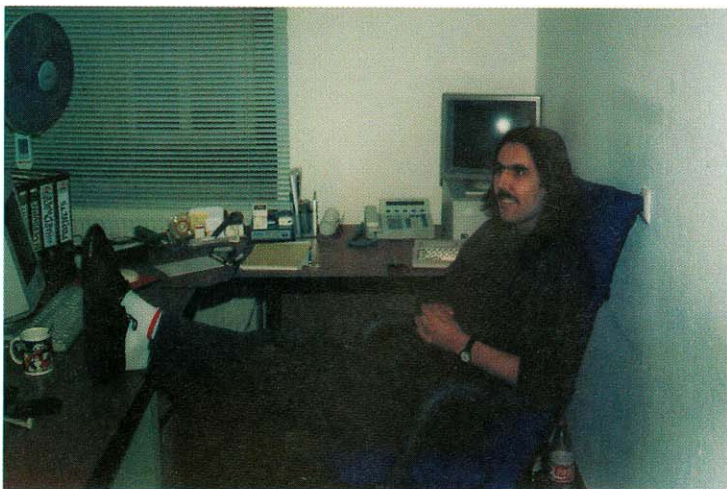
"Man muß einfach weit mehr Auswahlmöglichkeiten in Betracht

ziehen.", erklärt Christoph. Wenn der Held Malcolm versucht, ein verschlossenes Tor zu öffnen, braucht er dazu unbedingt ein Werkzeug, vielleicht ein Messer oder etwas ähnliches. Das Dämonenweib hingegen kommt in der gleichen Situation dank ihrer übernatürlichen Kräfte ohne Hilfsmittel klar. Sie kann das Tor einfach auftreten oder aus seinen Angeln reißen.

"Rechnet man diese unterschiedlichen Reaktionen auf sämtliche Situationen in den 160 Räumen unseres Spiels hoch, kann man leicht verstehen, wieviel Arbeit solche Details verschlingen."

So kommt es, daß das erste Stadium eines Spielkonzeptes eher an eine Komplettlösung als an ein Storyboard erinnert. Erst im weiteren Verlauf seiner Entstehung fließen Überlegungen über die Entwicklung der einzelnen Figuren ein, über deren grafische Gestaltung oder welche Stimme am besten zu ihnen paßt. Schließlich werden noch die Dialoge in ein Multiple-Choice-Verfahren umgeschrieben, um so dem Spieler mehrere Auswahlmöglichkeiten zu bieten.

Daß Einmal Hölle und zurück aus den Blickwinkeln verschiedener



Rolf Neumann arbeitet noch härter als Klaus Trafford



Warum die Jalousie unten ist? Damit Du mich besser blitzen kannst...

Figuren spielbar ist – weibliche Spieler brauchen keine männliche Figur zu steuern und umgekehrt – macht das Verfassen eines Konzeptes natürlich nicht gerade leichter.

Projekt 4: Teamsuche

Das wohl wichtigste Team bei der Entwicklung eines Spiels besteht aus den Grafikern und Programmierern. Besonders die Suche nach geeigneten Grafikern erwies sich bei Einmal Hölle und zurück als schwierig. Mit den bisherigen Arbeitsproben war man in Mülheim nicht so recht zufrieden.

Nicht, daß es in Deutschland nur schlechte Grafiker gäbe. Aber wenn sich bei der Konzeptentwicklung erst einmal bestimmte Vorstellungen vom späteren Aussehen des Spiels im Kopf festgesetzt haben, erwartet man ganz spezifische Ergebnisse. Die Lösung kam in diesem Fall sehr unverhofft und aus weiter Ferne.

Black Legend unterhält nämlich auch Niederlassungen in anderen europäischen Ländern, unter anderem in der Tschechei. Bei einem Telefonat zwischen Stefan Piasecki und dem Leiter der tschechischen Niederlassung kam das Gespräch

auf einen talentierten Grafiker und man kam schnell überein, dem Mann eine Chance zu geben.

Die Beschreibung eines Raumes aus dem Storyboard wurde noch am selben Vormittag in die Tschechei gefaxt, ein paar Tage später lag schon der Entwurf des Grafiklers auf Stefans Schreibtisch in Mülheim. Volltreffer! Und damit nicht genug!

Dieser Grafiker war zudem mit einem Programmierer befreundet, die beiden hatten auch schon oft als Team gearbeitet, bisher zwar ausschließlich für den osteuropäischen Markt, aber immerhin gingen einige in diesen Ländern sehr erfolgreiche Adventures auf ihre Rechnung. So kam man an ein Team, wie die Jungfrau zum Kinde.

Im Nachhinein habe sich diese Wahl als absoluter Glücksfall dargestellt, die beiden waren einfach perfekt aufeinander eingespielt, jubelt Stefan. "Der Programmierer



Was muß ich denn noch alles tun, um diese Mumien zum Reden zu bringen?

Der Hauptteil der Arbeit mußte aber in der Tschechei erledigt werden.

war jederzeit in der Lage, auf Wünsche in Sachen Spielgestaltung einzugehen. Wenn also der Grafiker sich eine bestimmte Szene so oder so vorgestellt hat, konnte es vorkommen, daß der Programmierer geantwortet hat: 'Im Moment schafft meine Engine das nicht, aber ich werde es ändern.' Das Ergebnis sieht wirklich toll aus, Ihr Journalisten werdet begeistert sein."

In diesem Moment ist mir siedendheiß eingefallen, daß Stefan als Marketing-Manager seine Brötchen verdient. Er scheint sein Handwerk wirklich zu verstehen...

Projekt 5: Grafik und Sound

Das Anfertigen der Grafiken für ein Spiel kann natürlich nicht in einem Guß geschehen. Vielmehr handelt es sich bei diesem Projekt um einen permanenten Gedankenaustausch zwischen allen beteiligten Teams. In der Regel wird zuerst eine Beschreibung aus dem

Storyboard an die Grafiker weitergereicht, die daraufhin einen Entwurf zeichnen. Dabei handelt es sich lediglich um eine Schwarzweiß-Zeichnung, nicht mehr als eine Skizze also.

Diese Skizze wird so lange geändert, bis wirklich alle Beteiligten zufrieden sind, und erst dann in mehreren Arbeitsschritten coloriert. Im Falle von Einmal Hölle und zurück kam es dabei allerdings zu Problemen, die unmittelbar mit dem Wohnsitz des Grafik-Teams zusammenhängen.

Da weder Jarek Kolar noch Petr Vicek, so die Namen der beiden Tschechen, in der Kürze der Zeit eine deutsche Arbeitsgenehmigung erhalten konnten, war es zwar möglich, sie so oft es ging für Besprechungen und kleinere Fingerübungen einfliegen zu lassen, der Hauptteil der Arbeit mußte aber in der Tschechei erledigt werden.

Aber wie soll man von einem Team absolute Spitzenleistungen erwarten, wenn eine erstklassige Hardware nicht zur Verfügung steht? Keine Frage, die Ausrüstung mußte gen Osten verschifft werden, und das in Windeseile! Kein Problem, mögen Sie jetzt

Liebesgrüße aus dem Osten!



So sehen Sie aus, die beiden Köpfe des tschechischen Teams. Und ihre Namen lauten Jarek Kolar und Petr Vicek. Hoffentlich auf bald in Deutschland, Jungs!



vielleicht denken. Aber versuchen Sie doch einmal, eine Wagenfuhrer voller Hochtechnologie in den ehemaligen Ostblock zu schicken. Erinnern Sie sich noch an die COCOM-Liste, die den Export hochtechnologischer Güter in den Einflußbereich der ehemaligen Sowjetunion verhindern sollte? Es sieht ganz danach aus, daß diese Liste noch heute in Kraft ist.

Jedenfalls gingen die Leute von UPS davon aus und verweigerten zunächst die Annahme der Lieferung. Und selbst nachdem die lästigen Behördengänge erledigt waren, ging die ganze Fuhrer mehrere Male Retour nach Mülheim – Zollschwierigkeiten! Und das in einer Zeit, in der sogar der EU-Beitritt vieler ehemaliger Mitgliedsstaaten des Warschauer Pakts erwogen wird.

Selbst der Hardware-Großhändler ESCOM betreibt einen eigenen Vertrieb in der Tschechei, es ist also kein Problem, exakt die gleichen Produkte vor Ort zu erwerben. Man hätte einfach nur einen Geldkurier zu den Jungs schicken brauchen und alles wäre erledigt... Aber hinterher ist man ja immer schlauer.

„Letztendlich waren wir aber doch sehr froh über die Wahl unseres Teams. Irgendwie sieht man die Dinge mit tschechischen Augen anders, viel phantasievoller. Man denke nur an die vielen tschechischen Fernsehserien für Kinder, die haben alle ein ganz eigenes Flair. Einmal fragten wir die Jungs nach einer Zeichnung vom Parliament Square in London und waren von dem Ergebnis völlig verblüfft. In ihrer Vorstellung sah diese Gegend ganz anders aus als in unserer.“, erinnert sich Stefan.

Der ständige kulturelle Austausch habe aber sowohl Black Legend als auch dem Spiel sehr gut getan. Man würden dieses Team sehr gerne fest engagieren. Wie sich herausgestellt hat, sind Jarek und Petr deutschstämmig, und Black Legend bereitet mit Hochdruck eine Einbürgerung vor.

Für sämtliche Soundeffekte im Spiel ist Christoph Piasecki zuständig. Zwar probiert er täglich die verschiedensten Sachen aus, bis zur endgültigen Fertigstellung des Spiels bleiben die Effekte aber 'Dummies'. Erst wenn alles steht, werden die Sounds perfekt auf das Spiel zugeschnitten. Nur so lassen sich Unstimmigkeiten und eventuelle Mißtöne vermeiden.

Die Komposition der Musik geschieht in Auftragsarbeit außer Haus. Auf jeden Fall soll ein Titelstück entstehen, das dann innerhalb des Spiels variiert werden

kann und dazu mehrere Audio-Tracks, die wahrscheinlich auch direkt von der CD spielbar sein werden.

Ein Thema für sich ist die Sprachausgabe in Einmal Hölle und zurück. Hier hat man sich etwas ganz besonderes einfallen lassen. Allerdings ist dieses Thema noch so geheim, daß selbst wir von der PC POWER unser großes Indianer-Ehrenwort geben mußten, noch nichts auszuplaudern. Eins können wir Ihnen aber jetzt schon verraten: In Kürze erwartet Sie ein wirklich absolut interessanter Bericht hierzu in diesem Magazin!

Projekt 6: Produktveredelung und Marketing

Im Grunde genommen ist das eigentliche Spiel jetzt komplett, ein Ende der Arbeit ist allerdings noch nicht in Sicht. Die Verpackung braucht ein schönes Design, das Handbuch muß erstellt werden und über bestimmte Extras wird auch intensiv

nachgedacht.

Alles, was nicht unmittelbar zum Spiel gehört, wird unter der Bezeichnung 'Produktveredelung' abgewickelt. Dazu gehören eventuelle Illustrationen,

Beigaben wie Poster oder Pins und natürlich die

Veröffentlichung einer Special-Edition in begrenzter Stückzahl. Sind auch diese Dinge unter Dach und Fach, muß selbstverständlich der übliche Werberummel veranstaltet werden.

Für Einmal Hölle und zurück ist eine große Präsentation in München geplant und – ein Werbespot im Kino. Ein Terrain also, das nicht gerade von vielen Spieleproduzenten betreten wird. Außerdem sollen Poster gedruckt, Anzeigen geschaltet und verschiedene Händleraktionen durchgeführt werden. Der persönliche Besuch bei den verschiedenen Medien läßt sich dann ebenfalls nicht mehr vermeiden – willkommen zur Ochsentour!

Das war's, denken Sie? Aber nein, einen Moment noch! Bereits jetzt steht fest, daß es von Einmal Hölle und zurück eine Version für den MacIntosh sowie Lokalisierungen für die USA, England, Frankreich und Südafrika geben wird. Vielleicht folgt zum Ende des Jahres eine Weihnachts-Version. Und ab Mitte 1997 stehen dann eine Zweitverwertung des Spiels, Budget- und Bundle-Ausgaben auf dem Plan. Sie sehen also, auch die Zukunft eines Spiels will sorgfältig geplant sein. Aber bis dahin sind ja wieder – so ganz nebenbei – ganz neue Projekte in der Mache!

In Zukunft ist allerdings verstärkte In-house Produktion angesagt.

Black Legend



Seit Anfang 1995 gibt es Black Legend auch in Deutschland. Alleiniger Geschäftsführer des Unternehmens, das ursprünglich nur für den Deutschland-Vertrieb und die Lokalisierung englischer Spiele zuständig sein sollte, ist der ehemalige Blue Byte-Vertriebsleiter Peter Bee. Besonders ältere Amiga-Titel des Mutterhauses wie Citadel oder Der Seelenturm werden den Besitzern solcher Maschinen bestimmt geläufig sein.

Doch erste Probleme ließen nicht lange auf sich warten. Es stellte sich heraus, daß ein Produkt-Management, wie es in England üblich ist und dort auch durchaus erfolgreich betrieben wird, von deutschen Kunden nicht angenommen wurde. Auch war man in der deutschen Zentrale mit der Qualität mancher Spiele nicht unbedingt zufrieden und kam so in die unangenehme Situation, Produkte verkaufen zu müssen, mit denen man sich nicht voll und ganz identifizieren konnte.

Der Weg aus dieser verfahrenen Situation lag auf der Hand: Ein eigenes Produkt-Management mußte her. Kurzerhand übernahm Stefan Piasecki dieses nicht ganz ungewohnte Aufgabenfeld. Offiziell ist Stefan für das Marketing zuständig, wer ihn aber kennt, weiß, daß er seine Nase sowieso in sämtliche Dinge steckt, die ihn nicht zufriedenstellen (wegen seines Standard-Spruchs "Egal wie du es machst, mach es!") nennt man ihn übrigens intern nur noch Dr. Fix-it).

Die Seelenturm-Version für den PC war das erste Spiel, an dem Stefan sich marketingmäßig so richtig austoben durfte. Das Ergebnis kann sich trotz des späten Einstiegs in die Projektleitung durchaus sehen lassen: Er ließ einen etwa 100-seitigen Roman zum Spiel verfassen, der nun jeder Packung gratis beiliegt.

Was andere seiner Meinung nach nicht gut hinbekommen, macht er selbst: Mit den Vorschlägen verschiedener Designer war er beim Seelenturm dermaßen unzufrieden, daß er das Artwork der Verpackung komplett selbst gestaltete. Zusammen mit einem wirklich gelungenen Spiel ließ sich so ein vollständiger Verkauf der ersten Auflage gleich am ersten Tage erreichen – munkt man. Auch das englische Mutterhaus dürfte mit diesem Erfolg mehr als zufrieden sein.

In der deutschen Niederlassung gab es aber noch lange keine Ruhe. Als nächstes Projekt wurden völlig eigenständige Produktionen ins Auge gefaßt. Neben "Colony Wars" steht mit Einmal Hölle und zurück die Umsetzung eines im Bastei Verlag erschienenen Heftromans an. Aber ganz ohne Probleme liefern natürlich auch dieses Projekte nicht ab.

Zum einen versuchte Kompart, der Vertriebspartner von Black Legend England, immer wieder auf die deutschen Produktionen Einfluß zu nehmen, zum anderen bedeutete die Lizenzierung eines Spieletitels für den Bastei Verlag absolutes Neuland. Kein Wunder also, daß man lieber mit einem Partner zusammenarbeiten wollte, mit dem man bereits seit längerem gute Erfahrung gemacht hatte, als mit einer Firma im Ausland.

Für Peter Bee und Stefan Piasecki bedeutete dies: Ein Label mußte her, das ohne fremde Einflüsse arbeiten konnte. Dieses Label wird Digital X-citement heißen und hat sich zum Ziel gesetzt, High Quality-Software in Deutschland und für Deutschland zu produzieren. Den Vertrieb der Digital X-citement Spiele wird natürlich von Anfang an Black Legend übernehmen.

Es überrascht daher kaum, daß die Mülheimer Räumlichkeiten von Black Legend so langsam aus allen Nähten platzen. Für ein Team von fünf Festangestellten und einem freien Mitarbeiter hat der Platz bisher ausgereicht. Viele Arbeiten wurden als externe Aufträge an Teams in England, Polen, der Tschechei oder Italien vergeben.

In Zukunft ist allerdings verstärkte In-house Produktion angesagt. Und irgendwo müssen die Leute ja ungestört arbeiten können. Nach einer großzügigeren Umgebung wird daher bereits intensiv geforscht, bis spätestens zum Herbst dieses Jahres soll der Umzug über die Bühne gegangen sein. Auf die große Einweihungsparty mit Hubschrauber-Rundflug und kalt/warmem Buffet freut sich das gesamte POWER-Team schon jetzt...



Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

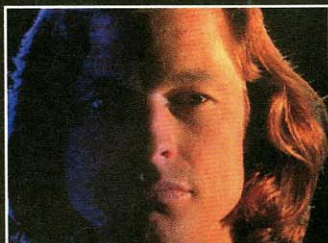
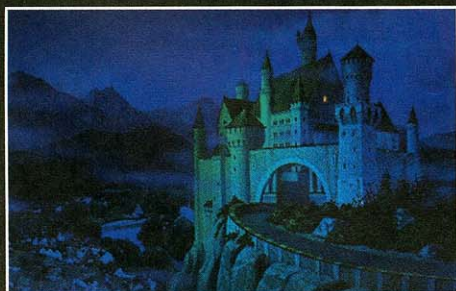
Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

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.

Raubkopien in einer Zeit, da die CD-ROM die Diskette vom Markt verdrängt? Wo gibt es sie? Was kosten sie? Was bieten sie? Um Antwort auf diese Fragen zu finden, gab es nur einen Weg: Wir mußten die Grenze zur Legalität überschreiten und uns Piraten-CDs besorgen. Ein Kollege wagte es und sprang ins Feuer – keiner von uns beneidete ihn darum...



Die Spur der Piraten

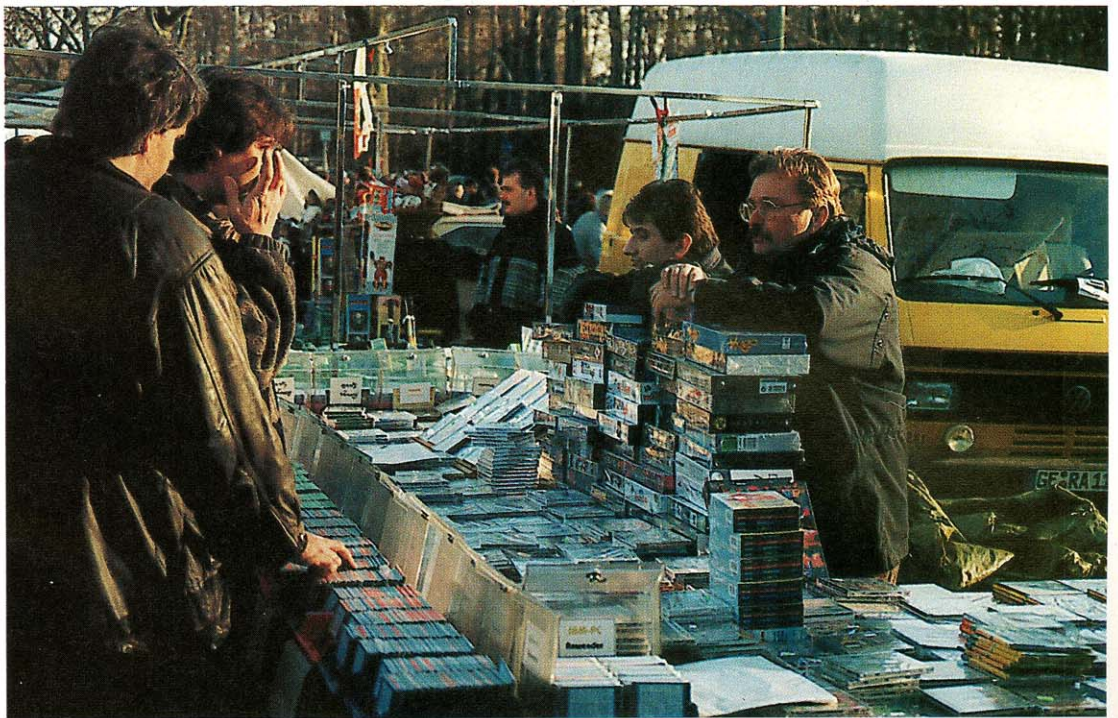


Wie es begann...

"Komm doch mal kurz in mein Büro." Wenn die Stimme des Herausgebers dieses sagt, ahnen wir Redakteure sofort, was auf uns zukommt: Überstunden und Wochenendarbeit. Warum sollte es diesmal anders sein?

Wirre Gedanken schossen mir durch den Kopf. War da nicht noch ein ganz wichtiger Termin? Unaufschiebbare Reviews? Oder vielleicht der längst überfällige Resturlaub aus dem letzten Jahr? Nein, es half alles nichts. Der Meister rief, und es gab keinen Weg, diesen Kelch an mir vorüberziehen zu lassen. Aber was konnte er von mir wollen?

Vielleicht stand sogar eine Gehaltserhöhung ins Haus. Langsam wich das mulmige Gefühl aus meiner Magengegend und schaffte Platz für Neugier und Hoffnung. Also ging ich. Ein Mann muß schließlich tun, was getan werden muß. Beflügelt von der Kraft positiver Gedanken klopfte ich an seine Tür. Es konnte einfach nur die Gehaltserhöhung sein.



Auch der zweite Stand ist vollkommen koscher. Keine illegalen Geschäfte.

"Wie geht's? Setz' dich doch, nimm dir 'nen Keks." Der Mann war freundlich heute, zu freundlich für meinen Geschmack. "Kaffee oder lieber Tee?" Das konnte nicht gutgehen, dem Zuckerbrot folgt stets die Peitsche. Ich entschied mich also für schwarzen Tee und Schokoladenkekse. Und ich wartete. Sollte er doch den Anfang machen. "Laß uns sofort zur Sache kommen.

Ich habe da ein interessantes Feature im Kopf, auf das ich dich ansetzen möchte." Diesmal ließ er sich wirklich nicht lange bitten. "Okay, worum geht's denn?" Schwupps, da war sie wieder, meine Neugierde, wo ich doch eigentlich nur still dasisitzen und abwarten wollte. "Na also. Ich wußte doch, daß du interessiert bist." Ach ja? Woran denn, bitte schön? "Es geht um Raubkopien. Die meisten Leute reden darüber, ohne zu wissen, worum es geht. Also wirst du es ihnen sagen. Schau dich um auf dem Markt. Was für Raubkopien gibt es und wo gibt es sie? Wo kommen sie her? Wer kauft, wer verkauft? Was wird dagegen getan, und wie kann man sich schützen? Du weißt schon, solche Dinge eben. Fang' einfach an, du machst das schon. Und nimm dir noch 'nen Keks, wenn du willst. Ich muß leider weg, ein dringender Termin, unaufschiebbar."

Soviel zu meiner Gehaltserhöhung, statt dessen doch wieder Überstunden und Wochenendarbeit. Ich hätte meinen Instinkten vertrauen sollen. Und eine meiner Lieblingsausreden hat er auch noch benutzt. Aber was soll's? Immerhin ein interessantes Thema – Raubkopien. Für mich eher ein Begriff aus längst vergangenen Tagen.

Damals gab es noch Langspielplatten und Computerspiele auf Disketten. Das Sammeln von Bootlegs war fast schon so etwas wie ein Hobby zu jener Zeit, Flohmarktbesuche zählten zur wöchentlichen Routine. Und mal ehrlich: Wer hat sich nicht die eine oder andere Platte auf Kassette überspielt oder sich ein Computerspiel von Freunden

geliehen und schnell mal kopiert?

Inzwischen ist das aber alles anders. Audio-CDs werden ganz brav im Geschäft gekauft, und die Computerspiele stapeln sich in unserem Archiv bis unter die Decke. Wozu sich also illegalen Situationen aussetzen? Andererseits würde es bestimmt Spaß machen, als Hobbydetektiv zu arbeiten. Nur, wo sollte ich eigentlich anfangen? Für dieses Problem erschien mir ein wissenschaftlich-pragmatischer Lösungsansatz genau das Richtige zu sein – oder anders gesagt: Augen zu und ab durch die Mitte!

Der Informant

Bochum, Samstag vormittag. Der dritte Samstag im Monat, um genau zu sein. Meine Studienzeit hatte ich einst hier verbracht, und so wußte ich noch, daß ein regelmäßiger Flohmarkt rund um das städtische Rathaus stattfand – eben an besagtem Samstag. In Vinyl gepreßte Bootlegs waren dort immer zu bekommen, warum also nicht auch Raubkopien von Computerspielen?

Auf den ersten Blick hatte sich seit damals nicht viel verändert. Die Luft war kalt, der Himmel grau und ein Parkplatz schwer zu finden. Auch das Getümmel war so dicht wie früher. Stand an Stand, dazwischen kaum einen Meter Platz, die schmalen Gänge prall gefüllt mit Menschenmassen.

Bei den meisten der hier angebotenen Waren handelte es sich um echten Trödel, Ramsch und alten Hausrat. Schön fürs Auge und zum Stöbern, im Moment allerdings vollkommen uninteressant für mich. Dann endlich: Disketten in Sicht!

"Shareware für Amiga und PC" prangte es in dicken Lettern auf



Am ersten Stand geht noch alles mit rechten Dingen zu. Nur Shareware, Public Domain und sonstiger Krimskrums.



Treffer! An diesem kleinen Stand stehen die Kunden dich gedrängt und blättern in Schnellheftern. Unscheinbar, aber gut sortiert.

illegale Ware einfach offen auslegen, dachte ich mir.

"Sie haben ja eine ganz schöne Auswahl hier.", begann ich mit aller gebotenen Vorsicht, "Eigentlich suche ich aber etwas anderes. Haben Sie denn keine neuen Computerspiele auf CD? Oder Anwenderprogramme als Vollversion?" – "Nee, so was gibts bei mir nicht.",

antwortete mir der bärtige Riese hinter dem Stand, "Ich mache nur in Shareware und Public Domain. Alles andere ist nicht mein Ding."

Tja, Pech gehabt, aber einen Versuch wert war es allemal. Gerade als ich mich enttäuscht abwenden wollte, hörte ich eine Stimme von links. "Da bist du hier völlig falsch.",

einem handgemachten Plakat. Vielleicht hatte ich ja auf Anhieb Glück. Es dauerte etwa fünf Minuten, die gesamte Auslage zu sichten und es fand sich – nichts. Alles Shareware, ganz legal. Genauso, wie es das Plakat versprochen hatte. Warum nicht einfach fragen? Schließlich würde kein Händler

sagte die Stimme. "Das, was du suchst, gibt es hier nicht." Das Gesicht, zu dem die Stimme gehörte, war etwa Mitte Zwanzig und glattrasiert. Der sauber gezogene Seitenscheitel und die rahmenlose Brille erinnerten stark an den typischen Mitarbeiter einer großen Versicherung, wie wir ihn aus der Fernsehwerbung kennen.

"Wenn du weißt, wonach ich suche, kannst du mir bestimmt auch sagen, wo ich es finde.", nahm ich das Gespräch auf. Eine bessere Antwort hätte sich selbst Sam Spade nicht einfallen lassen können.

"Klar, versuch's mal in Gelsenkirchen an der Trabrennbahn.", sprudelte mein Gegenüber los, "Da ist auch jeden Samstag Flohmarkt, bis um zwei. Die verkaufen einfach alles. Wenn du dich beeilst, schaffst du es ja noch." Ein Blick auf meine Armbanduhr verriet mir, daß er recht hatte. Zwanzig nach Elf. "Danke für den Tip." rief ich ihm nach und machte mich auf den Weg.

Neben der Rennbahn

Gelsenkirchen, Trabrennbahn, etwa eine Stunde später. Hier war ich noch nie vorher gewesen, deshalb hatte es auch etwas länger gedauert, den Weg zu finden. Dieser Flohmarkt ist etwa genauso groß wie der in Bochum, aber noch voller. Wer es nicht mit eigenen Augen gesehen hat, kann es sich kaum vorstellen. Die Straßenränder sind gesäumt mit

parkenden Autos, das absolute Parkverbot scheint hier niemanden zu interessieren.

Die meisten Besucher sind vollbepackt mit Plastiktüten und den unterschiedlichsten Waren. Überhaupt unterscheidet sich das Angebot hier vollkommen von dem in Bochum. Lebensmittelstände, Imbißbuden und Stände mit

Neuwaren bestimmen das Bild, von Trödel kaum eine Spur. Ein gutes Zeichen? Mein erster Blick fiel auf einen Zeitschriftenstand. Da lag doch tatsächlich die PC

Wen interessieren schon die Neuigkeiten von gestern?

POWER aus dem Vormonat, komplett mit Cover-CD. Rechts und links daneben die Magazine der lieben Konkurrenz, ebenfalls mit CD und ebenfalls die vorletzte Ausgabe. Der Preis? Erschreckend billig – aber wen interessieren schon die Neuigkeiten von gestern?

Ein paar Stände weiter boten polnische Händler Textilien feil, ausnahmslos bekannte (und natürlich im Geschäft kaum bezahlbare) Edelmarken, allesamt zum Spottpreis. Die Dinger waren bestenfalls so echt wie die Zähne meiner Oma. Hier mußte ich einfach fündig werden, da war ich mir plötzlich ganz sicher.

Stände, an denen Shareware angeboten wurde, gab es hier in Hülle und Fülle. Bei den ersten beiden ging aber, genau wie in Bochum, alles mit rechten Dingen zu. Dann – Volltreffer! Ich wußte es in dem Moment, als ich den Stand sah





Piraten-Cds werden nicht nur in Deutschland produziert. Es ist ein grenzüberschreitendes Problem.

– und die Kundschaft, die ihn in einer Dreierreihe umlagerte.

Komischerweise schien sich kein Mensch für die in zahlreichen Kisten ausgelegten Disketten zu interessieren, lediglich die Schnellhefter erfreuten sich allgemeiner Beliebtheit. Alles was ich tun mußte, war, mich dem Pulk anzuschließen und darauf zu warten, daß ein Hefter frei wurde. Und dann hielt ich ihn in meinen Händen.

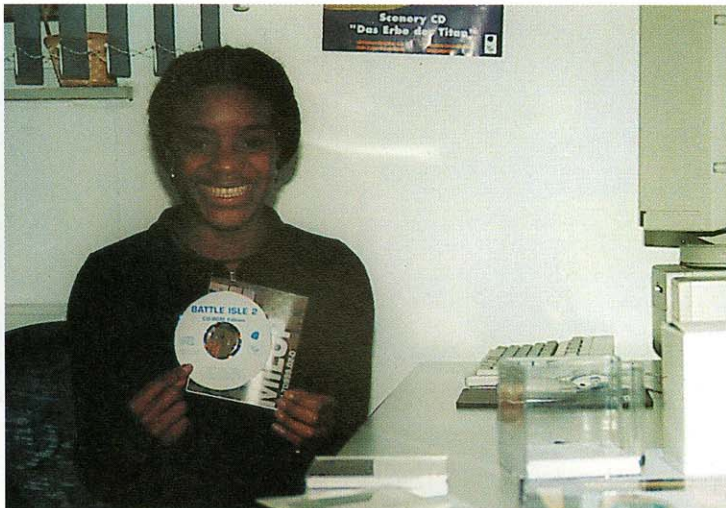
Heiße Ware

Das Angebot war überwältigend. Der Hefter enthielt etwa 25 Seiten, von denen jede eine Auflistung verschiedener Programme enthielt. Die Programme einer Seite befanden sich auf jeweils einer CD, deren Preis zwischen 50 und 80 Mark betragen sollte. Die meisten CDs enthielten Zusammenstellungen verschiedener Spiele, teils bunt gemischt, teils nach Hersteller oder Genre geordnet. Verglichen mit dem Ladenpreis waren die durchschnittlich 65 Mark dafür nicht mehr als ein Taschengeld. Aber ich entschied mich für etwas anderes. Eine CD mit dem Titel "Win

95" enthielt wirklich alles, was das Herz begehrt. 20 erstklassige Anwenderprogramme und zehn aktuelle Spiele für 60 Mark. Die mußte ich einfach haben.

Also los. "Eine Win 95 CD, bitte." sprach ich den Händler an, das Portemonnaie schon in der Hand. "Tut mir leid, die sind alle ausverkauft." kam es zurück, "Wir hatten schon den ganzen Kofferraum damit vollgepackt, aber es hat nicht gereicht." Dabei deutete er auf ein hinter dem Stand geparktes Fahrzeug der S-Klasse. Es scheint sich ganz gut von diesem Geschäft leben zu lassen.

"Haben wir denn sonst nichts im Angebot, was Sie vielleicht interessieren könnte?" Doch natürlich, aber lieber wäre mir eben diese eine CD gewesen. "Tja, weiß nicht, muß mal sehen...", zögerte ich angesichts des schier erdrückenden Angebots. Zum Glück wurde mir die Entscheidung abgenommen. "Wenn es Ihnen nichts ausmacht, eine Woche zu warten, kriegen Sie natürlich auch die Win 95-CD."



Esther lacht, obwohl sie's gar nicht komisch findet: Komplettfälschung von Battle Isle 2!

verriet mir der geschäftstüchtige Händler, "Und weil Sie so lange warten müssen, lasse ich sie Ihnen auch für 50 Mark. Sie können sich dann auch darauf verlassen." Das war Musik in meinen Ohren. "Alles klar!", rief ich zurück, "bis nächsten Samstag dann."

Das falsche Battle Isle

Mülheim an der Ruhr, Dienstag nachmittag. Wo ich Raubkopien aus dem Brenner kaufen konnte, wußte ich ja jetzt.

Aber wie sieht es mit illegalen Pressungen aus? Für heute stand ein Besuch bei Blue Byte in meinem Kalender, da könnte man doch auch mal nachfragen.

Vielleicht konnte mir Esther Manga weiterhelfen, die eigentlich für die Betreuung der Presse zuständig ist. Außerdem hört sie viel und kennt sich aus in der Branche. Und sie hat immer Kekse da. Ich freute mich auf den Besuch.

"Raubkopien?" fragte Esther. "Das trifft sich gut, wir haben gerade eine herein bekommen. Ich muß mal schnell nachsehen." Keine zwei Minuten später erschien sie mit einem Päckchen in der Hand und mit Günter Cohnen, Sales Director bei Blue Byte zurück – dem richtigen

Mann für dieses Thema.

"Hier! Battle Isle 2, komplett verpackt, aber leider nicht von uns." In der Tat sah die Verpackung absolut authentisch aus.

Das Artwork war vom Original nicht zu unterscheiden, aber der Inhalt... nur eine CD und einen Auszug aus dem Handbuch in Booklet-Format und einfach nur in Folie eingeschweißt. Nur der pure Zufall machte es möglich, daß man diese Komplettfälschung bei Blue Byte überhaupt zu Gesicht bekam. "Der Käufer hat das Ding an uns zurückgeschickt, weil er es einfach nicht zum Laufen bekam." erklärte

**20 erstklassige
Anwenderprogramme
und zehn aktuelle
Spiele für 60 Mark.**

Original und Fälschung

Komplettfälschungen sind vom Original nicht zu unterscheiden. Selbst Printmaterialien liegt der Verpackung bei. Was glauben Sie, ist diese Ausgabe von Battle Isle echt, oder handelt es sich um eine Raubkopie?



Auf Brennern erstellte CDs erkennt man an ihrer goldenen Oberfläche. Sie entstehen meist in sehr niedriger Auflage und enthalten verschiedene Programmzusammenstellungen. Manchmal findet sich in der CD-Hülle auch ein fotokopiertes Cover...



Günter, "Uns ist sofort aufgefallen, daß es sich um eine Raubkopie handelt."

"Wo bekommt man denn so etwas?", wollte ich wissen. "Und woran erkennt man, daß es sich um eine illegale Kopie handelt?" In diesem Fall habe der Kunde das Spiel auf einer größeren Messe erworben, ließ Günter mich wissen, bei einem Händler, dessen Name sich der Kunde nicht gemerkt habe.

"Warum denn auch? Immerhin war das ganz offensichtlich ein günstiges Angebot, und das Produkt Battle Isle war ihm bekannt." Das leuchtete ein, aber wie hatte man die Fälschung bei Blue Byte erkannt?

"Nun, es fehlt das Waffenbuch, das Handbuch ist nur auszugsweise vorhanden", so Günter. "Und dann findest du auf der ansonsten absolut echt aussehenden CD den kleinen Schriftzug 'Made in USA'. Dort lassen wir aber gar nicht fertigen. Der Kunde kann das natürlich nicht wissen. Und wir können ihm auch nicht helfen – er muß das Geld, das er für diese Fälschung bezahlt hat, leider als Verlust verbuchen."

"Habt ihr denn herausfinden können, wo diese Fälschung letztendlich angefertigt wurde?" – "Nichts zu machen", ließ mich Günter wissen. "Selbst der Hinweis 'Made in USA' muß nicht stimmen. Genau so gut kann die CD aus Osteuropa oder Asien kommen, wir konnten es aber leider nicht zurückverfolgen."

Der Abstecher nach Mülheim hatte sich wirklich gelohnt. Ich nahm mir noch einen von Esthers leckeren Keksen und beschloß, auf der nächstbesten Messe ebenfalls mein Glück zu versuchen.



Auch auf sogenannten Computertagen kann man fündig werden

Erwischt!

Gelsenkirchen, Trabrennbahn. Samstag! Auf diesen Tag hatte ich mich richtig gefreut. Endlich würde ich meine vor einer Woche bestellte Win 95-CD erhalten! Ich muß zugeben, im Laufe dieser Woche hatten sich durchaus einige schwarze Gedanken in mein Hirn geschlichen. Insgeheim hatte ich mir schon ausgemalt, wie gut sich ein paar der Raubkopien als fester Bestandteil meiner Festplatte ausmachen würden. Okay, alles, was ich für meinen Beruf

brauche, haben wir in der Redaktion. Und auch als Privatperson habe ich mir alle wichtigen Programme von Microsoft und anderen Herstellern, die mich wirklich interessieren, legal gekauft. Anständig registriert sind sie auch, schließlich will man ja in den

Genuß der kostenlosen Hotline kommen. Der Rest ist eher überflüssig, höchstens für gelegentliche Spielereien. Aber schön wäre es doch.

Nun – es sollte anders kommen: Der Stand von letzter Woche fehlte.

Heute erwischt und in nur einer Woche wieder am selben Ort präsent?

Auch bei der zweiten Platzrunde keine Spur. Plötzlich sah ich hinter einem Stand mit gebrauchten Videofilmen ein vertrautes Gesicht. Hatte ich diese Frau mittleren Alters beim letzten Mal nicht ebenfalls hinter dem Stand mit den vielen Raubkopien gesehen?

Fragen kostet nichts, sagte ich mir und sprach sie einfach auf meine Bestellung an. "Das tut mir leid", sagte die Frau, "aber wir hatten heute früh Besuch von der Polizei. Die haben unseren Software-Stand natürlich sofort dicht gemacht und alle CDs mitgenommen. Nächste Woche, ganz bestimmt."

Meine Enttäuschung war groß, das können Sie sich bestimmt vorstellen. Eigentlich wäre dies genau der richtige Zeitpunkt für ein paar Kraftausdrücke. Aber Klaus, unser Chefredakteur, hat für so etwas überhaupt kein Verständnis und würde Begriffe dieser Art gnadenlos wegedigieren. Es half alles nichts, ich mußte eine weitere Woche warten. Aber war das überhaupt möglich? Heute erwischt und in nur einer Woche wieder am selben Ort präsent? Ich war gespannt...

Eine neue Quelle

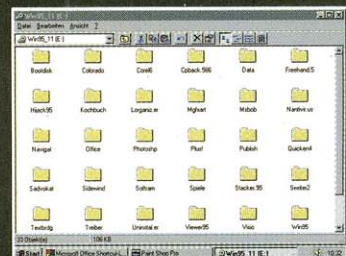
Sonntag. Nach dem Frühstück erinnerte ich mich an meinen Besuch bei Blue Byte. Die Battle Isle-Fälschung stammte von einer Messe, wie mir Günter verraten hatte. Leider waren zur Zeit keine Messen in Sicht. Aber da gab es doch die regelmäßigen Veranstaltungen in mittelgroßen Hallen und Kulturzentren, die sich Computermärkte oder Computer-Tage nannten. Soweit ich mich erinnern konnte, handelte es sich hierbei um Verkaufsveranstaltungen rund um den Computer, auf denen stets Aussteller aus Deutschland, Holland und Belgien vertreten waren. Die Zeitung vom Samstag war schnell hervor gekramt und sollte mir verraten, daß



In diesem Getümmel lassen sich auch unter dem Ladentisch gute Geschäfte abwickeln

Kinderleichte Bedienung

Und so funktioniert die Installation eines Spiels von der Win 95-CD...



Jedes Programm liegt in einem eigenen Ordner. Für ergänzende Informationen wurde ein weiterer Ordner angelegt.



Hier finden sich die
bei manchen Programmen
benötigten Seriennummern.



Und so geht's: Es öffnet sich ein DOS-Fenster und man braucht nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm zu folgen.



Geschafft! Schon nach weniger als fünf Minuten befinden wir uns im Intro von Ascendancy.

heute genau so eine Veranstaltung in Castrop-Rauxel angesagt war. Ich hatte sowieso nichts besseres zu tun und machte mich unverzüglich auf den Weg.

Mittags. Castrop-Rauxel, Europahalle.

Der erste Eindruck war schon überwältigend. Hard- und Software, so weit das Auge reicht. Die meisten der hier ausstellenden Händler betreiben normalerweise Einzelhandelsgeschäfte und verkaufen zusätzlich ihre Waren auf Märkten wie diesem. Durch die geballte Konkurrenz auf so engem Raum kommen wirklich günstige Preise zustande.

Bei diesen Händlern gibt es natürlich eine richtige Quittung und die üblichen Garantieleistungen. An einem Prüfstand im Foyer können die Kunden ihr soeben erworbenes Gerät sogar kostenlos durchchecken lassen – mit Prüfzertifikat. Aber das interessierte mich heute nur am Rande, schließlich hatte ich nach ganz anderen Dingen zu suchen.

Mittlerweile schien ich über ein geübtes Auge und einen gewissen Instinkt zu verfügen. Schon nach wenigen Minuten wurde ich fündig – und es traf mich wie ein Blitz! Nicht nur eine irgendwie verdächtig

aussehende Version der Microsoft Encarta 95 streifte meinen Blick, sondern auch ein indiziertes Computerspiel in ungewohnter Verpackung.

Damit nicht genug: Auf einem eigens aufgestellten Rechner konnte die neugierige Kundschaft eben dieses Spiel nach Lust und Laune ausprobieren, um es später käuflich zu erwerben – für lediglich 25 Mark. Also machte ich ein möglichst unauffälliges Gesicht und harpte der Dinge, die da kommen sollten.

Es dauerte nicht lange, bis sich zwei junge Frauen an den Händler wandten. "Wir suchen Word und Excel", sagte eine von ihnen. "Haben Sie so etwas da?" Der Händler schien nicht im geringsten überrascht.

"Nicht einzeln.", antwortete er, "Nur im Office-Paket für Windows 95. Kostet 40 Mark." Man war sich sofort einig, Geld und Software wechselten den Besitzer und die beiden Damen zogen von dannen.

Das war meine Chance! Hier konnte ich aus erster Hand erfahren.

ob man eigentlich wußte, was man da gekauft hatte. Also nichts wie hinterher. Andererseits konnte dieses Unternehmen ganz nach einer plumpen Anmache aussehen. Ach was, schließlich handelte es sich dabei um meinen Job.

Ich sprach die beiden kurzerhand an und erklärte ihnen, woran ich

gerade arbeitete. Im ersten Augenblick schienen sie ziemlich überrascht, aber dann machte sich Erleichterung breit. Nein, ich war wirklich kein

verdeckter Ermittler! Artig stellten sich die Mädels vor, sagten daß sie Petra und Ina hießen und in einer benachbarten Großstadt studierten.

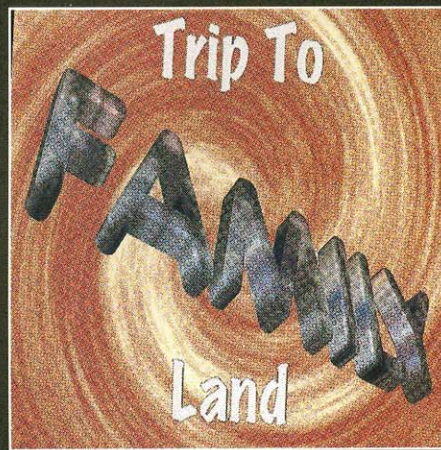
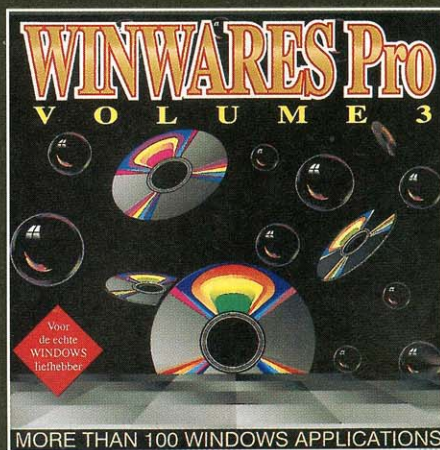
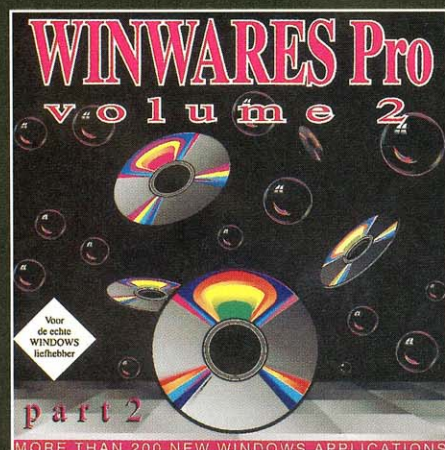
"Klar, bei Microsoft gibt es spezielle Konditionen für Studenten und Hochschulmitarbeiter", ließ mich Petra wissen, "Aber selbst dann kostet ein einziges Programm noch mehrere hundert Mark. Wer kann sich das denn leisten?"

Ina stieß in dasselbe Horn: "Wenn die regulären Preise nicht so überteuert wären, würden wir auch lieber ganz normal im Laden kaufen. Mit Garantie, ausführlichem



Mehr Original und Fälschung

Über 1MB Software, die dem Copyright-Schutz unterliegt, als Raubkopien



und von freudiger Erwartung getrieben, fuhr ich ohne Umwege nach Hause. Ich hatte das ganze Wochenende Zeit und wollte endlich wissen, ob Raubkopien ihr Geld wert sind.

Das indizierte Spiel, das ich am Sonntag gekauft hatte, entpuppte sich als kompletter Reinfall. Es handelte sich nämlich gar nicht, wie eigentlich versprochen, um die Vollversion, sondern nur um eine spielfähige Demo und jede Menge Füllstoff, darunter der Gesamtkatalog des Händlers und eine Handvoll anderer Spieledemos.

Die Encarta 95 hingegen lief einwandfrei und ohne irgendwelche Einschränkungen. Natürlich vermisst man das obligatorische Handbuch, aber immerhin stand es nun fifty-fifty. Dann wagte ich mich schließlich an meine mühsam erstandene Win 95-CD. Und was soll ich Ihnen sagen – das Ding war der absolute Hit.

Jedes Programm war in einem separaten Verzeichnis untergebracht, nur die Spiele hatte man aus Platzgründen zusammengepackt. In einer Extradatei fand sich noch einmal eine komplette Auflistung aller Programme, die sich auf Tastendruck ausdrucken ließ.

Zu jedem Programm gab es, wenn bei der Installation benötigt, die passende Seriennummer und ergänzende Hinweise. Auch, daß sich manche Programme nur von der Diskette installieren ließen, wurde nicht verschwiegen. Und für die gepackten Spiele hatte man eigens eine Installationsroutine erstellt. Perfekt, besser geht's nicht. Auch der unerfahrenste User hätte keine Schwierigkeiten, mit dieser Sammlung zurechtzukommen.

Dickes Ende?

Nachdem ich also ein ganzes Wochenende mit dem Adobe Photoshop, Microsoft Quicken, Norton Antivirus und anderen, illegal in Umlauf gebrachten Programmkopien verbracht hatte, prüfte ich noch Ascendancy, Pinball Illusions und den Rest der auf der CD enthaltenen Spiele auf ihre Funktionsfähigkeit und schaltete dann den Rechner endlich ab. Zugegeben, an der Fertigungsqualität

und dem Preis-/Leistungsverhältnis ließ sich nicht mäkeln. Trotzdem beschlichen mich ernsthafte Gewissensbisse. Was hatte Frank Michaelis von Microprose noch gesagt, als ich ihm von diesem Projekt erzählte?

"Raubkopien sind für mich kein Kavaliersdelikt, sie sägen an meinem Job. Und das finde ich ganz und gar nicht lustig." Recht hat er. Besonders kleine und mittlere Unternehmen haben an den Verlusten schwer zu knabbern. Das nun fehlende Geld kann nicht in die Entwicklung neuer Spiele investiert werden, und so leidet der gesamte Markt. Und jeder anständige Käufer. Und letztendlich auch ich.

Schließlich hängt mein Job unmittelbar mit der Qualität und Popularität der jeweils aktuellen Spiele zusammen. Es begann, in mir zu kochen. Je mehr ich darüber nachdachte, desto mehr packte mich die Wut. Warum soll man einer Minderheit ihren illegalen Lebenswandel finanzieren? Wer kann schon mit Sicherheit ausschließen, daß die dort erwirtschafteten Profite nicht in andere halbseidene Projekte fließen?

Also griff ich zur Schere und zerschnitt sämtliche für diesen Artikel gekauften CDs fein säuberlich in etwa eine Milliarde kleinster Stückchen. Es tat mir sogar um die Ausgaben leid, die der Verlag mir für dieses Zeug erstatten mußte – zum ersten Mal in meinem Leben.

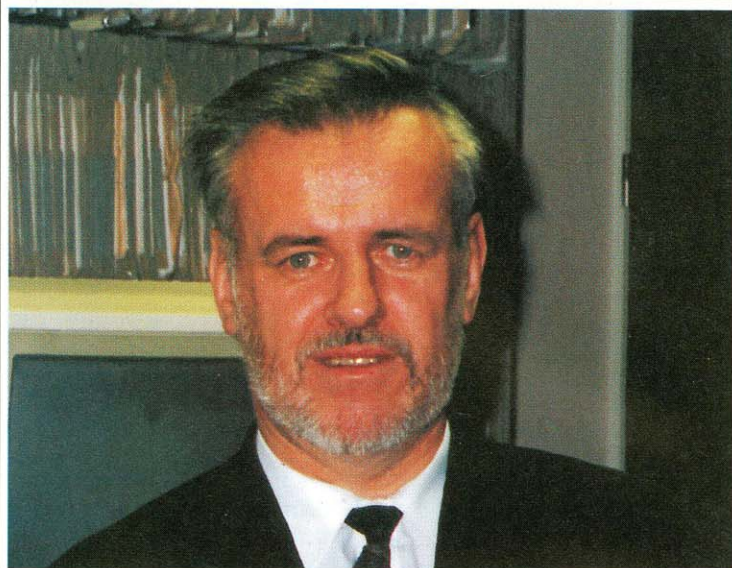
Endlich Ruhe. Nach dieser aufreibenden Agententätigkeit hatte ich mir eigentlich einen Wodka-Martini verdient, geschüttelt, nicht gerührt. Aber erstens war mir dieser Drink zu klischeebehaftet und zweitens fehlte mir die Lizenz, mich selbst zu töten.

Ich erinnerte mich daran, wie alles angefangen hatte und brühte mir lieber einen schwarzen Tee auf. Dazu gab es Schokoladenkekse. Meine Arbeit war noch nicht beendet. Ich wollte unbedingt noch ein Preßwerk besuchen und ein wichtiges Interview führen. Aber für heute war es genug. Ich nahm noch eine heiße Dusche und ging zu Bett. Glauben Sie mir, mit einem reinen Gewissen schläft es sich ungemein gut. Ehrlich...



Nein zu Raubkopien – irgendwann erwischt es jeden.

Kontra



Günter Freiherr von Gravenreuth betreibt als niedergelassener Rechtsanwalt mit mehreren Partnern eine Kanzlei in München. Er ist Justitiar im Verband der deutschen Unterhaltungssoftware und vertritt innerhalb von Rahmenverträgen mit einzelnen Software-Produzenten deren Interessen im Kampf gegen illegale Raubkopien.

PC Power: *Freiherr von Gravenreuth, das Thema Software-Piraterie ist mittlerweile schon ein Dauerbrenner in der Computerszene. Aber gibt es überhaupt seriöse Aussagen über den tatsächlichen Umfang dieses illegalen Geschäfts und den dadurch verursachten Schaden in der Bundesrepublik?*

Fhrh. v.

Gravenreuth: Verlässliche Aussagen gibt es leider nicht, wohl aber Schätzungen. Allerdings gehören solche Schätzungen in den Bereich der Spekulation und ich möchte mich nicht daran beteiligen. Vor kurzem zum Beispiel haben wir bei einem einzigen Händler in Mettmann etwa 20.000 CDs mit illegalen Software-Kopien gefunden. Nur kann man diese Zahl nicht auf das gesamte Bundesgebiet hochrechnen, dazu ist die Angebotsvielfalt, was Raubkopien anbelangt, regional viel zu unterschiedlich. Das Ruhrgebiet mit seinen vielen Flohmärkten und Computertagen bildet sicherlich eine Hochburg, dafür werden Sie es äußerst schwer haben im linksrheinischen Gebiet um Moers, Neuss und Kamp Lintfort überhaupt fündig zu werden. Erst um Braunschweig herum geht es dann wieder los.

PC Power: *Gibt es Programme, die besonders gern kopiert werden?*

Fhrh. v. Gravenreuth: Die Programmpalette reicht wirklich von den teuersten Anwenderprogrammen bis zum normalen Computerspiel. Es gibt aber sehr wohl zwei Arten von Fälschungen. Zum einen die Komplettfälschung, die in der Regel in einem modernen Presswerk und in dementsprechender Stückzahl entsteht. Hier gehört auch eine gefälschte Verpackung und ein nachgedrucktes Handbuch zum Lieferumfang. Zum anderen sind da die in Heimarbeit gebrannten

goldenen CDs, bei denen die Käufer weder eine Verpackung noch ein Handbuch erhalten, auf der sich aber meist eine Vielzahl unterschiedlichster Programme findet.

Die Programmpalette reicht von teuersten Anwenderprogrammen bis zum normalen Computerspiel.

PC Power: *Wie können sich die Presswerke überhaupt vor illegalen Aufträgen schützen?*

Fhrh. v. Gravenreuth: Das ist in der Tat kein leichtes Unterfangen, und wenn man die Produktionskapazitäten moderner Presswerke zugrunde legt fast schon unmöglich. Erst neulich ist es uns gelungen, den Weg einer Raubkopie bis in ein großes europäisches Presswerk zurück zu verfolgen. Die Leute dort sind wirklich geschickt hereingelegt worden. Auf den ersten Verzeichnisebenen dieser CD finden Sie nämlich lediglich allerhand Public Domain und Shareware-Programme. Erst wenn man sehr weit in der Baumstruktur heruntergeht, gelangt man an die illegalen Kopien. Aber wer kann sich schon den Aufwand erlauben, jeden Datenträger vor einer Produktion bis in den letzten

Winkel unter die Lupe zu nehmen?
PC Power: Herr Freiherr von Gravenreuth, wo und wie werden denn nach Ihrer Erfahrung Raubkopien an den Mann gebracht?
Frhr. v. Gravenreuth: Auch das ist unterschiedlich. Auf den etwas größeren Messen wie der Hobbytronic oder der Computer 95 finden sich neben indizierten Programmen eher Komplettfälschungen. Diese werden natürlich in der Regel von professionellen Händlern angeboten, sind ordentlich verpackt und eingeschweißt und somit für den gutgläubigen Käufer nicht als solche zu erkennen. Auf Flohmärkten dagegen erfreuen sich besonders sogenannte Monats-CDs einer großen Beliebtheit. Diese enthalten eine wechselnde Compilation aktueller Programme, sind auf einem Brenner hergestellt und durchaus als illegale Kopien zu erkennen. Da verhält es sich ganz ähnlich wie mit unverzollt eingeführten Zigaretten. Die Leute wissen zwar, daß sie sich mit dem Kauf strafbar machen, sehen aber nur den eigenen Preisvorteil. Also kaufen sie trotzdem, ohne großartig darüber nachzudenken, welchen Schaden sie damit anrichten und welche anderen Geschäfte sie damit unter Umständen mitfinanzieren...

PC Power: Wie groß ist denn das Interesse der Software-Produzenten an diesen illegalen Geschäften, und wie wird überhaupt gegen Software-Piraten ermittelt?
Frhr. v.

Wenn wir einen Stand untersuchen, beginnt zwei Stände weiter das große Aufräumen.

Gravenreuth: In der Software-Industrie besteht natürlich ein großes Interesse daran, diesen Handel zu unterbinden, auch wenn es manchmal nicht danach aussehen mag. Auf der anderen Seite ist dieses Problem bereits seit Jahren ein Thema und von daher nicht mehr ständig in jedermanns Munde. Wenn meine Kanzlei innerhalb eines Rahmenvertrages mit dem Hersteller "xy" tätig wird, stellen wir durchaus auch eigene

personalaufwendig sind und nicht immer zu Erfolg führen. Zum einen tarnen sich die Händler mit dem Verkauf von Public Domain und Shareware-Programmen oder sogar ganz anderen Waren, zum anderen werden auch hier immer häufiger Mittelsmänner eingesetzt. Die Drahtzieher und eigentlich Verantwortlichen stellen ganz einfach eine Aushilfe ein – übrigens mitunter sogar über das örtliche

Ermittlungen an. Wir bedienen uns dabei einer größeren Anzahl sogenannter Testbesteller, Scheinkunden also, die auf Flohmärkten und Computertagen nach den Vertreibern illegaler Kopien Ausschau halten. Sobald diese Testbesteller fündig werden, alarmieren sie die Polizei und stellen sich sofort für deren weitere Ermittlungen zur Verfügung. Von sich

aus wird die Polizei eher selten tätig, da solche Einsätze sehr zeit- und

Arbeitsamt –, die dann für 75 Mark pro Tag die Raubkopien verkaufen darf. Solche Leute sind entweder wirklich ahnungslos oder sehr auf dieses kleine Zubrot angewiesen, im Grunde also ganz arme Teufel.

PC Power: Gibt es denn gar keine echten Erfolge im Kampf gegen dieses illegale Kleinod?

Frhr. v. Gravenreuth: Ein Beispiel: Auf einem Flohmarkt im Ruhrgebiet konnten wir an einem Stand illegale Kopien der unterschiedlichsten Programme ausfindig machen. Hinter dem Stand befand sich zwar ein Verkäufer, die großen Holzkisten voller Disketten waren aber so schwer, daß dieser Verkäufer allein sie nie hätte tragen können. Dazu kam noch eine große Auswahl an CDs. Wie sich im anschließenden Verhör herausstellte, waren sie mit zwei Kastenwagen und einem PKW herangeschafft worden. Mit diesem kleinen Fuhrpark konnten mehrere Stände auf diesem und bis zu zwei weiteren Flohmärkten versorgt werden. Als wir schließlich nach einigen Stunden zur Hausdurchsuchung bei dem Hintermann eintrafen, beschwerte sich dieser lautstark darüber, daß wir so spät kamen. Es sei schließlich Wochenende und er habe noch etwas anderes zu tun. Gefunden haben wir bei ihm nichts. Und so ist es oft. Wenn wir einen Stand untersuchen, beginnt zwei Stände weiter das große Aufräumen, und zu Hause schnell das Telefon. Denn meist handelt es sich um Familien- oder Cliquenwirtschaft, und schlecht informiert sind diese Leute wirklich nicht.

PC Power: Mit welchen Strafen haben denn die Händler zu rechnen, falls ihnen etwas nachgewiesen werden kann?

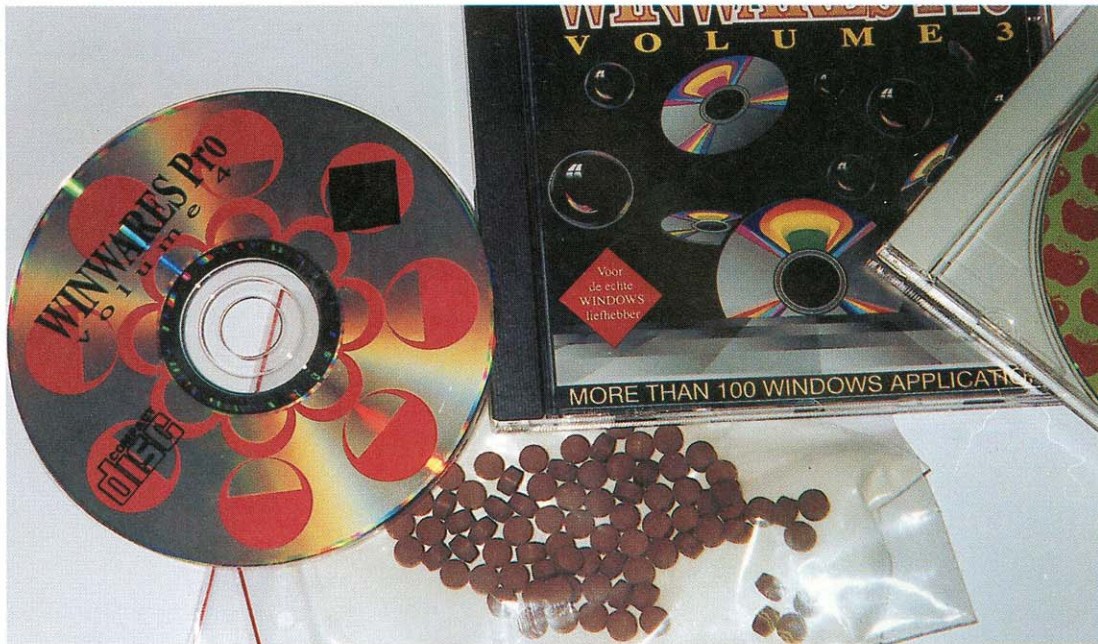
Frhr. v. Gravenreuth: Anscheinend sind die Strafen nicht abschreckend

genug. Auf der Computer 94 wurde ein Händler beim Verkauf indizierter Programme erwischt. Ein Jahr später war derselbe Mann mit anderen indizierten Programmen wieder auf der Messe vertreten. Diesmal wurde ihm sein Stand dicht gemacht. Aber wahrscheinlich wird er auch in diesem Jahr erneut dort erscheinen. Bei Betreibern von Flohmarktständen tritt dieses Problem noch viel krasser zu Tage. Es ist uns schon passiert, daß wir so einen Händler erwischt haben, sein gesamter Lagerbestand wurde konfisziert und ein Verfahren eingeleitet. Nur einen Tag später hat ein Verwandter das Unternehmen auf einem anderen Flohmarkt weitergeführt. Für die CDs, die wegen der Konfiszierung nicht mehr lieferbar waren, wurden dann einfach Nachbestellungen entgegengenommen.

PC Power: Das sieht in der Tat nicht nach einer wirklichen Abschreckung aus. Wo liegt denn das höchste Strafmaß, daß Sie in Ihrer langjährigen Berufspraxis erlebt haben?

Frhr. v. Gravenreuth: Ein Flohmarkthändler und Wiederholungsstäter ist schon einmal mit 300 Tagessätzen, also zehn Monatsgehältern bestraft worden. Das mag sich vielleicht gewaltig anhören, relativiert sich allerdings sehr, wenn man an die ungeheuren Gewinnspannen und das relativ geringe Risiko überhaupt erwischt zu werden denkt. Zumal diese Leute in ihrem Nebenberuf als Software-Piraten oft ein höheres Einkommen erzielen als in ihrem Hauptberuf. So sie denn überhaupt hauptberuflich tätig sind..

PC Power: Freiherr von Gravenreuth, wir bedanken uns sehr für dieses interessante Gespräch.



Raubkopien und Drogen – große Märkte, hohe Dunkelziffer, illegale Geschäfte



Pro



Raubpiraten sind überall - aber nur wenige werden erwischt

Das folgende Gespräch mit einem Anbieter illegaler Raubkopien fand auf einem der üblichen Wochenend-Trödelmärkten im westlichen Ruhrgebiet statt. Es handelt sich bei diesem Text um ein Gesprächsprotokoll, das dem Anbieter weder bekannt ist noch von diesem autorisiert wurde. Auch war der Wahrheitsgehalt der getätigten Aussagen nicht in allen Einzelheiten nachprüfbar.

PC Power: Auf den ersten Blick handelt es sich bei den von Ihnen angebotenen Programmen ausschließlich um Shareware und Public Domain, erst bei näherem Hinsehen entdeckt man eine Liste mit Raubkopien. Wo und wie verkaufen Sie Ihre Produkte?

Anbieter: Sie haben natürlich ganz recht, nach außen hin sieht unser Stand aus wie der jedes x-beliebigen Shareware-Händlers. Das ist mittlerweile allerdings reine Fassade. Vom Gesamtumsatz her betrachtet verdienen wir nur etwa 15-20% an diesen Programmen, der Löwenanteil kommt von den Raubkopien. Wir verkaufen ausschließlich auf Flohmärkten, die ja in dieser Region (gemeint ist das Ruhrgebiet. Anm. d. Red.) im wöchentlichen Rhythmus stattfinden. Dabei haben wir einen festen Termin pro Woche, das heißt, die Kunden wissen ganz genau, wo sie uns samstags antreffen können. Dazu kommen ein bis drei weitere Märkte pro Woche, je nachdem welche Veranstaltungen stattfinden. Besonders der feste wöchentliche Termin hat sich als sehr wichtig herausgestellt, da dieses Geschäft ausschließlich von Mund-zu-Mund-

Propaganda lebt. Unsere Kunden wissen sehr genau, was sie wollen.

PC Power: Die Programmvelfalt auf Ihrer Angebotsliste ist wirklich beeindruckend. Wie viele verschiedene Programme befinden sich denn in Ihrem Katalog, und welche davon sind die Verkaufsschlager?

Anbieter: Schwer zu sagen.

Mehrere hundert Programme sind es auf jeden Fall, sowohl Anwender-Software als auch Spiele. Und was wir nicht haben, können wir Ihnen besorgen. Wir nehmen nämlich durchaus auch Bestellungen entgegen. Sehr gut verkauft sich immer wieder eine Compilation mit etwa 10-15 Anwenderprogrammen und als Bonus einigen aktuellen Spielen. So eine CD wird in regelmäßigen Abständen neu von uns zusammengestellt, die Kunden warten regelrecht darauf. An zweiter Stelle kommen reine Spielesammlungen, die wir zum Teil auch nach Herstellerfirmen geordnet anbieten, zur Zeit ist beispielsweise die Lucas Arts-CD ein echter Hit. Dann erst kommen die nach Themengebieten zusammengefaßten Anwendungen, die sich eher an speziell interessierte Kunden richten. Sucht man zum Beispiel nach Grafikprogrammen, ist es doch schön zu wissen, wo man eine Sammlung der besten und teuersten Programme für wenig Geld kaufen kann, oder?

PC Power: Schön für Sie, weil Sie

damit sicher gutes Geld verdienen. Was aber mit den Arbeitsplätzen, die Sie gefährden?

Anbieter: Ich glaube kaum, daß wir ernsthaft Arbeitsplätze gefährden. Schauen Sie sich nur die Jahresumsätze der Software-Hersteller an, die interessieren sich doch gar nicht für unsere kleinen Geschäfte. Außerdem ist sich erst mal jeder selbst der nächste.

PC Power: Man kann durchaus den Eindruck gewinnen, daß Ihre kleinen Geschäfte sehr gut durchorganisiert sind. Womit verdienen Sie denn hauptberuflich Ihre Brötchen?

Anbieter: Eigentlich bin ich ausgebildeter System-Informatiker. Die meiste Zeit meines Berufslebens habe ich aber damit verbracht, in der Computerbranche selbständig zu werden. Zuletzt mit einem Laden- und Versandgeschäft für Hard- und Software. Aber haben Sie schon mal versucht, als Einzelhändler erfolgreich Software zu verkaufen? Die Einkaufspreise, die wir zum Beispiel von Microsoft eingeräumt bekamen, lagen deutlich über den Verkaufspreisen der großen Discounter-Ketten. Dazu kommen die hohen laufenden Kosten und die Steuer, an die Einstellung von Personal war schon gar nicht zu denken. Unmöglich, davon einigermaßen leben zu können. Überhaupt hatte ich zu dieser Zeit speziell mit Microsoft nichts als Ärger; erst seit wir deren

Programme schwarz verkaufen, lassen die uns in Ruhe.

PC Power: Und wovon leben Sie denn nun?

Anbieter: Das Geschäft haben

wir schon vor einiger Zeit schließen müssen. Wir konzentrieren uns seitdem ausschließlich auf die Flohmarktstände und können davon auch gut leben. Außerdem ist da noch die Sozialhilfe...

PC Power: Sie bezeichnen sich ständig als "wir". Sind Sie also kein Einzelunternehmer?

Anbieter: Nein, wir sind insgesamt zu fünft, aber nur Freunde und Familienmitglieder. Das ist fast so etwas wie eine Clique. Wir haben auch immer zwei Stände auf dem regelmäßigen Samstags-Flohmarkt. Wenn Sie einen von uns erwischen, kann der andere meist noch schnell zusammenpacken.

PC Power: Wie oft kommt es vor, daß Sie erwischt werden, und welche Strafen haben Sie dann zu erwarten?

Anbieter: Daß wir erwischt werden,

kommt schon hin und wieder vor, insgesamt aber doch recht selten. Dann macht die Polizei unseren Stand natürlich sofort dicht und konfisziert sämtliche Datenträger. Was folgt, ist meist eine Hausdurchsuchung, eine Vernehmung und ein Bußgeld. Die Höhe des Bußgeldes hat aber die 500-DM-Grenze bisher noch nie überschritten. Auch eine weiterführende Klage oder gar ein Prozeß hat niemals stattgefunden. Zu Anfang hatten wir schon die Befürchtung, daß uns die Software-Hersteller auf Unsummen verklagen könnten und wir plötzlich auf einem Schuldenberg sitzen, den man in 100 Jahren nicht abbauen kann. So etwas liest man ja immer wieder in der Zeitung, ist aber uns und auch keinem, den ich kenne, jemals passiert. Der größte Verlust liegt immer in den konfiszierten CDs und den Umsatzeinbußen.

PC Power: Und wie setzt sich Ihre Kundschaft zusammen?

Anbieter: Da gibt es kein spezifisches Profil. Es ist nicht etwa so, daß nur arme Schüler, Studenten und Arbeitslose bei uns kaufen. Eigentlich sind alle Bevölkerungsgruppen vertreten, eben Leute wie Sie und ich. Das fängt beim kleinen Angestellten an, der nach Feierabend noch ein wenig spielen will, und geht hoch bis zu Lehrern, Ärzten und Anwälten. Wenn ich so darüber nachdenke, kommen verhältnismäßig viele Käufer aus den besser bezahlten Berufen – sogar an einen Mitarbeiter der hiesigen Staatsanwaltschaft haben wir schon verkauft. Eigentlich dürfte es finanziell keiner von denen nötig haben, Raubkopien zu kaufen.

PC Power: Wie sehen Sie Ihre eigene Zukunft? Es kann doch wohl kaum Ihr Ziel sein, dieses Geschäft ein Leben lang fortzuführen.

Anbieter: Ehrlich gesagt, habe ich mir darüber noch keine Gedanken gemacht. Sicher, ein schlechtes Gewissen ist irgendwie immer da – oder vielmehr die Angst, eines Tages doch mal eine richtig harte Strafe abzubekommen. Aber andererseits verkaufen wir wirklich gut, manchmal haben wir richtige Schwierigkeiten mit dem Brennen der CDs nachzukommen. Wir haben alle keine finanziellen Probleme mehr, keine Schwierigkeiten mit der Steuer oder dem Finanzamt, und morgens ausschlafen können wir auch. Da lassen sich eventuelle Risiken natürlich leicht verdrängen. Wahrscheinlich machen wir einfach so lange weiter wie die Nachfrage da ist, sonst macht es doch irgend ein anderer. Und im Moment steht die Kundschaft Schlange, wenn ich könnte – jetzt würde ich glatt Personal einstellen!

Ich glaube kaum,
daß wir ernsthaft
Arbeitsplätze
gefährden.

WERKS BESUCH

Können sich CD-Preßwerke überhaupt vor unseriösen Aufträgen schützen? Welche Maßnahmen werden ergriffen? Und wer ist im Schadensfall haftbar? Hier sind die Antworten...

Es gibt eine Diskrepanz zwischen offiziell gefertigten CDs und den tatsächlich im Handel verkauften Stückzahlen. Besonders im Audio-Bereich werden in hoher Auflage illegale Kopien angefertigt – mit Vorliebe von etwas älteren Veröffentlichungen verkaufsträchtiger Superstars.

Über das tatsächliche Ausmaß der Piraterie gibt es aber auch hier keine wirklich zuverlässigen Aussagen. Damals, bei den Langspielplatten, war es nicht anders. Man schätzt, daß es sich bei 20% der vom 1978er Hit-Album "Saturday Night Fever" verkauften Exemplare um Raubkopien handelt. Das gleiche gilt für den Nachfolger "Grease", der ein Jahr später veröffentlicht wurde.

Dennoch bleibt der Wahrheitsgehalt solcher Angaben letztendlich nicht nachprüfbar. Mit den heutigen populären CDs wird es sich im Audiobereich kaum anders verhalten. Dazu kommen beliebte Compilations wie die Braun MTV Eurocharts, die ebenfalls illegal und in hoher Stückzahl gefertigt werden.

Aber wie steht es mit der CD-ROM? Dieses Medium ist nicht nur jünger als die Audio-CD, sondern verfügt auch über eine komplexere Datenstruktur. Trotzdem wird niemand ernsthaft bestreiten wollen,



Fort Warner in Alsdorf: Das Firmengelände erinnert schon fast an eine Festung

daß es auch hier einen beständig wachsenden Schwarzmarkt gibt. Und irgendwo müssen solche Raubkopien schließlich angefertigt worden sein. Was also können Preßwerke tun, um sich vor dubiosen Auftraggebern zu schützen?

Alles aus einer Hand

Bei Warner Music Manufacturing Europe GmbH in Alsdorf gibt man sich gelassen. Das Preßwerk mit einer Fertigungskapazität von 650.000 CDs pro Tag ist für seine hohen Sicherheitsstandards bekannt. In der Tat, von außen betrachtet weist der Komplex fast

schon gefängnisartige Züge auf. Ein etwa zweieinhalb Meter hoher, von Stacheldraht gesäumter Metallzaun zieht sich um das gesamte Gelände. Um hinein zu kommen, müssen Pförtner und Schranke überwunden werden. Mitarbeiter können mittels einer Chipkarte durch ein separates Drehkreuz passieren.

Beim Verlassen des Werks werden per Zufallsgenerator einige Mitarbeiter ausgewählt, die sich mit einem Spezialdetektor abtasten lassen müssen. So soll erreicht werden, daß nicht einmal einzelne CDs das Werk unerlaubt verlassen.

"Dieses Vorgehen ist besonders wegen der strengen Geheimhaltungspflicht bei Neuerscheinungen erforderlich.", erklärt Jürgen Schmidt, der als Manager für den CD-ROM-Bereich zuständig ist. "Stellen Sie sich nur vor, ein Spiel wie Sensible World Of Soccer wäre bereits zwei Tage vor Beginn der Vermarktung in den falschen Händen. Vor einer solchen Situation müssen wir uns einfach schützen."

Sicher ein wichtiger Aspekt, aber wie kann garantiert werden, daß der Auftraggeber einer Pressung auch die Nutzungsrechte für die auf dem Datenträger enthaltenen Programme besitzt?

"Zunächst einmal macht die CD-ROM-Produktion nur den kleineren Teil unserer Aufträge aus.", so Jürgen Schmidt, "Aber natürlich versuchen wir auch hier, uns so gut wie eben möglich abzusichern. Dazu

lassen wir uns vertraglich bestätigen, daß die Nutzungsrechte beim Auftraggeber liegen." Damit aber nicht genug. Der Auftraggeber reicht außerdem eine Liste mit allen auf dem Datenträger enthaltenen Programmen und der genauen Datenmenge ein.

"So können wir nicht nur Liste und Datenträger miteinander vergleichen, sondern auch eventuelle Unstimmigkeiten sofort erkennen. Schon bei der kleinsten Abweichung

bestehen wir auf einer Erklärung, sind wir uns bei einzelnen Programmen nicht ganz sicher, rufen wir sogar bei deren Hersteller an. Im Zweifelsfalle

lehnen wir die Produktion ab."

So setzt man bei Warner auf eine langfristige Kundenbindung und verzichtet völlig auf die Produktion von Shareware-, Erotik, oder Cover-CDs, die eine Fülle weniger bekannter Programme enthalten. Absolute Sicherheit läßt sich aber nicht erreichen.

"Trotzdem, bisher hatten wir noch niemals Ärger mit Raubkopien.", erklärt Jürgen Schmidt. "Jede unserer CDs enthält einen Code, durch den sie sehr leicht bis in unser Werk zurückverfolgt werden könnte. Eine solche Codierung wird übrigens von allen großen und vielen mittleren Preßwerken angewendet. Ich glaube daher, daß Raubkopien eher in kleinen Werken entstehen. Auch auf den immer billiger werdenden Brennern erstellte Kopien sind ein Problem."

Bisher hatten wir noch niemals Ärger mit Raubkopien.



Manager Jürgen Schmidt ist bei Warner für den CD-ROM-Bereich zuständig



Um auf das Werksgelände zu gelangen, müssen die Mitarbeiter diesen Sicherheitsbereich passieren

Bedenkt man den heftigen Preiskampf auf dem Markt, läßt sich diese Argumentation sehr gut nachvollziehen. Bei Warner erfolgt die gesamte Produktion, vom Pre-Mastering bis zum Druck des Handbuchs, unter einem Dach. Kleinere Betriebe müssen dagegen Teile der Produktion auslagern, um überhaupt einen akzeptablen Preis anbieten zu können. Damit schwindet natürlich auch ein Teil der Sicherheit. Grund genug, als nächstes ein kleineres Werk unter

die Lupe zu nehmen.

Beim kleineren Nachbarn

Bei Advanced Optical Disc in den Niederlanden, wo unter anderem unsere Heft-CDs gefertigt werden, erreicht man eine Kapazität von knapp 60.000 CDs pro Tag und ist damit wesentlich kleiner als der Riese aus Alsdorf.

"Natürlich nehmen auch wir nicht wahllos jeden Auftrag an, sondern versuchen uns so gut es geht zu

schützen. Allein schon aus wirtschaftlichen Erwägungen," erklärt Paul Hermus, der Inhaber von AOD. "Rechtlich gesehen ist nämlich, genau wie in Deutschland, immer das letzte Glied einer Kette haftbar, in diesem Fall wir als Produzent. Zwar können wir später Regreßansprüche an den jeweiligen Auftraggeber stellen, aber wie sie sich bestimmt denken können, ist das alles andere als einfach."

Natürlich enthalten auch unsere Heft-CDs, wie jede Pressung aus dem Hause AOD, eine Codierung. Nehmen Sie doch einmal die CD dieser Ausgabe in die Hand und halten sie gegen Licht. In dem durchsichtigen Rand um die Lochung finden Sie den Namen des Herstellers (Advanced Optical Disc Holland), den Namen des Auftraggebers (PC Power 03/96), sowie das Kürzel IFPI mit einer angehängten Kombination aus Buchstaben und Zahlen. So läßt sich nicht nur das Preßwerk, sondern mitunter sogar die einzelne Preßmaschine ermitteln.

"Außerdem hinterläßt jede

Preßmaschine Spuren auf der Oberfläche einer CD, die so unverwechselbar sind wie ein Fingerabdruck,"

erklärt Paul Hermus. "Auch so kann ein

Techniker sehr gut erkennen, wo eine CD gefertigt wurde."

Trotz aller Sicherheitsmaßnahmen ist man auch bei AOD schon einmal direkt mit dem Problem illegaler Pressungen konfrontiert worden, allerdings bereits vor mehr als einem Jahr. Eine in sehr kleiner Auflage hergestellte Shareware-CD enthielt zusätzlich Programme, für die das



Paul Hermus von AOD

Nutzungsrecht – entgegen der schriftlichen Erklärung – nicht beim Auftraggeber lag.

"Wir konnten dies leider nicht vor der Pressung feststellen, da die Daten verschlüsselt waren. Erst nach Abschluß der Produktion sind wir – eher per Zufall – von dritter Seite darauf aufmerksam geworden." Woraufhin Paul Hermus persönlich diesen Vorfall unverzüglich zur Anzeige brachte. Seit dieser Zeit wird hier jeder Auftrag gleich dreifach kontrolliert.

"So etwas soll uns natürlich nicht ein zweites Mal passieren. Deshalb arbeiten wir auch sehr eng mit der STEMRA, dem holländischen Equivalent der GEMA, und der

BSA zusammen, einer Organisation speziell zur Bekämpfung der Piraterie."

Ein Abflauen der Raubkopie-Welle ist nicht zu erwarten.

Bessere Zeiten?

Für Preßwerke mittlerer und großer Kapazität ist das Risiko, mit Raubkopien in Verbindung gebracht zu werden, untragbar. Eine ganze Kette von Vorsichtsmaßnahmen soll daher von vornherein für eine Vermeidung solcher Aufträge sorgen. Europaweit entstand allein 1995 jede Woche ein neues Preßwerk, vom osteuropäischen und asiatischen Markt ganz zu schweigen. Die Wahrscheinlichkeit, ein Werk zu finden, das bereit ist, auf unseriöse Anfragen einzugehen, ist daher keinesfalls als gering einzustufen.

Ein großes Problem stellen auch auf Brennern gefertigte CDs dar. Hier wurden in letzter Zeit immer fortschrittlichere Techniken entwickelt. Das Anfertigen mehrerer Kopien in nur einem Arbeitsgang ist mittlerweile genauso leicht wie das Bedrucken der Goldlinge mit professionellen Motiven.

Riesige Auflagen sind zwar auch mit solcher Technologie noch immer nicht realisierbar, aber dafür scheinen immer mehr Anbieter diese lukrative Art des Nebenerwerbs für sich zu entdecken. Ein Abflauen der Raubkopie-Welle ist also nicht zu erwarten. Ganz im Gegenteil...



Tausende von CDs pro Tag – aber jeder Auftrag wird streng kontrolliert.

FORMIEREN. ANGREIFEN. ZERSTÖREN.

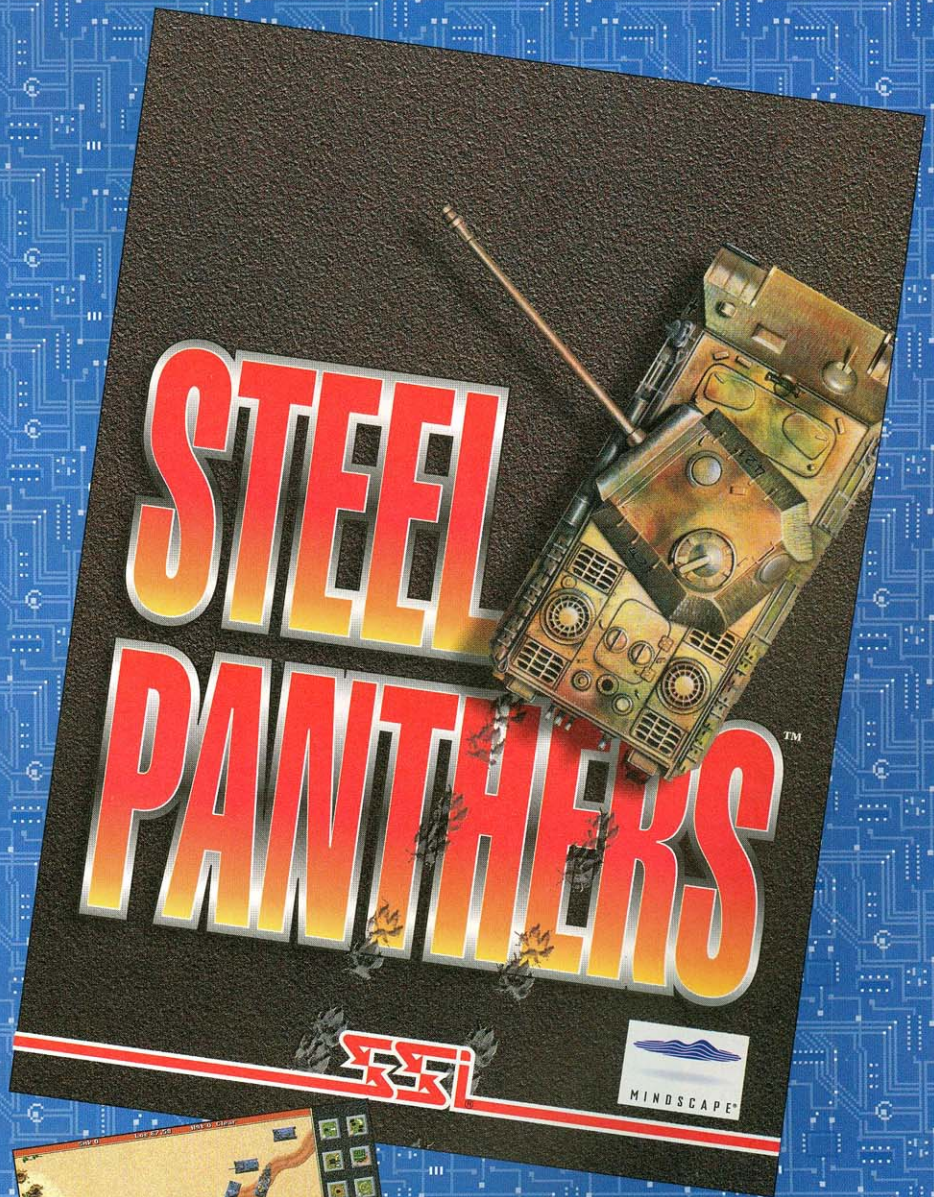
Kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg Panzer gegen Panzer in dieser taktischen Simulation. STEEL PANTHERS™ gibt Ihnen das Kommando über einen einzelnen Zug oder ein ganzes Panzerbataillon der Alliierten oder der Achsenmächte. Ort der Handlung ist das kriegszerrissene Europa oder der Pazifikraum zwischen 1939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

Leistungsmerkmale, die einschlagen:

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

Erhältlich für PC CD-ROM

Hotline: Tel. (02 08) 9 92 41 14,
Mo., Mi., Fr. 15–18 Uhr

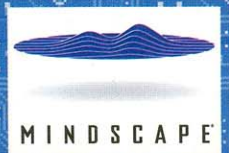


**JETZT KOMPLETT
IN DEUTSCH!**



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

Mindscäpe International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel.: (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



Ripper

Monster und Mysterium

Jack the Ripper. Es dürfte wohl niemanden geben, der diesen Namen nicht kennt. Der Prostituierten-Mörder aus dem 19. Jahrhundert kehrt zurück – als Computerspiel von Take 2 für Gametek. Englandkorrespondent Ged Start berichtet über das Mysterium, das diesen Mann umgibt und spricht, mit F.J. Lennon, einem Verantwortlichen für die Umsetzung der spannungsgeladenen Story, die bald als Adventure auf den Markt kommen wird.

Whitechapel, London im Jahre 1888. Nebel wabt über und in den Straßen der Themse-Stadt, man sieht kaum die Hand vor Augen. Die Straßenmädchen sind unzufrieden – bei diesem Wetter geht doch niemand aus dem Haus. Eines von ihnen steht an ihrem Stammplatz in der Seitenstraße, wartend, frierend, der Dinge harrend, die sich in Form einer dunklen Gestalt mit hochgeschlossenem Kragen nähern. Sie setzt ein gekünsteltes Lächeln auf und geht dem Unbekannten ein Stück entgegen. Als sie die blitzende Klinge des skalpellartigen Messer sieht, ist es bereits zu spät...

Zukunfts-Ripper

Mit medizinischer Präzision zerteilte Jack the Ripper seine Opfer – diese Story ist einerseits magenverdrechend, aber sie ist auch fesselnd. Noch faszinierender ist die Tatsache, daß der Prostituierten-Mörder trotz intensiver Nachforschungen der Polizei nie gefaßt wurde. Wer dieser Ripper nun wirklich war, dazu gibt es viele Theorien, und einige davon wurden durch zahlreiche Buch- und Filmveröffentlichungen propagiert. Die wahre Geschichte um Jack the Ripper ist bis heute ein Mysterium geblieben und daher noch immer eine Fundgrube für Autoren und – im Zeitalter der CD-ROM und der

Möglichkeit, auch Videos via Computer abzuspielen – nun auch für PC-Programmierer. Gametek ließ sich die Gelegenheit nicht entgehen und sorgt dank seines Labels Take 2 für eine Neuauflage des Stoffes. Man versucht erst gar nicht, den alten Fall aufzuklären, sondern erzählt eine völlig neue und zudem futuristische Story.

Diese spielt im 21. Jahrhundert in Manhattan. Die Welt hat sich zwar verändert, doch vieles ist uns noch vertraut. Es gibt nur ein Problem: Jack the Ripper ist wieder in Aktion getreten – oder zumindest jemand, dem es Spaß macht, dessen Stil zu imitieren. Die Straßen sind nicht mehr sicher, die ganze Stadt lebt in Furcht.

Dies ist der Ausgangspunkt für Ripper, das im April auf den Markt kommen soll.

Bei der Besetzungsliste des Adventures mit Videoszenen läuft manchem Cineasten das Wasser im Mund zusammen: Christopher Walken (Dead Zone, Batman Returns), Karen Allen und John Rhys-Davies (Jäger des verlorenen Schatzes) und Burgess Meredith (Rocky). Des weiteren treten Ossie Davies, Tahnee Welch, Anna Thompson, Jimmie Walker und mein Lieblingspsychopath David Patrick Kelly (bekannt u.a. aus The Warriors,



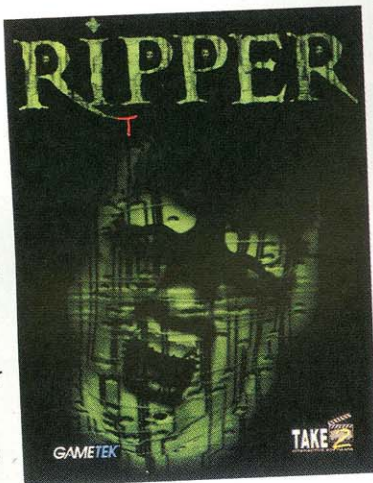
Christopher Walken als Detective Vincent Magnotta



Du solltest das mit dem Brustbeutel nicht so wörtlich nehmen

Nur 48 Stunden, Das Kommando) auf. Die Action wurde vor einer Blue Screen aufgezeichnet, so daß Handlung und Hintergründe getrennt voneinander behandelt werden können. Für uns bedeutet das:

Videomaterial im Vollbild-Modus, ohne daß teure Extras wie MPEG-Karten erforderlich wären. Qualitätsmäßig wurden zwar leichte Kompromisse geschlossen, damit das Video auch auf schwächeren





Eine neue Leiche – doch wo ist der Täter?



Ich wette, daß ich 100 Männer an Ihrer Brustbehaarung erkenne

PCs zufriedenstellend läuft, doch es ist immer noch gut genug, um Sie in diese dunkle und geheimnisvolle Welt zu fesseln, wo wirklich jeder der Ripper sein könnte.

Nur für Erwachsene?

Das Ergebnis ist nichts für Zartbesaitete. In den USA wird das Spiel wie ein R-rated-movie behandelt werden (Jugendliche unter 17 dürfen nur in Begleitung Erwachsener ins Kino). Andere Länder haben ihre eigenen Regelungen, wie mit derlei Material umzugehen ist – wir mutmaßen, daß die deutsche Version entweder

entschärft oder von der USK nicht unter 18 Jahren empfohlen wird – oder gar beides.

Andererseits hat man bereits bei Phantasmagoria gesehen, daß es immer auf die Gesamtheit eines Spiels ankommt und seinen eigentlichen Inhalt. So oder so – man wird eine neue Gesprächsrunde zum Thema "Gewalt in Computerspielen" einläuten – fragt sich nur mit welchem Ergebnis.

Neu ist die Idee, Jack the Ripper in der Zukunft auferstehen zu lassen, nicht. Robert Bloch, der Autor der Romanvorlage zu Hitchcocks Meisterwerk "Psycho", verwendete

diese Idee erstmals in einer Kurzgeschichte aus dem Jahre 1943. 1961 wurde die Geschichte von ihm als Drehbuch für einen TV-Thriller umgeschrieben, und sechs Jahre später benutzte er sie noch einmal für die Episode "The Wolf in the Fold" aus der Original-Serie "Raumschiff Enterprise".

Auch der amerikanische SF-Autor Harlan Ellison schrieb mehrere Stories zu diesem Thema. Außerdem fungierte er als Berater bei der TV-Serie "Babylon 5" für die Episode, in der Jack the Ripper als Abgesandter einer Alien-Rasse tätig wird.

Ich sprach mit F.J. Lennon, einem der Verantwortlichen für die Entwicklung des Konzepts und des Screenplays für Jack the Ripper. Keine leichte Aufgabe, denn zum Zeitpunkt unseres Gesprächs wurde die Ostküste der USA von einem der bislang schwersten Schneestürme heimgesucht. An dieser Stelle also noch einmal ein dickes Dankeschön an F.J. und das Take 2-Team für all ihre Bemühungen unter erschwerten Bedingungen.



GS: Warst Du schon immer fasziniert von der Legende um Jack the Ripper?

FJL: Ich kannte zwar die Story, war aber nicht übermäßig davon gefesselt.



GS: Wie kam es also zu der Idee für ein Ripper-Game?

FJL: Die Idee kam auf dieselbe Art zustande wie auch viele andere unserer Konzepte. Unsere damaligen Designer (John Antinori, Laura Kempo, Dennis Johnson und meine Wenigkeit) saßen beim Abendessen und veranstalteten eine Brainstorming-Session. Laura erwähnte Jack the Ripper, und wir begannen, mit dieser Idee zu spielen. Im Verlaufe einiger Stunden hatten wir dann ein erstes Konzept entworfen: Ein Massenmörder im Stile des alten Jack stapft durch die Straßen der futuristischen Cyberworld von New York. Wir fingen an, die Figuren und Szenen auszuarbeiten und gaben dem Spielkonzept eine Grundform. Wir

produzierten einen Entwurf, der von Ryan Bryant (jetzt Produzent von Ripper) und Mark Serenat, Präsident von Take 2, für gut befunden wurde.



GS: Welche Überlegungen habt Ihr hinsichtlich Grafik und den Schauspielern angestellt?

FJL: Was die Cyberpunk-Perspektive angeht, haben wir uns optisch an Blade Runner orientiert, und William Gibson leistete mit seinen Cyberspace-Novellen die Vorarbeit. Bei der Figur von Jack the Ripper haben wir uns hauptsächlich von Paul Wests Novelle "The Women of Whitechapel and Jack the Ripper" inspirieren lassen, besonders was die Psychologie des Killers anbelangt. "The Complete Jack the Ripper" von Daniel Rumbelow war ebenfalls enorm hilfreich für uns. Wir hatten schon recht früh genaue Vorstellungen, wie wir die einzelnen Rollen besetzen wollten, so daß wir den Schauspielern ihre Parts direkt auf den Leib schneiden konnten. Das haben wir z.B. bei John Rhys-Davies und Burgess Meredith so gemacht.



GS: Waren Dir bereits die Romane oder Geschichten bekannt, in denen Jack the Ripper in die Zukunft versetzt wurde, z.B. die Erzählungen von Robert Bloch oder Harlan Ellison?

FJL: Von diesen Geschichten erfuhr ich erst, als wir mit dem Projekt schon begonnen hatten. Ich habe diese Dinge damals jedoch nicht gelesen, um nicht von fremden Versionen des Themas beeinflusst zu werden. Jetzt, wo das Projekt so gut wie abgeschlossen ist, will ich mir allerdings viel Zeit nehmen, um alles zu lesen und zu sehen, wie sich unsere Version im Vergleich mit den literarischen Lösungen macht.



Kameraperspektiven wie im Kino



GS: *Habt Ihr in der Planungsphase des Spiels bereits beabsichtigt, daß der Gewaltfaktor eine so große Rolle spielen sollte?*

FJL: Eigentlich nicht. Und auch jetzt glaube ich noch nicht, daß Gewalt eine große Rolle spielt. Natürlich, das Konzept um einen futuristischen Serienmörder, der seine Opfer ausweidet, ist an sich schon eine gehörige Portion Gewalt. Wir wußten also, daß wir an gewissen Stellen einfach nicht drum herumkommen würden, das auch zu zeigen. Aber ein Hauptmerkmal des Spiels sollte dieser Aspekt nie werden. Es gibt einige Szenen, in denen wir den Betrachter mit Spezialeffekten schocken und aufwühlen wollten, aber ich betone das Wort "einige". Du kannst diese Stellen an einer Hand abzählen, und sie tauchen alle an kritischen Punkten der Handlung auf. Über weiteste Strecken gehen wir mit dem Thema Gewalt sehr vorsichtig um, auch um die Spannung zu erhalten und zu steigern.



GS: *Einige Spiele, z.B. Under a Killing Moon, verwenden komische Elemente, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers aufrechtzuerhalten, besonders wenn die Handlung eine unerwartete Wendung nimmt oder der Spieler auf eine falsche Fährte gelockt wird. Wie sieht das bei Euch aus, macht Ihr's auf die humorvolle Tour oder eher nüchtern und direkt?*

FJL: Letzteres, würde ich sagen. Die Ripper-Geschichte ist stellenweise wirklich furchteinflößend, und schließlich wollten wir ja einen Thriller produzieren. Komödiantische Elemente wären da fehl am Platz gewesen.



GS: *Hat es Dich überrascht, daß so viele berühmte Schauspieler ihre Mitwirkung zusagten?*

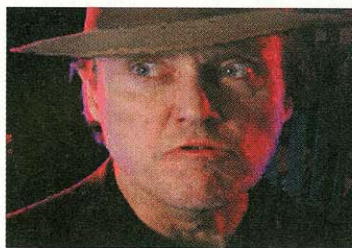
FJL: Ja, es war wirklich erstaunlich. Während wir an dem Spiel arbeiteten und die erste Drehbuchversion schrieben, bekamen wir ständig Anrufe aus New York: "Wir haben Burgess Meredith – wir haben John Rhys-Davies!" Das war schon eine tolle Sache. Die vielen großen Namen haben uns natürlich animiert, noch härter zu arbeiten, damit das Drehbuch diesen Talenten auch gerecht wird.



GS: *Wie ist dieses Konzept eines interaktiven Films bei den Schauspielern angekommen? Oder war es für sie nur ein Job wie jeder andere?*

FJL: Sie waren alle fasziniert von der Idee, und es hat ihnen wirklich Spaß gemacht. Also kein Job wie jeder andere. Einige Schauspieler waren von der verwendeten Technik beeindruckt und konnten es kaum abwarten, die Ergebnisse zu sehen. Besonders Burgess Meredith war voll bei der Sache. Er ist jetzt 90 Jahre alt und hat quasi sein ganzes Leben im Showbusiness verbracht. Er zog damals von Bühne zu Bühne durch alle Staaten der USA, dann begann seine Hollywood-Karriere sowie Fernsehauftritte – er spielte z.B. den Pinguin in der Batman-TV-Serie der 60er Jahre. Als er seine Szenen für Ripper drehte, arbeitete er vor einer Blue Screen. Nur der Aufnahmeleiter konnte auf einem Monitor die zugehörigen Hintergründe sehen. Sobald die Szenen abgedreht waren, wollte Burgess sich unbedingt das komplette Playback anschauen.

Auch John Rhys-Davies kam gut zurecht, schließlich hat er bereits an anderen interaktiven Projekten wie Wing Commander III mitgearbeitet.



GS: *Wie war die Zusammenarbeit mit Christopher Walken?*

FJL: Er war höchst konzentriert, still und professionell. Er spricht nicht viel während der Dreharbeiten, aber sobald die Kamera läuft, hat er die Sache voll im Griff. Er ist ein außergewöhnlicher Schauspieler, der den Part des Detective Vincent Magnotta wirklich zum Leben erweckte. Er hat zwei extrem lange Arbeitstage eingelegt (15 und 19 Stunden) und während der ganzen Zeit nicht eine Spur in seiner Konzentration und Präsenz nachgelassen.



GS: *Wie werdet Ihr die Videos in das Gameplay einfügen?*

FJL: Von Beginn an wollten wir ein Spiel produzieren, das Videos enthält, und keinen Film mit Gameplay-Elementen. Die Videoabschnitte sind das Kernstück der Interaktionen der Figuren im Spiel, nicht der Rätsel oder der Kampfsequenzen, der zwei üblichen Gameplay-Bereiche. Wären die Video-Interaktionen durch animierte Sequenzen ersetzt worden, hätte das Gameplay darunter nicht gelitten. Die Videos sind kein

ausschlaggebender Faktor für das Gameplay.



GS: *Also, was hat Ripper, was andere FMV-Games nicht haben?*

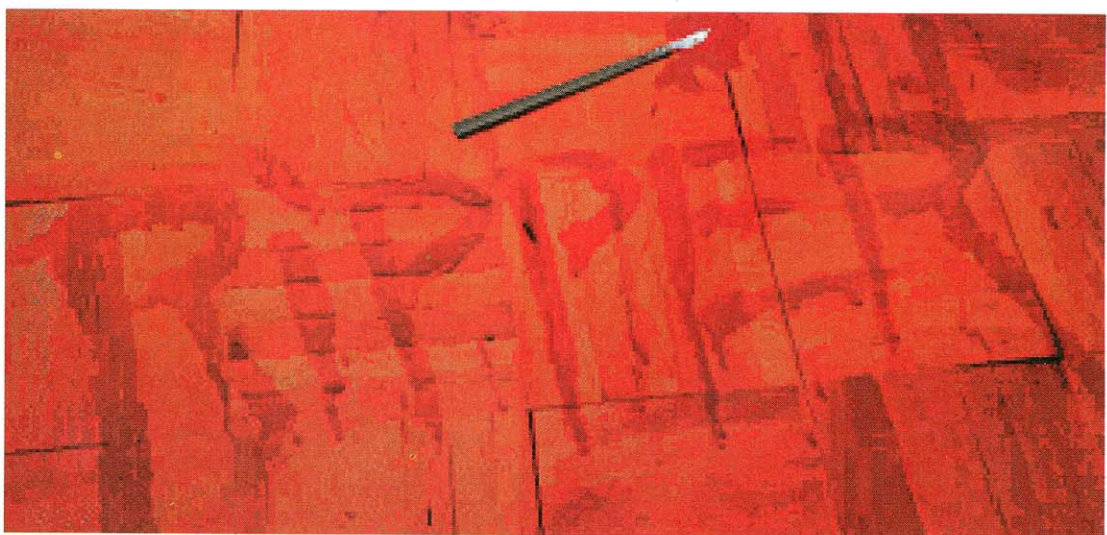
FJL: Hoffentlich eine besonders fesselnde Handlung. Und eine bessere Präsentation dank der professionellen Hollywood-Crew und des extrem talentierten Design-Teams, dem es gelungen ist, echte Bilder glaubwürdig in gerenderte Umgebungen einzufügen. Die Puzzles sind intelligent und überzeugend, die Kampfszenen passen sich prima in die Hintergründe ein, die Figuren sind glaubwürdiger, die Dialoge realistischer, und das alles wird von einer Besetzung realisiert, die die beste ist, die je für ein Game zusammengestellt wurde.



GS: *Würde sich Euer Ripper auch für einen Film eignen?*

FJL: Ich denke schon, obwohl es da einige Probleme geben wird, vor allem hinsichtlich des Schlusses. Wie es aussieht, hat Ripper vier mögliche Endsequenzen mit unterschiedlichen Morden. Das müßte man natürlich klären, bevor ein Film produziert werden kann. Es ist die nichtlineare Natur eines interaktiven Films, die es schwierig macht, den Stoff für die Leinwand zu adaptieren.

GS: *Danke für das Gespräch.*



Der Ripper hinterläßt überall seine blutige Spur

„BLAST ZUM ANGRIFF!“

Sie sind ein furchtloser Söldnerkommandant, der ausschließlich vom Kampf lebt. In der durch Kriege zerrissenen Welt von WARHAMMER herrscht kein Mangel an Angeboten für Ihre hartgesottenen Truppen. Orcs, Skaven, Goblins und die grausamen Kreaturen des Chaos haben gelernt, Ihren Namen mit Respekt auszusprechen. Ehre, Ruhm, Moral? Dies sind Begriffe für schlichtere Gemüter oder diejenigen, die reich genug sind, es sich leisten zu können. In den langen Jahren, in denen Sie der Spur der Schlachten gefolgt sind, war nur Gold Ihr Begehr. Bis jetzt.

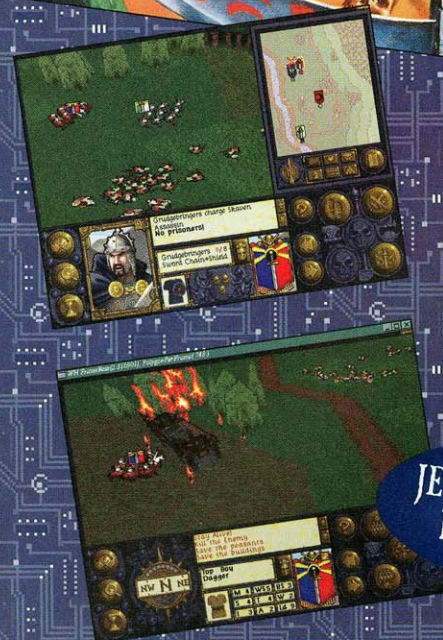
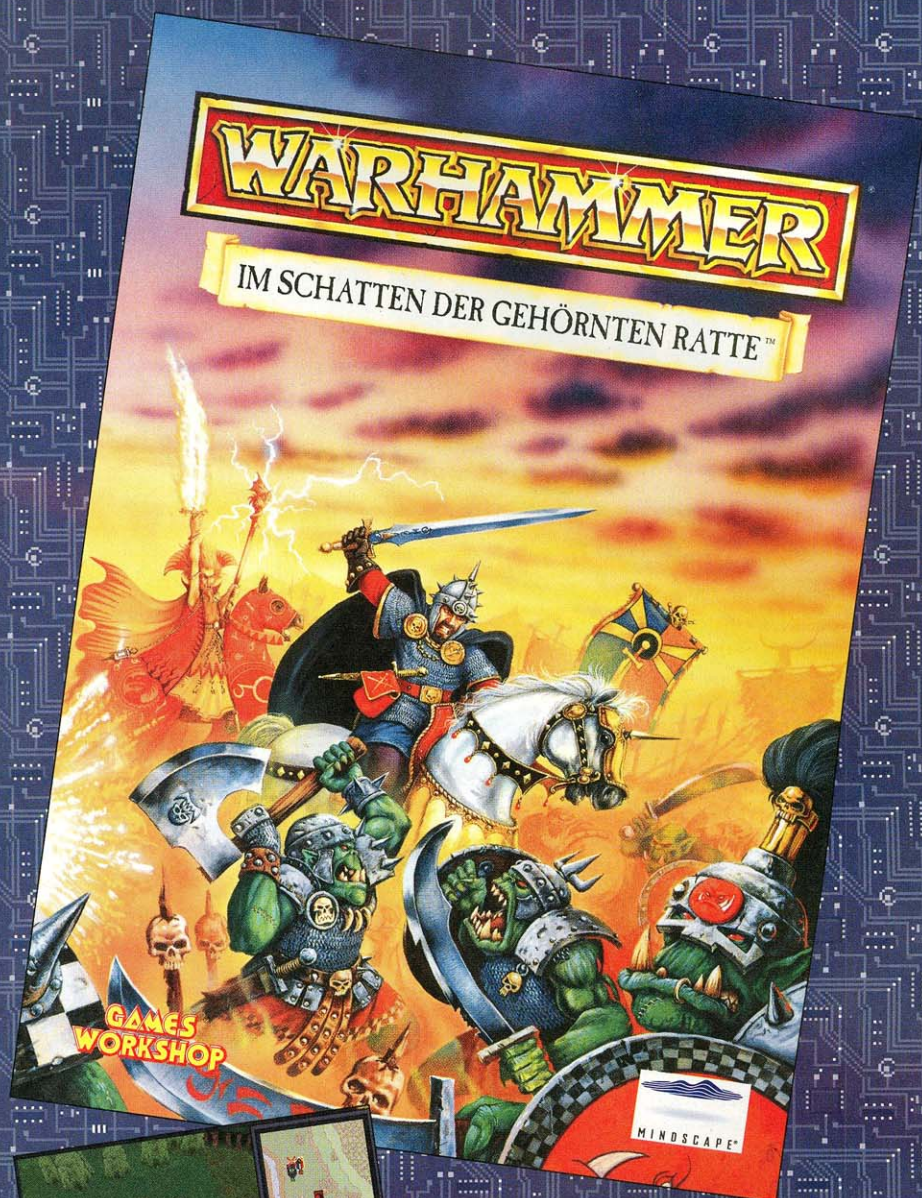
Seltsame Ereignisse werfen ihre Schatten im Imperium voraus und die Orakel prophezeien eine Zeit der Schlachten und des Leids. Für Entscheidungsschwäche bleibt keine Zeit, denn wer sich nicht für eine Seite entschieden hat, wird vom kommenden Sturm wie ein Blatt im Wind hinweggefegt werden. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, für Ihre Grundsätze einzutreten – das Zögern von einer Sekunde bedeutet eine Einladung für den Tod.

Gewaltige Leistungsmerkmale:

- Betrachten Sie die Schlachten aus einem beliebigen Blickwinkel. Sie besitzen volle 360 Grad-Bewegungsfreiheit in den dreidimensional scrollenden Landschaften.
- Kontrollieren Sie gewaltige, unterschiedlichste Armeen – wählen Sie zwischen 25 verschiedenen eigenen Einheiten. Kämpfen Sie gegen Gegner, die mehr als 30 verschiedene Einheitentypen aufstellen können.
- Verschiedene Spielwege, die Ihnen die Freiheit lassen, Ihre Missionen selber zu planen und auszuführen.
- Echtzeitkämpfe in Spielhallenqualität versetzen Sie mitten in das Geschehen.
- Erstklassige 256-Farben-SVGA-Grafiken erwecken die WARHAMMER-Welt zum Leben.
- Getreu an die WARHAMMER-Fantasy Battles-Welt von Games Workshop angelehnt.
- Über 30 Charaktere mit voller Sprachausgabe, daneben mitreißende Musikuntermalung und realistische Soundeffekte.

Erhältlich für Windows '95 CD und Sony Playstation

Hotline: Tel. (02 08) 9 92 41 14,
Mo., Mi., Fr. 15-18 Uhr



**JETZT KOMPLETT
IN DEUTSCH!**

**GAMES
WORKSHOP**

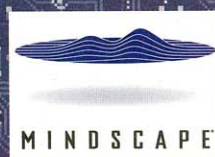
Alle Grafiken und Abbildungen

© 1995 Games Workshop Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

Warhammer ist ein geschütztes Warenzeichen und Shadow of the Horned Rat ist ein Warenzeichen der Games Workshop Ltd.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel.: (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



WIND

Tips und Tricks



In diesem Monat stellen wir Ihnen die wichtigsten Systemdateien von Windows 95 vor, zeigen, wie Sie Fehler unter Windows effizienter aufspüren und was es mit den zahlreichen Unterverzeichnissen im Windows-Ordner auf sich hat.

Unter Windows 95 ist aus der Datei MSDOS.SYS, die in früheren Versionen noch Teile des Betriebssystems DOS enthielt, eine schlichte Textdatei geworden, die über eine Vielzahl von Parametern den Start des neuen Betriebssystems beeinflusst. Da die Datei mit den Attributen "Schreibgeschützt" und "Versteckt" versehen ist, müssen Sie diese zunächst zurücksetzen, bevor Sie Änderungen vornehmen können. Wählen Sie dazu im Menü "Ansicht - Optionen" den Eintrag "Alle Dateien anzeigen" und rufen Sie mit Hilfe der rechten Maustaste die Eigenschaften der Datei MSDOS.SYS auf.

Nun können Sie die Datei mit einem beliebigen Texteditor bearbeiten. Aufgeteilt ist die Datei in einzelne Sektionen, wie beispielsweise "Options" oder "Path". Da nicht alle Parameter hier eingetragen sind, stellen wir Ihnen die wichtigsten Einträge für die Sektion "Options" im folgenden vor:

BootDelay=x

Tragen Sie hier die Zeit in Sekunden ein, die der Rechner beim Start warten soll. Während dieser Zeit haben Sie die Möglichkeit, mit Hilfe einer der Funktionstasten den Startvorgang zu beeinflussen.

BootKeys=1

Nur wenn hier der Wert 1 eingetragen ist, kann der Systemstart über die Funktionstasten gesteuert werden. Allerdings ist BootKeys automatisch bereits aktiviert, d.h. Sie können hier nur optional durch den Wert 0 diese Möglichkeit ausschalten.

BootMenu=0

Soll das Startmenü automatisch nach jedem Einschalten des Rechners erscheinen, tragen Sie hier den Wert 1 ein.

BootMulti=1

Aktiviert die Taste F4, mit der Sie den Start von Windows 95 verhindern und eine alte Windows-Version starten. Installieren Sie Windows 95 in einem anderen Verzeichnis als Ihre ursprüngliche Version von Windows, wird dieser Wert automatisch auf 1 gesetzt.

BootMenuDefault=x

Jeder Zeile im Startmenü ist eine Ziffer vorangestellt, die Sie hier eintragen können. Damit bestimmen Sie, welche Funktion nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne automatisch ausgeführt wird.

BootMenuDelay=x

Die Wartezeit in Sekunden, bis der unter BootMenuDefault festgelegte Menüpunkt aufgerufen wird, tragen Sie an dieser Stelle ein.

BootWin=0

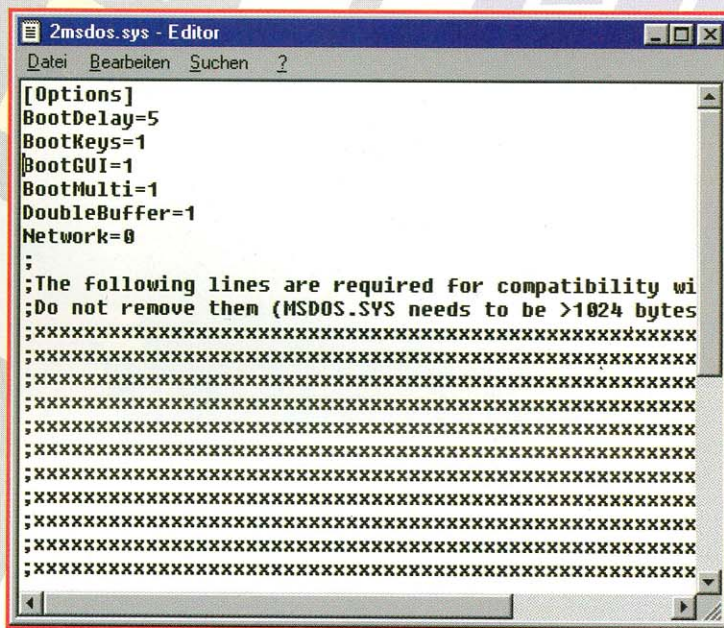
Windows 95 startet überhaupt nicht mehr, solange dieser Wert auf 0 gesetzt ist. Statt dessen können Sie eine alte Windows-Version starten, sofern diese noch installiert ist.

BootGUI=0

Ist hier eine 0 eingetragen, wird nur MS-DOS 7.0 gestartet. Durch Eingabe von "Win" lässt sich Windows 95 nachträglich starten.

Logo=0

Setzen Sie diesen Parameter auf 0, wird beim Start von Windows kein Eingangslogo angezeigt.



Verwenden Sie zum Editieren der Datei MSDOS.SYS einen beliebigen ASCII-Editor. Bei Textverarbeitungen wie WordPad müssen Sie darauf achten, einen ASCII-Text ohne Formatierungsinformationen zu speichern.

Network=0

Die Netzwerkkomponenten werden nicht geladen.

Startmenü

Das über die Taste F8 erreichbare Startmenü von Windows 95 hat je nach Installation eine unterschiedliche Anzahl von Einträgen. Haben Sie die Netzwerkfunktion aktiviert, erscheint folgendes Menü:

1. Standard
2. Protokolliert (BOOTLOG.TXT)
3. Abgesichert
4. Abgesichert mit Netzwerk
5. Einzelbestätigung
6. Nur Eingabeaufforderung
7. Abgesichert, nur Eingabeaufforderung
8. Vorherige MS-DOS-Version

Tritt ein Problem beim Starten von Windows 95 auf, sollten Sie beim nächsten Start den zweiten Menüpunkt wählen. In einer Textdatei protokolliert Windows den Startvorgang sowie die installierten Komponenten und gibt gegebenenfalls eine Fehlermeldung aus, die bei der weiteren Fehlersuche nützlich sein kann.

Um nach fehlgeschlagener Installation einer neuen Hardware-Komponente Windows dennoch starten zu können, ist der dritte Menüpunkt anzuwählen. "Abgesichert" bedeutet hierbei, daß nur die elementarsten Treiber, die zum Betrieb nötig sind, geladen werden. Bei der Einzelbestätigung, erreichbar durch Eingabe der Ziffer 5, müssen Sie vor dem Laden eines Treibers eine Bestätigung eingeben

WS 95

zu Windows 95

und können dadurch einzelne Treiberaufrufe gezielt verhindern.

Zu MS-DOS 7.0 gelangen Sie über die Menüpunkte 6 und 7, wobei letzterer sogar die Ausführung von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT umgeht. Um zu Ihrem alten DOS und Windows zurückzukehren, verwenden Sie den letzten Eintrag. Dieser erscheint jedoch nur, wenn Sie den Eintrag BOOTMULTI=1 in der Datei MSDOS.SYS vorgenommen haben.

Funktionstasten

Einige der über das Startmenü erreichbaren Optionen sind auch über Funktionstasten erreichbar. Diese müssen Sie rechtzeitig vor dem Start von Windows 95 drücken:

F4

Nur wenn in der Datei MSDOS.SYS der Eintrag "MultiBoot=1" steht, können Sie über F4 auf die alten Versionen von DOS und Windows zurückgreifen.

F5

Der Start im abgesicherten Modus ist bei Problemen nach der Installation von neuer Hardware empfehlenswert. Die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS sowie die Registrierungsdatei SYSTEM.DAT von Windows 95 werden nicht ausgewertet.

Strg+F5

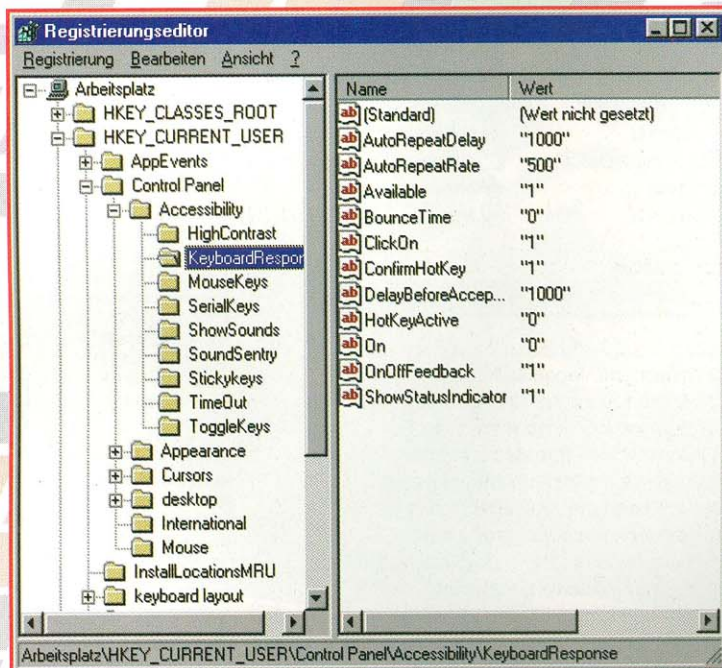
Zur Fehlersuche wird das "nackte" MS-DOS 7.0 gestartet. Auch hier werden keine Startdateien ausgewertet.

F6

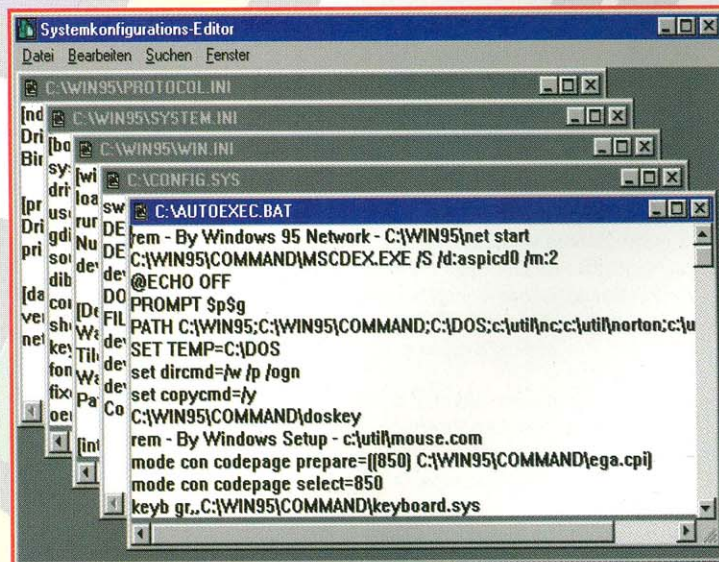
Gestartet wird Windows 95 im abgesicherten Modus, jedoch mit allen Netzwerkfunktionen.

F8

Das schon erwähnte Startmenü mit weiteren Auswahlmöglichkeiten zum



In den Dateien SYSTEM.DAT und USER.DAT sind alle wichtigen Systeminformationen gespeichert, die früher noch in den Dateien SYSTEM.INI und WIN.INI standen. Doch Vorsicht: Bearbeiten können Sie diese Dateien nur mit dem Registrierungseditor, nicht aber mit einem Texteditor.



SysEdit unter Windows 95

Das bereits unter Windows 3.11 vorhandene Utility SysEdit bietet auch unter Windows 95 Zugriff auf die wichtigsten Startdateien von DOS und Windows.

Start von Windows 95 wird eingeblendet.

Die Registrationsdatenbank

Alle Informationen über installierte Hard- und Software-Komponenten auf Ihrem Rechner sind in der Datei SYSTEM.DAT enthalten, die sich im Windows-Verzeichnis befindet. Um auch für mehrere Anwender unterschiedliche Konfigurationen speichern zu können, ist im gleichen Verzeichnis noch eine weitere Datei vorhanden: USER.DAT beinhaltet die für einen Anwender spezifischen Informationen.

Bearbeiten können Sie diese mit Hilfe des Registrierungseditors (regedit.exe), der beide Dateien zusammengefaßt darstellt. Ähnlich wie der Explorer ist dieser Editor in zwei Bereiche aufgeteilt: Auf der linken Seite finden sich ähnlich wie Ordner die übergeordneten Einträge, deren Inhalte im rechten Fenster dargestellt werden.

Generell ist es jedoch nicht sinnvoll und auch nicht nötig, Einträge in der Registrationsdatenbank zu verändern. Sie sollten jedoch daran denken, daß Sie sich nach der Installation von Windows 95 Sicherungskopien dieser wichtigen Systemdateien anlegen.

Autostart-Funktion

Arbeiten Sie überwiegend mit einer bestimmten Anwendung unter Windows 95, können Sie diese auch automatisch beim Systemstart aufrufen. Wie bei den Vorgängerversionen von Windows gibt es hierfür einen speziellen Mechanismus, nämlich die Programmgruppe "Autostart".

In diesen Ordner kopieren Sie jedoch bitte nur eine Verknüpfung des zu ladenden Programmes, nicht aber die Originaldatei. Außerdem sollten Sie das Programm zuvor schon einmal geladen haben, um sicherzustellen, daß es unter

Windows 95 ordnungsgemäß arbeitet und alle Komponenten wie DLLs gefunden werden. Natürlich können Sie auch mehrere Anwendungen in den Ordner "Autostart" legen, wobei die Programme in der Reihenfolge des Kopierens abgearbeitet werden.

finden, während "Forms" Formulare für den E-Mail-Versand via MS Exchange beinhaltet.

Für Klangdateien und Videoclips gibt es das Verzeichnis "Media", in das Sie auch neue WAV-Dateien für Systemklänge kopieren dürfen. Zusätzliche Module wie Grafik- oder



Windows-Verzeichnisse

Zur Fehlersuche und Systempflege ist es außerordentlich hilfreich, die Bedeutung der einzelnen Unterverzeichnisse im Windows-Ordner zu kennen. Im Verzeichnis "Aktuell" befinden sich beispielsweise die in dem Startmenü der Taskleiste auswählbaren Verknüpfungen auf Programmdateien. Neue Einträge können Sie auch manuell hier hineinkopieren oder alte wieder entfernen. Betreiben Sie Windows 95 mit mehreren Konfigurationen, befindet sich dieser Ordner im Verzeichnis "Benutzername".

Die Dateien von MS-DOS 7.0 sind im Ordner "Command" enthalten, MIDI-Konfigurationen werden gespeichert in "Config". In "Cursors" finden sich die für das Aussehen des Mauszeigers verantwortlichen Dateien. Möchten Sie neue Mauszeiger verwenden, müssen die entsprechenden Dateien die Erweiterung-CUR oder ANI besitzen und direkt hierhin kopiert werden.

Die auf der Oberfläche abgelegten Elemente – bis auf die Standardsymbole für Arbeitsplatz, Papierkorb und Netzwerkumgebung – sind im Verzeichnis "Desktop" gesichert. Windows-95-Anwendungen legen in "Favorites" Verknüpfungen auf die vom Anwender am häufigsten benutzten Dokumente ab. In "Fonts" und "Helps" sind erwartungsgemäß Zeichensätze und Hilfedateien zu

Importfilter legen Microsoft-Applikation unter "Msapps" ab – löschen Sie diese auf keinen Fall, sonst laufen Ihre Anwendungen unter Umständen nicht mehr.

"Msremote" enthält lediglich Daten für die Fernwartung, und der versteckte und normalerweise leere Ordner "Netzwerkumgebung" wird nur im Netzwerkbetrieb benötigt. PIF-Dateien, die zum Start von DOS-Applikationen verwendet werden, finden Sie im Verzeichnis "Pif", das ebenfalls nicht sichtbar ist.

Verknüpfungen für die Funktion "Senden an" liegen in "Send to" – auch hier kann es sinnvoll sein, manuelle Eintragungen vorzunehmen, um zum Beispiel mit der rechten Maustaste Dateien direkt auf eine Diskette kopieren zu können. Aufträge, die an einen Drucker gesendet werden, landen typischerweise zunächst im Ordner "Spool", der als versteckter Ordner nicht sichtbar ist. Die Systemdateien für Windows 95 liegen nach wie vor im Verzeichnis "System", in dem Sie auch das Programm "Sysedit.exe" finden.

Dateileichen finden sich häufig im Ordner "Temp", da zum Beispiel nach einem Absturz nicht mehr alle temporären Dateien gelöscht werden konnten. Schauen Sie also ab und zu einmal in dieses Verzeichnis und entfernen Sie die darin befindlichen Dateien, um wieder für mehr freien Speicherplatz auf der Festplatte zu sorgen.

TOPSHARE

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

Kinderprogramme ab 4 Jahre	Encyclopedia of Nature	99,-
Gus geht nach Cybertown	Grollier Encyclopedia 96	69,-
Hase & Igel DV	Infopedia	79,-
Janosch: der kleine Tiger	Lexikon der Musik DV	88,-
Kinderbibel	Microsoft Bookshelf 95	99,-
Tuneland DV	Microsoft Music Central(Win95)	99,-
Zirkus	Microsoft Encarta 96	129,-
Kinderprogramme ab 8 Jahre	Infotainment & Nützliches	
Dr.Brain:	1933-1945 Zeitgeschichte	85,-
das verlorene Gedächtnis	3D Atlas	99,-
Playtoons:	60 Jahre Käfer	45,-
-Onkel Archibald	Abenteuer Mensch 3D	89,-
-Rummelsdorf hoch 2	Amnsty Interactive	35,-
-Das Geheimnis des Schlosses	Atomic Age	35,-
Urmels Filmstudio	Body Works 4.0	59,-
Word Attack DV	Das ALL	98,-
Max & Marie	Das Wunder unseres Körpers	169,-
Max & die Geheimformel	D-Info 2	39,-
Mein erstes Lexikon	D-Steuer (Taxman 96)	39,-
Microsoft Explorapedia DV	D-Atlas	39,-
Q-POP DV	D-Jure	45,-
Sim Town DV		
CD-ROM Spiele	Die Evangelien	94,-
11th Hour DV	Die Letzten ihrer Art	84,-
Ascendancy DV	Die Medici	72,-
Asterix die große Reise DV	Englisch 1 Plus	79,-
Beavis & Buttthead Win 95	Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
Bermuda Syndrome DV	Einf.in die klassische Musik	58,-
BIING DV	Fax Auskunft	39,-
Bleifuß DV	Formel 1 Lexikon	59,-
Cäsar 2 DV	Geoquiz	38,-
Chessmaster 4000	Goethe in Weimar	78,-
Chewy Escape from F5 DV	History of the World	99,-
Command & Conquer DV	Infopedia	79,-
Command & Conquer Mission 34,-	Le Louvre	88,-
Crusader no remorse DV	Mathe Workshop DV	88,-
Cybermage DV	Mein Büro 1	
Extreme Pinball	(7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-
Fifa Soccer 96 DV	Mein Büro2	
Frankenstein DV	(7 Vollversionen)	45,-
Flight Unlimited DV		
HUGO 3		
Mephisto Genius 2.0	Bei Bestellung von mindestens	
Monopoly DV	3 CD-ROM eine	
Myst DV	Überraschungs CD GRATIS!!!	
Need for Speed DV		
NHL Hockey 96 DV	Michelangelo	76,-
Panzer General 2 DA	Cinemania 96 (WIN 95)	99,-
Phantasmagoria DV	Moneyline intern.Börsenanalyse	46,-
Pinball Illusion	Ozeane Interaktiv	59,-
Police Quest Swat DA	Patchwork 1/95	39,-
Pool Champion Win 95	Route 66 DV	69,-
Pro Pinball	Roswell the Original	59,-
Rebel Assault 2	Stones: Voodoo Lounge	58,-
Return to Zork DV	Thomas Mann	84,-
Shanghai Greatest Moments	Teleinfo	39,-
Simon the Sorcerer 2 DV	The Way Things Work	99,-
Star Trek Final Unity DU	Topware Gold 2	39,-
Star Trek Tech Manual DV	Ultimate Human Body	99,-
Steel Panthers DV	Win Wörterbuch D/E - E/D	12,-
Take your best Shot	Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-
TFX 2000 DV	Welt Atlas 4.0 DV	39,-
Tilt DV	Yellow Star Pay CD	8,90
Torins Passage DV	Yellow Point CD	39,-
Transport Tycoon Deluxe DV		
Trivial Pursuit DV	Mega Pak 4 (11CD's) 85,-	
Ultra Pinball	Panzer General, Dawn Patrol,	
Warcraft 2	Black Knight, Dragon's Lore,	
Worms DV	Tornado(Oper. Desert Storm,	
WWF Wrestlemania	Orion Conspiracy, Space Ace,	
ZOOP	Empire Soccer 94, Savage	
	Warrior, Aegis-Guardian of	
	the fleet	
	Versandkosten:	
	Vorkasse 5,90DM	
	Nachnahme 9,90DM	
	Ausland nur Vorkasse 15,-DM	

Lexika

Bertelsmann Discovery	159,-
Das gr.Wörterbuch	
der Synonyme	35,-
Bertelsmann Univ.exikon '96	75,-
Compton Encyclopedia 95	69,-
Encyclopedia of Science	99,-

Preisliste KOSTENLOS !

Gewinnen bei TOPSHARE

ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS

unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat
Stolle Spiele Vollversionen auf CD Einsendeschluß
jeweils der Monatsletzte.(Datum des Poststempels))
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

HOCHDEKORIERT.

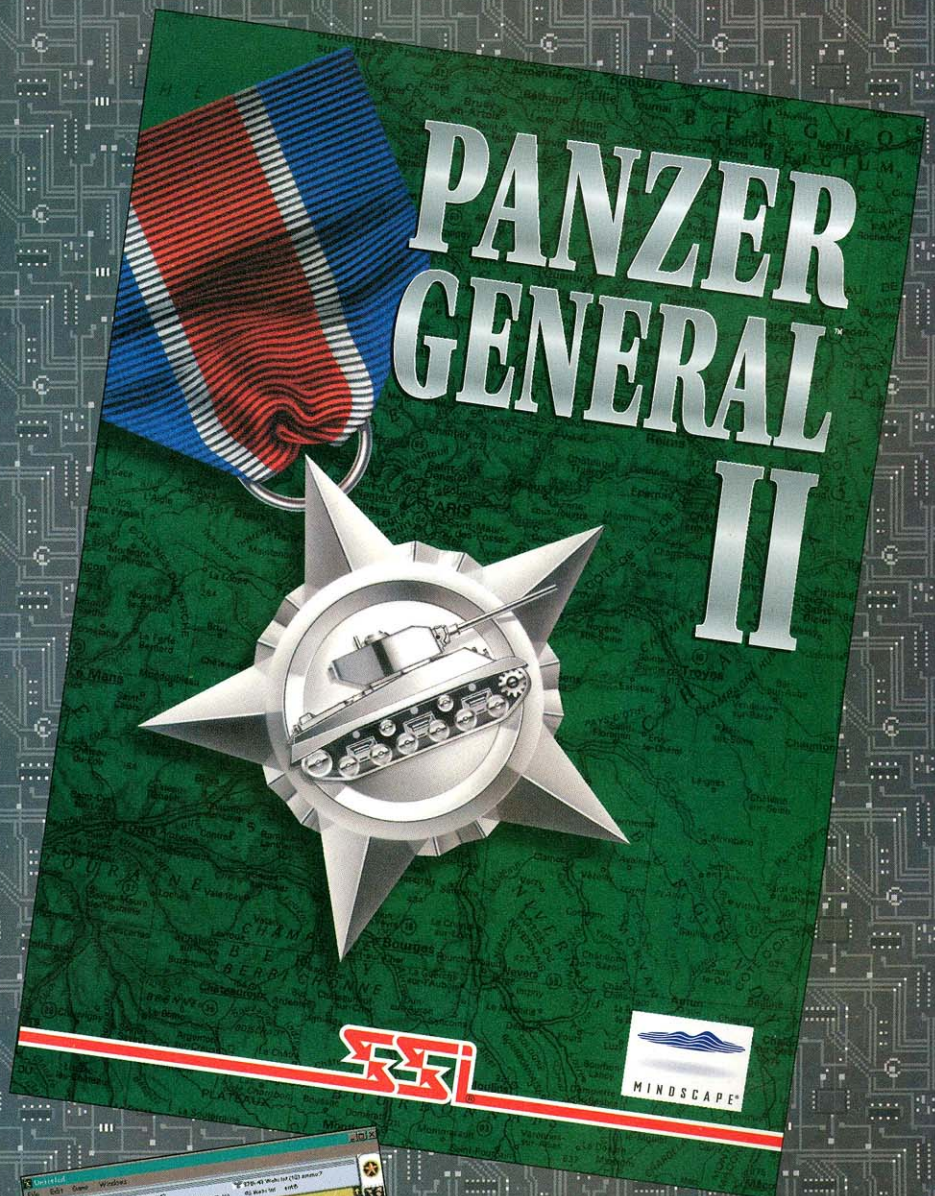
Bei dem zweiten Produkt der Reihe „FIVE STAR SERIES“ können Sie sich auf etwas gefaßt machen! PANZER GENERAL II ist der Nachfolger des preisgekrönten Spiels Panzer General. Diese Serie besteht aus Produkten, die die hochgelobte Panzer General-Spielumgebung verwenden und vertrautes aber noch gesteigertes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

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

Schlagkräftige Leistungsmerkmale:

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

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



© 1995
Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

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



Multimedia-Ausrüstung

FIT FOR FUN

Spiel und Spaß am PC bringt erst die richtige Multimedia-Ausrüstung. Ob Sie im Bundle CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Boxen und Spielesoftware kaufen oder selbst kombinieren: Alfred Poschmann sagt Ihnen, worauf Sie beim Kauf der Komponenten achten sollten.

Beindruckend sind Multimedia-Bundles ja. Denn oft bekommt man ein Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk, ansprechende Soundkarte und Software (von Spielen über Edutainment bis hin zu Lexika und Shareware) zu einem attraktiven Preis. Einige Bundles bestechen schon allein durch ihre Software. Was die Angebote mit sich bringen, und für wen sie sich eignen, lesen Sie in unserem Test auf den folgenden Seiten.

Bevor Sie sich von billigen Bundle-Angeboten beirren lassen, prüfen Sie genau, ob sich die Hardware-Komponenten und beigelegte Software für Sie rentieren. Vorteilhaft für alle, die es schnell und einfach mögen: Die mitgelieferten Komponenten in den Paketen arbeiten in der Regel problemlos zusammen.

Lust auf mehr?

Wenn Sie im Komplettangebot jedoch nicht das finden, was Ihnen an Hardware zusagt, und Sie auch die mitgelieferte Software nicht brauchen, stellen Sie Ihre individuelle Multimedia-Ausrüstung zusammen. Wichtig dabei: Informieren Sie sich, ob sich die ausgewählten Komponenten miteinander vertragen und in Ihr PC-System passen. Es könnte sich zum Beispiel als Problem erweisen, daß eine Soundkarte und ein CD-ROM-Laufwerk nicht harmonisieren, weil sie über ein spezielles, nicht genormtes Audio-Kabel zu verbinden sind.

Auf welche Technologie Sie bei den Komponenten setzen sollten, um auch morgen noch zufriedenstellend arbeiten oder spielen zu können, beantworten wir Ihnen mit unserer Kaufberatung. Wie Sie die Klippen beim Einbau von CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte und Grafikkarte meistern, können Sie in den Kästen

nachlesen.

Zunächst erfahren Sie, worauf Sie achten müssen, wenn Sie sich ins Einkaufsgelümmel schlagen. Information tut not: Beim Erwerb einer neuen Multimedia-Komponente sind eine Reihe wichtiger Fragen zu beantworten – etwa was Sie Ihrer Ausrüstung abverlangen. Die nächsten Tips helfen Ihnen bei der richtigen Auswahl – ob Sie nun losziehen, um ein Multimedia-Bundle oder gezielt einzelne Bestandteile zu kaufen. Sie behandeln CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Boxen und auch Hardware für Video.

Ach ja – auch wenn er in manchen Bundles erst gar nicht abgedeckt ist:

Der Bereich Video gehört auch zu Multimedia. Hier unsere Beratung mit den zehn wichtigsten Einkaufstips.

Ihre Multimedia-Einkaufs-Checkliste

1. CD-ROM-Laufwerk

Der Anschluß an den Bus

Wenn Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk an Ihren Rechner anschließen wollen, begegnen Ihnen heute zwei

Bussystem-Varianten: ATAPI (Anschluß an EIDE-Controller) und SCSI.

Die preisgünstigste Lösung ist der ATAPI-Laufwerk, denn meist beherbergt schon eine PC-Steckkarte oder die Hauptplatine einen Controller. Doch diese Einschränkungen muß man beachten: Die ATAPI-Geräte belasten stärker den Prozessor, und verbindet man ein solches Laufwerk als "Slave" mit einer Festplatte, so wird es sie vor allem in Multitasking-Umgebungen verlangsamen.

SCSI-Laufwerke sind teurer, weil dazu noch ein passender Controller ab 150 Mark fällig wird, aber flexibler. An den SCSI-Controller können noch mehrere

ausschlaggebend. Falls Sie an einen weiteren Ausbau Ihrer Hardware-Komponenten denken, wählen Sie besser SCSI.

2. Geschwindigkeit

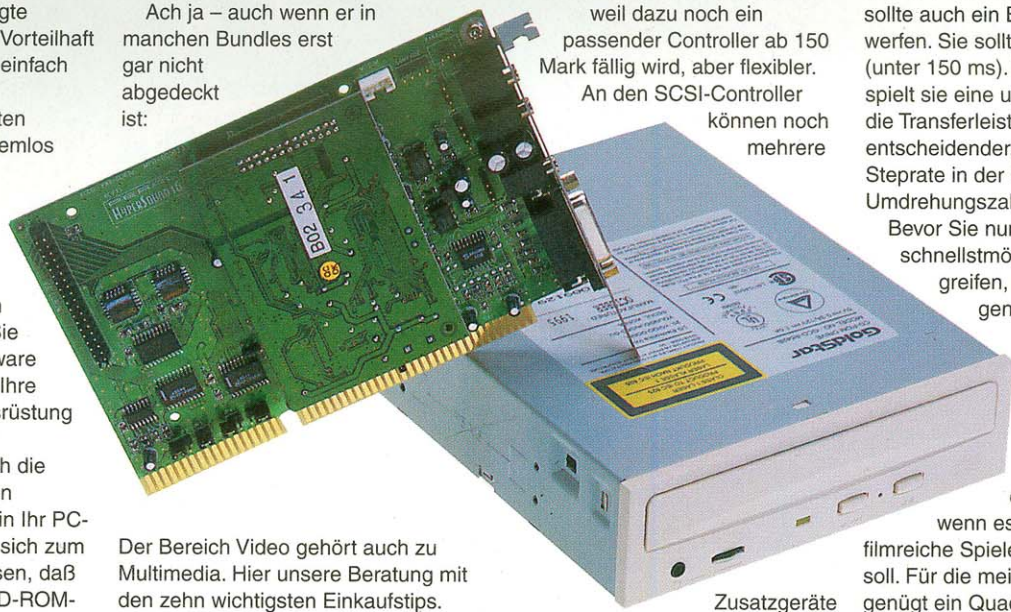
Wie schnell es sein muß

Alles, was Ihnen an neuem Multimedia-Stoff in das CD-ROM-Laufwerk kommt, ist speicherintensiv. Massig Daten muß es bewältigen – und daher muß seine Datentransferrate hoch sein. Wer viel mit Datenbanken operiert, sollte auch ein Blick auf die Steprate werfen. Sie sollte möglichst klein sein (unter 150 ms). Doch bei Spielen spielt sie eine untergeordnete Rolle, die Transferleistung ist entscheidender. Zudem sinkt die Steprate in der Regel bei steigenden Umdrehungszahlen.

Bevor Sie nun zum schnellstmöglichen Medium greifen, überlegen Sie genau, für was Ihr neues Laufwerk taugen soll. Ein Doublespeed-Laufwerk, selbst als Schnäppchen, ist als Neukauf kaum empfehlenswert,

wenn es auch grafik- und filmreiche Spiele ruckelfrei meistern soll. Für die meisten aktuellen Spiele genügt ein Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk, das es bereits um die 200 Mark gibt. Und die sind meist hinreichend erprobt und arbeiten zuverlässig.

Wenn Sie sich für Hexspeed- oder noch schnellere Laufwerke interessieren, müssen Sie in der Regel noch um die 500 Mark und mehr berappen. Doch von einem Einstieg in die höheren Regionen dürfen Sie sich nicht zuviel versprechen. Selbst die



Zusatzgeräte

wie Scanner oder Wechselfestplatten angeschlossen werden – ohne das IRQ- und DMA-Problem, den der Anschluß mit den oft mitgelieferten proprietären Controllern mit sich bringt.

Über fast alle SCSI-CD-ROM-Laufwerke lassen sich Audio-Daten von Musik-CDs in den Rechner einlesen, was nur wenige ATAPI-Laufwerke beherrschen – das ist besonders für PC-Musiker

anspruchsvollste Multimedia-Software kann den Geschwindigkeitszuwachs der Neuen nicht nutzen. Zudem können 8fach-Laufwerke zwar bis zu 1,2 MB pro Sekunde von CD laden, haben aber oft mit schmutzigen CDs oder Billigpressungen Schwierigkeiten.

Außerdem stehen neue Technologien ins Haus, auf die eventuell das Warten lohnt. Vor dem Markterscheinen steht die Gigabyte-fassende High-Density-CD – und für die braucht man dann auch neue Laufwerke.

3. Standards

Welche es beherrschen muß

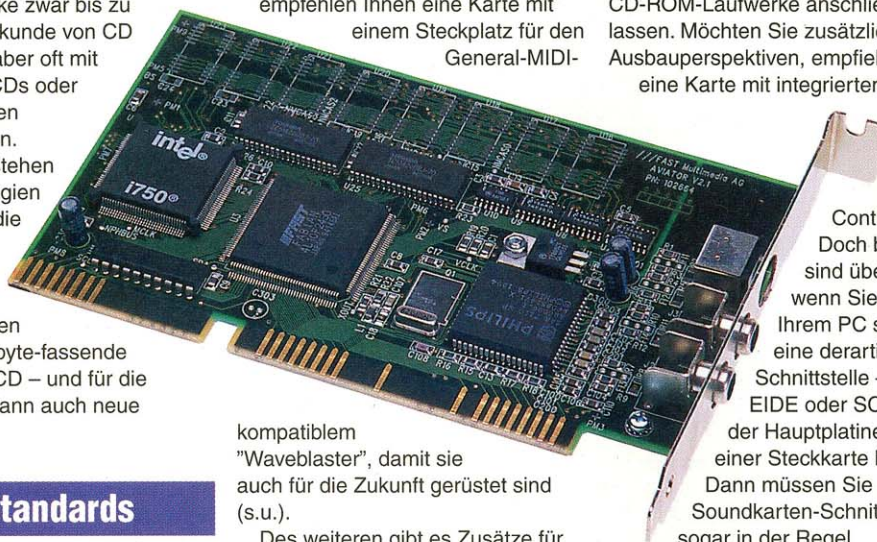
Mit den vielen und schwierigen Standards zu CD-ROMs brauchen Sie sich heute kaum noch beschäftigen, denn die aktuellen Laufwerke ab Quadspeed verstehen etwa Red Book (klassische CD-Audio), Yellow-Book (herkömmliche CD-ROM), Greenbook (CD-i) und White-Book (CD-Video) oder auch die Substandards wie XA, Multisessionfähigkeit oder Hybrid-CD. Bei älteren CD-ROM-Laufwerken sollten Sie indes überprüfen, ob sie diese Standards meistern können.

4. Soundkarte

Was sie beherrschen sollte

Wenn Sie sich heute auf dem Soundkartenmarkt umschauen, werden Sie keine 8-bit-Monokarten mehr finden. Sie haben die Auswahl unter den 16-bit-Stereokarten, die ab etwa 100 Mark erhältlich sind. Soundblaster 16 ist denn auch der

Es gibt die neuen Soundkarten mit Wavetable-Aufsatz, bei denen vorgefertigte Sounds in den Speicherbänken abgelegt sind. Wir empfehlen Ihnen eine Karte mit einem Steckplatz für den General-MIDI-



kompatiblen "Waveblaster", damit sie auch für die Zukunft gerüstet sind (s.u.).

Des weiteren gibt es Zusätze für Profis wie den digitalen Signalprozessor (DSP oder auch ASP bei Creative Labs), mit dem sich Sound verarbeiten läßt und Harddiskrecording oder Online-Sprachkompression verwirklicht wird. Erkundigen Sie sich, ob überhaupt brauchbare Software dafür erhältlich ist. Bei normalem Hausgebrauch kann man aber auf solcherlei Extras getrost verzichten.

5. Sound-Anschlüsse

Joystick & Co.

Ein Joystick-Anschluß gehört längst zur gängigen Ausstattung. Per MIDI-Adapter, der in der Regel nicht im Lieferumfang ist (um die 50 bis 100 Mark), kann man auch Synthesizer oder Expander ansteuern lassen. Die Karte sollte einen Lautstärkeregler aufweisen, um beim Musikhören mit Kopfhörern flexibel zu sein. Ein separater Line-Ausgang ist aus Qualitätsgründen wünschenswert.

bei älteren Karten noch realisiert.

Heute weisen die moderneren Soundkarten EIDE-Schnittstellen auf, an das sich die derzeit gängigen CD-ROM-Laufwerke anschließen lassen. Möchten Sie zusätzliche Ausbauperspektiven, empfiehlt sich eine Karte mit integriertem SCSI-

Controller. Doch beide sind überflüssig, wenn Sie in Ihrem PC schon eine derartige Schnittstelle – sei es EIDE oder SCSI – auf der Hauptplatine oder einer Steckkarte haben. Dann müssen Sie die Soundkarten-Schnittstellen sogar in der Regel deaktivieren.

6. Sound-Software

Die Treiberfrage

Wichtig bei älteren Soundkarten ist die Frage nach Treibern. Falls Sie noch ein älteres Exemplar günstig erstehen können, dann schauen Sie nach, ob es seine Soundblaster-Kompatibilität durch einen Software-Treiber erwirkt. Denn sorgt erst ein DOS-Treiber für die Kompatibilität, dann kommt es mit Sicherheit zu Schwierigkeiten mit diversen Spielen. Wenn Sie sich für eine neue Karte entscheiden, werden Sie zum Glück damit kaum belastet.

Doch arbeiten Sie unter Windows 95, sollten mit der Karte optimierte Treiber kommen (oder die Nummer der Hersteller-Mailbox, wo Sie sich die aktuellen Treiber "runterladen können). An Zusatzprogrammen finden Sie in der Regel den HiFi-Turm, womit sich die wichtigsten Soundquellen verwalten lassen. Interessant sind für Musikinteressierte auch ein Midi-Sequencer zum Komponieren sowie Abspielprogramme für MIDI-, Wave- und MOD-Dateien.

7. Sound-Zubehör

Nützlicher Waveblaster

Was bringt Ihnen ein Waveblaster-Anschluß für die Soundkarte? 128 Instrumenten-Samples, Drum-Kits und Geräusche erweitern damit das Klangspektrum Ihrer Soundkarte. Die Aufsteckplatine wartet mit Wavetable-Klängen nach General-MIDI-Standard (GM) auf.

GM heißt der Standard, der es möglich macht, daß selbst bei verschiedenen Herstellern die Grundinstrumentierung gleich bleibt – ein Klavier ist auf jeder GM-Wavetable unter derselben Adresse

Multimedia-Hilfe I: Einbau des CD-ROM-Laufwerks

Beim Einbau eines CD-ROM-Laufwerks ist zu beachten, daß Sie in der Regel eine Controller-Steckkarte in Ihren PC einsetzen müssen.

Ausnahme: Sie haben zum ATAPI-CD-Laufwerk bereits einen passenden EIDE-Controller im Rechner oder zum proprietären Laufwerk eine Soundkarte mit entsprechendem Anschluß. Sonst beginnen hier die Probleme.

In der Regel belegen die mitgelieferten Karten nämlich einen Hardware-Interrupt, Sie müssen also die Nummer eines freien kennen. Alle belegen mindestens 16 Byte Adreßraum für ihre Basisadressen, die ebenfalls frei, von keiner anderen Komponente benutzt sein dürfen. Schließlich schreiben bessere Controller die Daten direkt in den Hauptspeicher, ein freier DMA-Kanal muß dann auch noch her. Modernere Steckkarten passen sich per Software ins System ein, bei schlechteren geht's nur über diverse Jumper. Wer die Hardware seines PCs nicht genau kennt, kann sich auf einige Stunden der Probiererei vorbereiten.

Der Betrieb von CD-ROM-Laufwerken kann schnell zum Abenteuer geraten. Manchmal läßt sich das Geräte nicht zuverlässig mit einem Laufwerksbuchstaben benennen. Hier ist stets darauf zu achten, daß externe Laufwerke vor dem Computer zu aktivieren sind, da sonst die Treiber nicht geladen werden. Zeigt sich ein internes oder externes Gerät widerspenstig im Betrieb und setzt öfter mal aus, dann prüfen Sie, ob die Terminatoren (Abschlußwiderstände) an den Enden der SCSI-Stränge gesetzt sind.

Oftmals beißen sich auch Controllerkarte und die zusätzlich eingebaute Soundkarte. Hier sind Basisadresse, DMA-Kanal und IRQ von Soundkarte und Controller die Fehlerverursacher und müssen per Test herausgefunden und verändert werden. Bei SCSI-Geräten gibt es keinen Kampf mit IRQs und DMAs. Dafür muß aber die SCSI-ID, die Nummer des Gerätes von 0 bis 7, eindeutig gesetzt sein.



Standard, den einige moderne Spiele verwenden, um durch Stereo-Effekte den Spielspaß interessanter zu gestalten.

Worauf Sie beim Neukauf einer Soundkarte nicht mehr achten müssen, sind proprietäre CD-ROM-Laufwerk-Schnittstellen von Mitsumi, Sony oder Panasonic. Die sind nur

Multimedia-Hilfe II: Einbau einer Soundkarte

Eine Soundkarte bereitet des öfteren Kummer. Im System sorgen schlechte Verkabelungen mit anderen Geräten (mangelhafte Masse-Verbindungen) schnell mal für Brummtöne. Zur Belegung der Karte ist kaum Verbindliches zu sagen. Neuere 16-Bit-Soundkarten belegen bis zu zwei DMA-Kanäle. Auch solche Karten lassen es meist zu, die Soundausgabe über einen 8-Bit-Kanal zu schicken. Das ist dann empfehlenswert, wenn die 16-Bit-Kanäle belegt sind oder sich gern mal Abstürze ereignen.

Weisen Sie demnach DMA-Kanal 1 oder 3 für 8-Bit-Zugriffe zu; DMA 5, 6 oder 7 für 16-Bit. MIDI sitzt am besten auf Portadresse 330; Sound auf 220. Der Interrupt liegt idealerweise auf 5, wenn man nicht einen zweiten Druckerport in seinen PC eingebaut hat.

zu erreichen. Dieses Mehr lohnt auch auf billigen Karten: Die magere FM-Synthese der eingesetzten OPL3-Chips wird Ihrem Klanganspruch nicht lange gerecht. Die Waveblaster-Boards kosten (je nach Qualität und Hersteller) zwischen 100 und 500 Mark.

Unterschiede gibt es vor allem bei Klangqualität und der Anzahl der gelieferten und gleichzeitig

abspielbaren Klänge. So gibt es Hersteller, die ein Instrument aus mehreren Samples zusammensetzen, um das Klangverhalten über mehrere Oktaven zu berücksichtigen.

Daher sollten Sie, wenn Sie auf professionellen Sound Wert legen, sich nach der Größe des Sample-ROMs erkundigen und dabei die Sound-Originalgröße und -Anzahl in Erfahrung bringen: Je mehr Bytes pro Sound, desto besser.

Auch externe General-MIDI-Module (Midi-Expander) und Synthesizer samt Klaviatur bieten sich Ihnen an. Die externen Varianten sind meist vor Störgeräuschen von anderen PC-

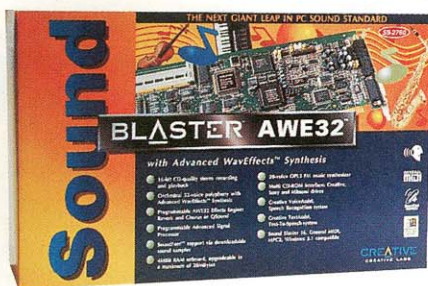
Adapter am kombinierten Joystick/Midi-Port angeschlossen.

Für reine Spieler sind diese Zusätze – Wavetables und Expander – nicht



vonnöten. Nur wenig Spiele nutzen den GM-Standard überhaupt, und wenn, dann ist der Gewinn an Spielspaß wohl kaum den finanziellen Einsatz wert. Musiker hingegen könnten zusätzlich ein Midi-Keyboard (ab etwa 300

Mark) anklippen. Damit lassen sich den Soundkarten und Expandern die Klänge in gewohnter Piano-Manier entlocken. Aber Vorsicht bei Billigangeboten: Das Musizieren macht erst mit einem anschlagdynamischen Keyboard Spaß; d.h. ein leichter Druck auf die Tasten erzeugt einen leisen Ton, ein fester einen lauter.



Erweiterungskarten geschützt. Sie kosten allerdings mindestens 200 Mark mehr als die Waveblaster-Boards – nach oben ist hier keine Grenze gesetzt.

Diese Profi-Instrumente sind für diejenigen von Interesse, die nicht nur anhören, sondern auch selbst musizieren wollen. Der Expander oder Synthesizer wird dann per

8. Boxen und Lautsprecher

Was sie leisten (sollen)

Was Ihnen normalerweise unterkommt, wenn Sie in den

Computerladen nach Lautsprechern für Ihr Multimediasystem Ausschau halten, sind sogenannte Aktiv-Boxen, wie sie sich auch in Bundles finden: Mini-Teile mit eingebautem Verstärker, in der Regel magnetisch geschirmt, mit wenigen Watt. Ihre Preise beginnen bei etwa 20 Mark. Doch qualitativ sind einige

Vertreter mehr als dürrt, und für diejenigen, der auch mal in den Genuß von Musik-CDs kommen will, nicht zu empfehlen. Sie können modernen Soundkarten nicht das entlocken, wozu sie klänglich fähig sind. Allenfalls sind sie noch für die Spiele ausreichend, bei denen es auf den Sound nicht so ankommt. Eine Hörprobe vor dem Kauf ist zu empfehlen.

Bessere Angebote sind Lautsprecher, wie sie Firmen aus der Unterhaltungselektronik im Programm haben. Greifen Sie möglichst zu Boxen in Zweiwegausführung. Komfortabel sind Klangregler, um die Baßwiedergabe zu steuern. Die Leistungsangaben sind kaum aussagefähig, doch ab 20 Watt kann man von halbwegs klirrarmer Verstärkern ausgehen.

Achten Sie auf jeden Fall auf magnetische Abschirmung, wenn Sie die Boxen neben dem Monitor plazieren möchten, um Bildverzerrungen zu vermeiden. Bei Subwoofern kann es passieren, daß sie weit über 100 Hz mitlaufen und den Stereoklang stören.

Wer wirklichen Profi-Sound haben und um die 500 Mark ausgeben möchte, schaut bei einem HiFi-Händler rein. Dort gibt es oft preiswerte HiFi-Verstärker samt guten Kleinlautsprechern.

Wenn Ihre Stereoanlage im gleichen Raum wie Ihr PC steht, denken Sie aber auch an diese Lösung, um Ihren Sound zu beziehen. Sie benötigen nur ein spezielles Kabel für rund 20 Mark. Brummende Störeffekte können Sie mit einem Mantelstromfilter für den angeschlossenen Tuner oder HiFi-Videorekorder unterbinden.

9. Grafikkarten

Videobeschleunigung

Viele derzeit auf dem Markt erhältlichen Karten sind auf Video ausgelegt. Das Angebot ist reichhaltig. So haben Sie etwa die Auswahl unter Grafikkarten mit Videobeschleunigung ab 200 Mark, MPEG-Video Dekodern um 500 Mark mit Hardware-Dekodern, Videodigitizern ab 600 Mark oder Signalwandlern. Auch hierzu gibt es Aufsteckmodule. Was Sie wirklich



brauchen, hängt vom gewünschten Einsatzgebiet ab.

- Möchten Sie produzierte digitale Videos ansehen, dann reichen Grafikkarten mit Videobeschleunigung und MPEG-Video Dekoder (auch für CD-i Video und Video-CD) aus.
- Möchten Sie darüber hinaus auch mit Videos arbeiten (um sie zu bearbeiten und auch auf Videobänder zu spielen), benötigen Sie einen Videodigitizer und – für die Ausgabe auf Band oder TV – einen Signalwandler (häufig im Digitizer integriert).

- Bei digitalen Videoclips, etwa im AVI-Format, bedarf es besonderer Hardware für den flüssigen Ablauf der Videosequenzen ohne Bildverlust. Bei 25 Bildern pro Sekunde wäre eine normale Grafikkarte schon überlastet (25 Bilder zu je 320 mal 200 Punkten bei 16 Bit Farbtiefe verlangen einen kontinuierlichen Datenstrom von gut 3 MB zur Grafikkarte). ISA-Systeme können das kaum bewältigen.

Die Quelldaten sind stark komprimiert (z. B. im Indeo- oder Cinepak-Format) und nicht im RGB-,

sondern im speicher-sparenden YUV-Farbraum kodiert. Und die Dekomprimierung, Farbraumkonvertierung und

eventuelle Skalierung des Videos verlangt dem PC einiges an Rechenpower ab. Damit die Wiedergabe ruckelfrei funktioniert, braucht man dafür eine Grafikkarte mit Videobeschleunigung mit Grafikchips wie etwa den Vision 868/968 von S3.

10. MPEG-Dekoder

Beste Videoqualität

Wer schließlich die qualitativ anspruchsvollsten MPEG-Videos spielen lassen will, muß auf spezielle Hardware zurückgreifen: MPEG-Dekoder, die um die 500 Mark kosten. Dort gibt es einige Varianten, unterschieden nach Aus- oder Übergabe der Audio- und Videodaten. Die MPEG-Dekoder übergeben die Videodaten an die Grafikkarte

entweder über den Feature-Connector, PCI-BUS, VESA-Media-Channel oder externe Verkabelungen, wenn eine Grafikkarte mitspielt. Nachteilig beim Feature-Connector ist, daß die Grafikkarte auf 256-Farben-Modi beschränkt wird. Besser ist der VESA-Media-Channel, der jedoch nur selten eingesetzt wird. Dadurch schränkt man die Auswahl unter den Grafikkarten stark ein.

Als dritte Variante kommt die Übergabe über den PCI-Bus in Frage. Der Nachteil: Der Dekoder verwendet oft die nicht immer zuverlässig implementierte Busmaster-Funktion und belegt einen der kostbaren Steckplätze.

Entscheiden Sie sich für eine Grafikkarten/Dekoder-Kombination mit externer Verkabelung, dann vereinbaren Sie mit Ihrem Händler vorsichtshalber ein Rückgaberecht – falls die Funktionstüchtigkeit in höheren Farbtiefen, Auflösungen und Bildwiederholraten eingeschränkt ist. Wem das alles zuviel Aufwand ist,

Multimedia-Hilfe III: Einbau einer Grafikkarte

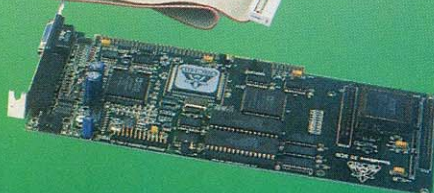
Das wichtigste Ausgabegerät, der Monitor, zeigt sich zeitweilig auch mürrisch. So flimmert er, malt merkwürdige Farben oder bleibt schwarz. Zu prüfen ist bei Flimmereffekten, ob nicht versehentlich "interlaced" statt non-interlaced im Treiber eingeschaltet ist, eine Halogenlampe in unmittelbarer Nähe den Monitor stört oder ein Wackelkontakt zwischen Grafikkarte und Monitor vorliegt (Kontaktspray hilft, sollte aber immer nur am Monitorstecker aufgesprüht werden), was ebenfalls Farbveränderungen zur Folge haben kann.

Oft ist die Grafikkarte selbst aber der Übeltäter. Fehlfarben unter Windows sollten sich dadurch beheben lassen, daß man den Prozessor-Cache im Setup deaktiviert oder einen aktuelleren Treiber eingebunden (in Mailboxen erhältlich). Ein schwarzer Bildschirm nach dem Windows-Start weist meist auf einen Treiberfehler hin.

Ist der Aufbau des Bildes mehr als lahm, dann kann die Karte nicht unbedingt etwas dafür. Sind Sie sicher, daß sie in Ordnung ist, dann funkt womöglich eine andere defekte Karte im PC dazwischen, die den Prozessor so in Atem hält, daß die Daten im Bussystem hängenbleiben. Hier hilft nur, den Störenfried zu suchen, indem man eine Karte nach der anderen herausnimmt und zwischenzeitlich wieder die Grafikleistung testet. Bei älteren PCs wichtig: Das Aktivieren des Shadow-RAM im Setup macht sich geschwindigkeitssteigernd bemerkbar.

kann auch zu Kombikarten mit Videobeschleunigung und MPEG-Playback greifen wie sie etwa Elsa, Miro oder Spea offerieren. Sie liegen dafür etwa 100 bis 250 Mark teurer im Preis gegenüber den Nicht-MPEG-fähigen Karten.

Das Plus: Für ungefähr 500 Mark ist eine neue, schnelle Grafikkarte inklusive. Diese Kombikarten kommen mit Grafikchips wie beispielsweise dem neuen Trio64V+ von S3, zugehöriger MPEG-Hardware oder -Aufsteckplatine. 



P r e v i e w s

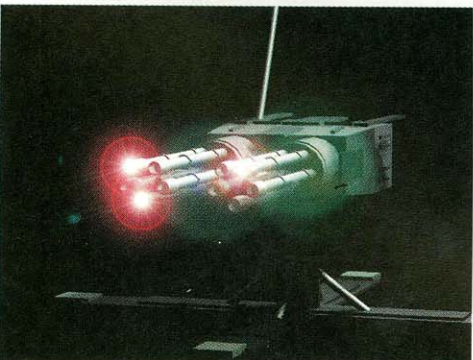
Battle Race

Soft Enterprises • März



Fasten your seat belts (zu deutsch: fasten Sie, Ihr Auto bellt), das folgende Spiel kommt direkt aus dem 23. Jahrhundert in die PCs des fast vergangenen Zwanzigsten. Die Rennsimulation der Zukunft bietet 24 Tracks auf vier verschiedenen Welten für bis zu sechs Spieler im Netzwerkmodus.

Bislang haben sich Martin Hoffesommer und seine Truppe aus dem hessischen Gilserberg noch nicht allzu groß hervor getan. Mit diesem und zwei weiteren (Action)Spielen wollen sie nun ihren Einstand beim neuen Distributor Ikarion feiern. Ich drücke die Daumen, daß der Durchbruch gelingt.



Klaus Trafford stellt die interessantesten Neuerscheinungen der nächsten Wochen vor.

Spycraft The Great Game

Activision • in Kürze

Um internationale Intrigen und die Welt der Geheimdienste geht es in Activisions Thriller, der großen Wert auf Realitätsnähe legt. So taten sich der frühere Chef der Central Intelligence Agency (CIA), William Colby, und sein russisches Pendant, Generalmajor Oleg Kalugin, zusammen und kreierte mit Autor James Adams diesen interaktiven Spielfilm – das Wort

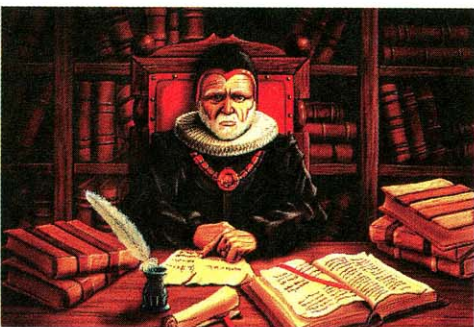
Adventure will mir nicht recht von der Zunge.

Ihre Aufgabe wird es sein, als junger CIA-Agent das geplante Attentat auf einen russischen Präsidentschaftskandidaten zu vereiteln. Neben dem Spiel gibt es rund 80 Videosequenzen und mehr als 400 Standfotos zu bestaunen, allerdings läuft ohne Windows 95 gar nix!



Die Fugger II

Sunflowers • März/April



Noch vor Ostern soll der Nachfolger einer äußerst erfolgreichen Wirtschaftssimulation in den Regalen stehen. Die Fugger II schließt chronologisch an den Vorgänger an, bietet indes ein völlig neuartiges Spielsystem mit der Verteilung von Aufträgen per beigelegten Auftragskarten. Dabei dachte man weniger an eventuelle Raubkopierer, sondern vielmehr an die Möglichkeit, dem Spiele einen Brettspielcharakter zu geben. Bis zu sechs Spieler können sich daran beteiligen und bekommen neben realen historischen Daten und Fakten auch ein interaktives Kampfszenario geboten.



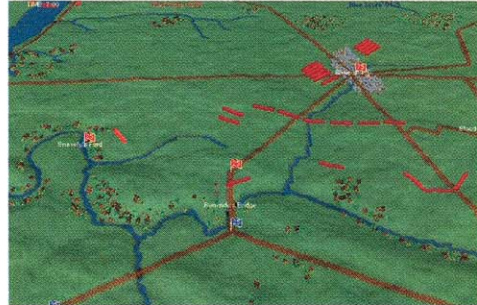
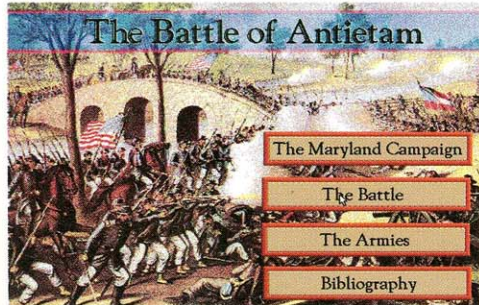
War College

Gametek • in Kürze

So mancher von uns hat sicher schon einmal daran gedacht, was wohl geschehen wäre, wenn man mitten in einer historischen Schlacht selbst zur Waffe gegriffen hätte. Nun, Gametek macht es zumindest spielerisch möglich und führt Sie strategisch, praktisch, klug durch die Geschichte.

Caesar gegen Pompeius bei Pharsalos, Napoleon bei Austerlitz, General Lee bei Antietam, Hindenburg gegen die russische Armee

bei Tannenberg und eine Panzerschlacht aus dem "Unternehmen Barbarossa" des Zweiten Weltkriegs werden die Stationen Ihrer Reise zurück in die Zeit sein. Gametek verspricht vollmundig realitätsnahe 3-D-Szenarien in Echtzeit-Simulation und durchgängig kommentierte, interaktive Multimedia-Kulisse sowie Darstellung des historischen Hintergrunds. Ob sich das alles auch spielen läßt, werden Sie und ich bald erfahren.

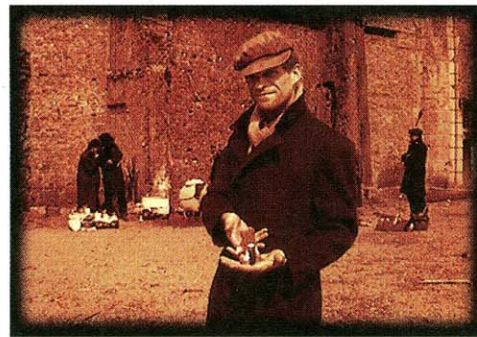
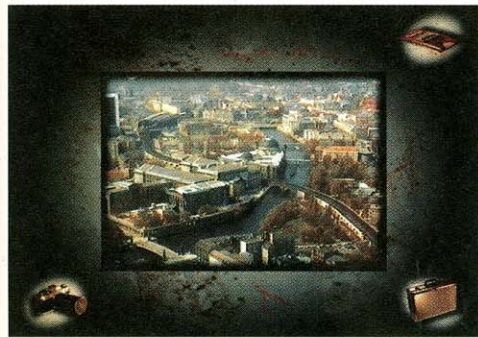


Berlin Connection

T 1 • in Kürze

Wenn ich bei Shine von einer abgefahrenen Story spreche, so muß ich dies bei der Berlin Connection fast schon wieder revidieren. Hier dreht sich nämlich alles um einen englischen Fotoreporter, der anno 1989 heiße Fotos vom Mauerfall schießen will. Plötzlich schießen Stasi-Offiziere quer, und die Plutoniummafia mischt sich tüchtig ein.

Roger Penrose, so der Name des Helden, muß erleben, wie seine Freundin gekidnappt und er selbst höllisch unter Druck gesetzt wird. Die Spur des kriminalistischen Abenteuers führt ihn zurück in die Vergangenheit der Hauptstadt. Er muß Schmuggeltunnel entdecken, Stasi-Offiziere hereinlegen und Drahtzieher entlarven. Dreimal dürfen Sie raten, wer ihm die Drecksarbeit abnehmen muß.



Synnnergist

21st Century • in Kürze

Während sich die Sim-Könige von Maxis am Flipper versuchen, sind die Pinball-Profis bei 21st Century gerade im Begriff, ihr erstes Adventure auf den Markt zu bringen. Hier geht es nicht etwa um Werwölfe (was ja zur Silberkugel passen würde), sondern um Tim Machin, dem Reporter eines Skandalblättchens, der eines Tages von seinem Informanten auf eine neue Story angesetzt wird.

Am Treffpunkt angekommen, findet er nur noch

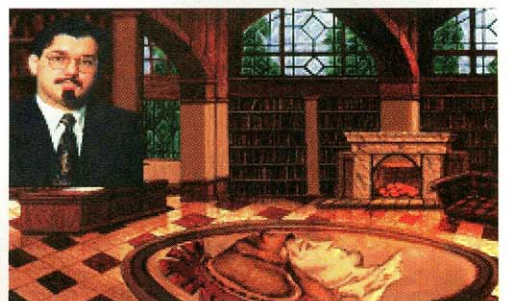
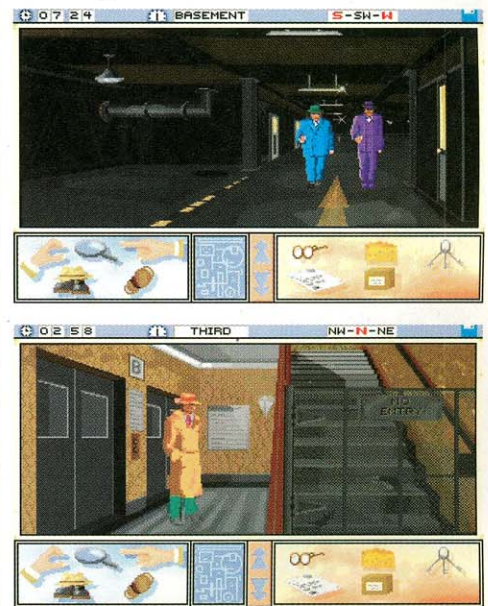


The Compelling Adventures of A. Gent

Gametek • in Kürze

Terroristen halten ein Regierungsgebäude besetzt und sind hinter wichtigen Geheimnissen her. Ein Held sieht sich angesichts der toten Freunde und Kollegen gezwungen, allein gegen die Übermacht anzutreten und weiteres Übel zu verhindern. Doch überall, in Fluren, Liften und Treppenhäusern, lauert tödliche Gefahr.

Jener Held, von dem hier die Rede ist, heißt nicht etwa John McClane, sondern A. Gent, und das Ganze spielt sich auch nicht auf einer Kinoleinwand ab, sondern auf Ihrem PC-Monitor. Inwieweit Gameteks Adventure tatsächlich "Stirb Langsam" kopiert, werden wir in den nächsten Wochen genau wissen.



die Leiche jenes Nick vor und bemerkt daran einen sonderbaren blauen Staub, der bereits bei mehreren anderen Mordfällen gefunden wurde. Und nun klebt der Staub an Tims Händen, und er ist der Hauptverdächtige. Können Sie den verzwickten Fall aufklären und Tims Unschuld beweisen?

Shine

T 1 ● in Kürze

Selene ist tot, Ramese Ray im Irrenhaus, Ebonee verschwunden, und mir ist auch schon ganz schlecht. Scherz beiseite, zumindest die ersten drei Personen tauchen in T 1 Adventure auf, in dem sich alles um einen Ort namens Twilight City dreht, der einst Sun City hieß.

Vor 21 Jahren herrschte dort noch Friede, Freude, Streuselkuchen, doch nun ist Verderben und völlige Kontrolle über jedermann angesagt. Doch die Zeit der Dämmerung naht sich ihrem Ende, denn die Sonne naht der ehemaligen Konstellation im Gestirn des Alls. Werden Sie es ermöglichen, daß es wieder Licht werde im Dunkel der Stadt?

Diese – wie man seitens des Herstellers nicht mal abstreitet – abgefahrenere (war das nicht ein Synonym für "schwachsinnig"?) Story wird mit Musik der Newcomer-Metalband Schweisser (man beachte das "w") verziert. Zum Spiel soll auch deren neues Album "Virus" erscheinen. Hoffentlich erweist sich das Spiel nicht als ein solcher.



Pinball Wizard 2000

Ikarion ● in Kürze



EINE REISE IN DIE WELT DES UNBEGREIFLICHEN.

MAGISCHE MACHT JENSEITS ALLER VORSTELLUNGSKRAFT WARTET HIER AUF SIE.

FINDEN SIE ALLE SYMBOLE DES TIERKREISES, DANN WIRD DIE "MYSTIC AGE" SIE REICH BELOHNE.

Genau die doppelte Anzahl an Tischen wie Maxis' Flipper-Spiel, nämlich sechs, bietet Ikarions Automaten-Spiel-Variante. Und ich muß zugeben, da stecken nicht nur gute Ideen drin, sondern jene können noch beliebig erweitert werden. PW 2000 bietet nämlich einen Editor (!!) für eigene Tische.

Damit dürfte das Futter für derartige Games erst mal vergriffen sein, sofern das Endprodukt dann auch technisch nicht in die Knie geht. Mein Gespanntheitsgrad ist jedenfalls um einige Striche gestiegen.

Schleichfahrt

Blue Byte ● März



Im 21. Jahrhundert erfolgte die atomare Vernichtung allen Lebens auf der Erde. Der klägliche Rest Überlebender flüchtet unter die Meeresoberfläche und fristet dort sein Dasein. Doch menschlicher Aktivität und einem enormen Forschungswillen ist es zu verdanken, daß eines Tages gigantische Unterseeboote im Dienste eines planetenweiten Handelsnetzes durch die Tiefen der Ozeane kurven.

Doch die Gefahr ist nicht gebannt, der letzte Zufluchtsort der Menschheit ist extrem gefährdet. Sie steuern ein Kampf-U-Boot und müssen – wie so oft – dafür sorgen, daß Ihre Welt von allem

Übel befreit wird. Die actionreiche Unterwasser-Simulation mit über 100 Charakteren und Wahl aus 30 verschiedenen Waffensystemen verspricht zumindest grafisch top zu werden – alles Übrige wird sich zeigen.



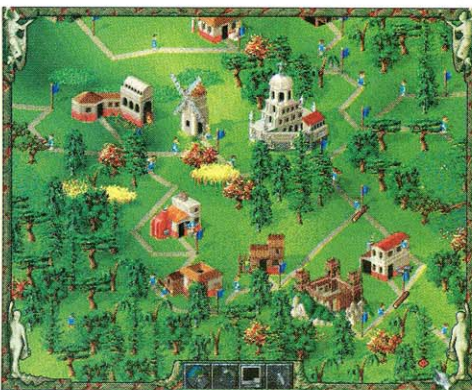
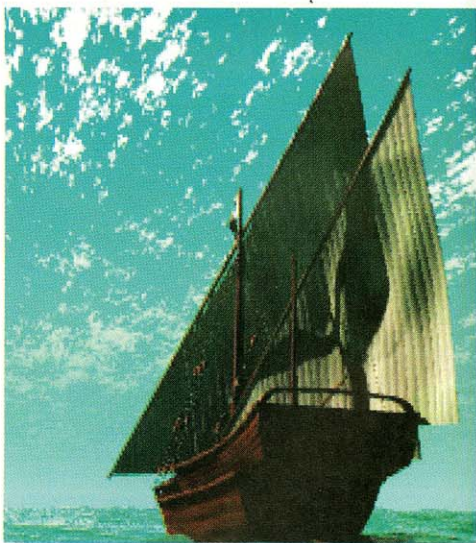
Die Siedler II

Blue Byte ● März

Wenn sich ein Titel gut verkauft, werden oft Fortsetzungen kreiert. Wenn diese dann ebenfalls Renner werden, kann man sich getrost auf die Schulter klopfen.

Diese Erfahrung hat das Mülheimer Label bereits mit Battle Isle 1-3 gemacht, nun gehen Die Siedler in die zweite Runde. Sie wählen aus vier verschiedene Völkern mit bis zu 65.000 animierten Untertanen, werden ein unbekanntes, geheimnisvolles Land erkunden und Ihr ureigenes Reich erobern können.

Neben der Erschaffung eines ökonomischen Systems verlangt die Wirtschaftssimulation auch einiges an strategischem Können ab, denn selbstverständlich gibt es Eindringlinge, die einem ans Leder wollen. Da ich an meine Haut aber nur Diskette und CD-ROM lasse, rüste ich schon mal auf und harre der Dinge, die da demnächst in meinen PC kommen.



Arcade America

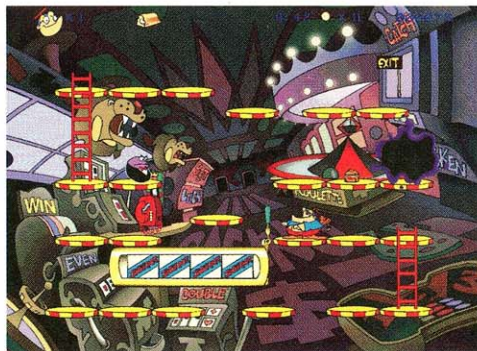
7th Level ● März



Es gibt verschiedene Methoden, jemanden aus dem Tiefschlaf zu wecken. Ein gut befeuchteter Waschlappen, ein Glas – oder bei ganz hartnäckigen Fällen auch schon mal ein Eimer – Wasser oder schlicht und ergreifend Lärm, das sind die geläufigsten Methoden.

Letzteren wiederum kann man auf unterschiedlichste Weise erzeugen, wenn man es allerdings mit Dynamit versucht, kann das durchaus schlimme Folgen haben. Genau das haben auch die Helden des neuesten 7th Level-Games versucht – und prompt wurden die Freunde quer durch die USA geschleudert und landeten an bislang völlig fremden Orten.

Ihre Aufgabe wird es sein, alle Freunde wiederzufinden – und das geschieht in bester Jump'n'Run-Manier im klassischen Sinne. 7th Level bedient sich des bereits von LucasArts und Blue Byte (Chewy) adaptierten Tex Avery-Stils und bietet bei Arcade America prallbunte Comic-Action mit jeder Menge abgefahrenem Humor. Sie können sich selbst davon überzeugen; auf der Cover-CD befinden sich die ersten beiden Level als Appetithäppchen. Wie höhere Level aussehen, erfahren Sie durch die Bilder auf dieser Seite, wie das Spiel insgesamt abschneidet, wird in Bälde verraten.



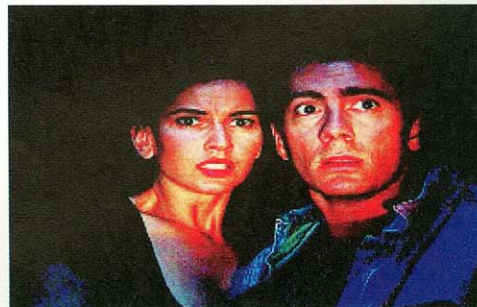
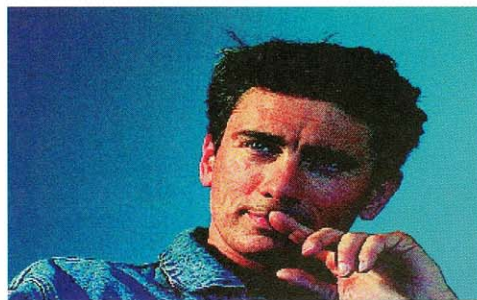
Urban Runner

Coktel / Sierra ● März

Wieso kommen mir die Bilder, aber nicht der Titel bekannt vor? Dies dachte ich, als mir das Material zu Urban Runner auf den Tisch gelegt wurde. Doch dann schnackelte es: In zartem Grün steht – entsprechend kleiner – über dem neuen der bisherige Titel des Games geschrieben: Lost in Town.

Der interaktive Krimi war schon mal für Sommer 1995 angekündigt und dann doch wieder verschoben worden, nun steht der März als Erscheinungstermin fest. Einige technische Daten: erstmals 100 % bildschirmfüllende Videoszenen, Film-Spezialeffekte, SVGA-Grafiken in 32.000 Farben (nur mit Pentium-90 und höher), über drei Stunden Video, 25 Schauspieler.

Ach ja, eine Story gibt es natürlich auch noch: ein ungeklärter Mord, ein Unschuldiger, der verdächtigt wird (Sie!) und ein geheimnisvoller Verfolger – macht zusammen 4 CDs und die Hoffnung, daß die Spannung nicht allein dadurch entsteht, daß man besagte Videos anschaut.



Deus

Silmarils ● in Kürze

Wenn es in der Vergangenheit oder Gegenwart nix mehr auszubeuten gibt, reisen wir eben in die Zukunft. So mag man auch bei Silmarils (und nicht nur dort) wohl denken, denn ihr neuestes Adventure führt uns ins 22. Jahrhundert.

In der Rolle eines Kopfgeldjägers muß man zum Planeten Albiciade fliegen und dort die Spur einer Terroristengruppe aufnehmen. Mehrere Top-Wissenschaftlicher wurden gekidnappt, und das Leben auf dem Planeten ist alles andere als ungefährlich. Ei der Deus!



Escalation

Gametek ● in Kürze

Kennen Sie die Welt von Kelra? Nein? Ich auch nicht, aber Gametek behauptet, es habe anno 1132 eine solche gegeben. Nun, wie dem auch sei, Sie werden dank dieses Spiels in eben jene Welt zurückversetzt, wo man ein bislang unerforschtes Landgebiet, das man kurzerhand New Kelra nennt, entdeckt hat. Zwei rivalisierende Regierungstruppen erheben umgehend alleinigen Anspruch auf das neue Land.

Wenn ich mich recht an die Erzählungen meiner früheren Geschichtslehrer erinnere, gab es damals weder Videoberichte noch hochentwickelte, künstliche Intelligenz, doch genau so etwas wird Bestandteil der Strategie-Simulation sein. Ansonsten heißt es: planen, handeln, kämpfen, was für dieses Genre nix Neues ist. Naja, vielleicht treffen wir ja bei Escalation II (so es eine Fortsetzung geben wird) auf mittelalterliche Ritter in Rüstungen aus rostfreiem Edelstahl made in Solingen.



MÄRZ 1996 PC POWER

COMING SOON

PREVIEW NEWS

POWER-

Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, wurden von unseren Redakteuren auf alle wichtigen Aspekte hin überprüft, aus der sich später die Wertung ergibt. Dabei werden – je nach Art des Spiels – verschiedene Schwerpunkte gesetzt. Bei einer Rennsimulation legen wir beispielsweise großen Wert auf eine ruckelfreie Animation, bei einem Adventure ist die Atmosphäre von großer Bedeutung, beim interaktiven Spielfilm spielt außerdem die Sprachausgabe eine wesentliche Rolle, usw. Wichtigstes Argument für eine hohe Wertung ist unserer Meinung nach der Spielspaß – wenn dieser schon nach kurzer Zeit flöten geht, dann kann auch eine tolle Grafik und ein fulminanter Sound nicht darüber hinwegtrösten. Und schließlich kommt noch das Preis-/Leistungsverhältnis dazu – gibt es ein fast identisches Spiel bei gleicher Qualität für weniger Geld, so wird dies ebenfalls entsprechend honoriert. Sie sehen also, eine Wertung besteht aus vielen verschiedenen Kleinfaktoren. Auf die entscheidenden weisen wir in der Wertungsbox unter "Pro" und "Kontra" hin; näheres erfahren Sie im Testbericht.

Die Prozentzahlen bedeuten:

- 0: Ein Nichts an Spiel, Grafik, Sound und Spaß. Dieser Datenträger eignet sich höchstens als Bieruntersetzer. Technisches K.O. in der ersten Runde. Noch hat kein Programm diese Wertung verdient!
- 1-19: Etwas Spiel, aber in jeder Hinsicht mies umgesetzt. Selbst Genre-Fans werden nicht auf ihre Kosten kommen.
- 20-39: Ein Flop für den Normalspieler. Leute, die keine Ansprüche stellen, könnten vielleicht Gefallen daran finden.
- 40-49: Man war bemüht, ein halbwegs vernünftiges Spiel zu kreieren, doch das Ergebnis läßt zu wünschen übrig.
- 50: Glatter Durchschnitt. Weder gut noch schlecht.
- 51-59: Durchschnittliches Spiel mit einigen guten Ansätzen, die aber nicht konsequent durchgezogen werden.
- 60-69: Ein Spiel, das durchaus positive, aber auch negative Aspekte aufweist. Ein Probespiel vor dem Kauf schafft Klarheit.
- 70-79: Hier muß man kleinere Abstriche machen, aber insgesamt schon ein anständiges Spiel. Genre-Fans dürfte es gefallen.
- 80 - 84: Gutes Spiel, das kaum noch Mängel aufweist. Genre-Fans kommen in jedem Fall auf ihre Kosten.
- 85 - 90: Sehr gutes Spiel, bei dem eventuelle Mängel keine Rolle mehr spielen, weil das Gesamtergebnis überzeugt.
- 91 - 99: Herausragendes Spiel, das alles bisherige aus dem jeweiligen Genre in den Schatten stellt. Es sollte in keiner Sammlung fehlen.
- 100: Der Überflieger! Das beste Spiel aller Zeiten! In jeder Hinsicht perfekt! Diese Wertung wurde bisher nicht vergeben.



Der PLATIN-AWARD ist eine besondere Auszeichnung, die wir dann vergeben, wenn uns ein Spiel ganz besonders gut gefallen hat. Außerdem wollen wir mit diesem Prädikat die Leistung des Herstellers würdigen. Spiele mit dem Platin-Award müssen nicht zwangsläufig über 90 % in der Wertung erhalten.



REVIEWS



Action

Braindead 13	58
Cybermage – Darklight Awakening	96
Mech Warrior 2 Expansion Pack	64
The Raven Project	84
Shockwave Assault	82

Adventure

The Dark Eye	74
Gabriel Knight 2	52
Psychic Detective	76

Automaten-Simulation

Casino de Luxe	80
Pinball 95	88

Flug-Simulation

Thunderhawk 2	66
---------------	----

Interaktiver Spielfilm

Blind Date	93
------------	----

Lernspiel

Ronny im Erdbeer-Zauberland	92
-----------------------------	----

Renn-Simulation

Cyberspeed	78
------------	----

Rollenspiel

Anvil of Dawn	72
Der Druidenzirkel	62
Der Seelenturm	86

Sport

Football Pro 96	70
Hardball 5	81
ran Trainer 2	68
Teamchef	56
Unnecessary Roughness '96	61

Strategie

Panzer General 2	89
Warhammer	94

GABRIEL KNIGHT 2 THE BEAST WITHIN

In Bayern sind Traditionen noch lebendig. Doch Martin Mirbach mußte am eigenen Leib erfahren, daß Volksmusik längst nicht der Gipfel allen Schreckens ist.



Großmutter, warum hast Du so große Augen? Die Sage vom Wolf in Menschengestalt ist in Literatur und Film nicht erst seit Jack Nicholson's Auftritt in "Wolf" bekannt. Und immer ist es ein wildes, unzähmbares Wesen, das von der menschlichen Natur Besitz ergreift. Nunmehr unberechenbare Personen werden zum Spielball unkontrollierbarer Triebe. Die schlimmsten Vertreter dieser unseligen Spezies werden Werwölfe genannt und bedrohen die Allgemeinheit durch die Infektion ihrer Opfer mit den eigenen Beutetrieben.

Jetzt gibt es dieses Thema auch als Spiel. Sierra schickt seinen Adventure-Helden Gabriel Knight diesmal nicht in den Kampf gegen mächtige Voodoo Priester, sondern konfrontiert ihn mit genau diesem uralten Mythos. Ob sich dieser Stoff wohl für ein paar unterhaltsame Stunden eignet?

Unverhofft kommt oft

Zur Abwechslung hat es Gabriel Knight mal nach Deutschland verschlagen; genauer gesagt ins tiefste Bayern, wo er in Rittersberg nahe München überraschenderweise ein Schloß geerbt hat. Denn in den Adern unseres Literaten und Hobby-Ermittlers fließen noch Spuren

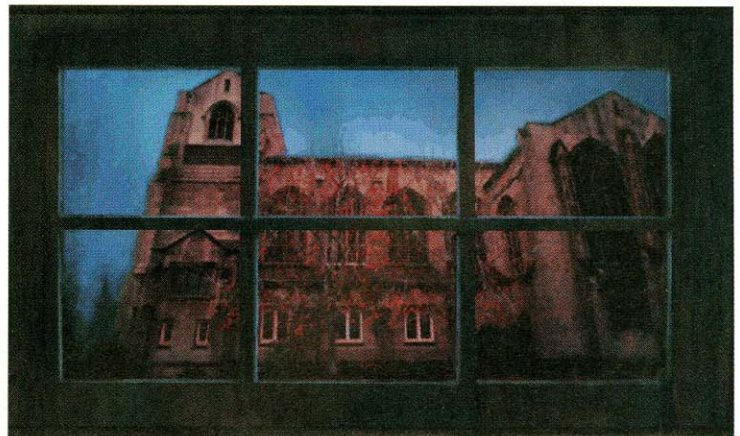


CD REVIEW

germanischen Blutes.

Das Geschlecht der Ritters, so der konsequent übersetzte Name des Familienzweiges aus der alten Welt, verfügt sogar über einen mehr als 1000 Jahre zurückreichenden Stammbaum. Für den späteren Verlauf des Spiels soll sich diese Tatsache noch als überaus nützlich erweisen. Erst Gabriels Großvater hat es aus persönlichen Gründen nach Amerika verschlagen, wo die Knights demnach erst in der dritten Generation existieren.

Trotzdem traf die frohe Kunde aus Old Germany völlig unverhofft in New Orleans ein, wo Gabriel Knight ja immer noch seinen Bücherladen unterhält. Oder besser: unterhalten läßt, nämlich von Grace Nakimura, die dem kundigen Spieler sicher noch aus dem Vorgänger bekannt sein dürfte. Auch sie ist wieder mit von der Partie. Doch damit nicht genug der Überraschungen: Kaum auf seinem Schloß eingetroffen, wird



Die St. Georges Kirche zu Rittersberg, durch das Fenster des örtlichen Verlieses betrachtet

Gabriel mit noch weit unglaublicheren Neuigkeiten konfrontiert. Eine unheimliche Mordserie in der Gegend um München ist Gesprächsthema Nummer 1. Die Verletzungen der Opfer lassen darauf schließen, daß sie allesamt von wilden Tieren, vermutlich Wölfen, gerissen worden. Daß vor kurzer Zeit zwei Wölfe aus dem Tierpark Hellabrunn verschwunden sind, paßt da nur allzu gut ins Bild.

Die Bewohner von Rittersberg glauben allerdings nicht an diese Lösung. Schließlich ist auch ein Mitglied ihrer kleinen Gemeinde, die Tochter des örtlichen Gastwirts Huber, unter den Opfern, und die Legende von Werwölfen ist in diesem Winkel Deutschlands noch sehr lebendig. Gemeinsam ziehen sie in einer mitternächtlichen Prozession zum Schloß und bitten den Neuankömmling aus Übersee um Hilfe. Die Angehörigen des Geschlechts der Ritters sind nämlich in dieser



Dieses hübsche Schloßchen hat Gabriel geerbt. Der BMW im Vordergrund stammt wohl noch aus Phantasmagoria...

Aktionsradius keineswegs auf das weitere Umfeld des Huber'schen Hofes beschränkt. Vielmehr dürfen

Sie müssen Orte besuchen, die in erster Linie für eine erfolgreiche Bewältigung der Rätsel von Bedeutung sind, und solche, die gemeinhin als Touristenattraktionen gelten. Zu ersteren gehören die Polizeiwache am Petersplatz, das Labor der TU München und der Tierpark Hellabrunn. Unter die zweite Kategorie fallen die Schlösser Neuschwanstein und Herrenchiemsee sowie das Glockenspiel am Marienplatz.

Es ist wirklich bemerkenswert, mit wieviel Liebe zum Detail die Entwickler vorgegangen sind. Sämtliche Örtlichkeiten sind perfekt recherchiert und entsprechen hundertprozentig der Realität. Noch schöner ist die Reaktion des Helden auf typisch deutsche Eigenarten. Lassen Sie sich überraschen, wie Gabriel auf Weißwürstl, Kuckucksuhren oder sture Polizeibeamte reagiert. Da stellt sich so mancher Aha-Effekt ein, zumal

hier wirklich nicht nur altbackene Klischees bedient werden, sondern größtenteils Absonderlichkeiten beschrieben werden, die für uns schon fast selbstverständlich sind.

Der sorgfältige Aufbau des Spannungsbogens sorgt für einen einfühlsamen Spieleinstieg. In den ersten vier Kapiteln kann man sich mit den Charakteren vertraut machen, sich Ansprechpartner

Ein tolles Spiel, das in mehrfacher Hinsicht neue Maßstäbe setzt.

suchen, die der englischen Sprache mächtig sind, und sich daran gewöhnen, abwechselnd Gabriel und Grace steuern zu müssen.

In diesem Ansatz liegt übrigens ein ganz besonderer Reiz: Als Grace erfährt der Spieler Dinge, die Gabriel im nächsten Kapitel auch gerne



Die Familiengruft derer von Ritters. Dieser Knabe hier scheint schon etwas länger tot zu sein.

Gegend als Schattenjäger bekannt. So nennt man im tiefsten Bayern Menschen, die einen sechsten Sinn für das Übernatürliche besitzen und als einzige in der Lage sind, es mit den Mächten des Bösen aufzunehmen.

In Gabriel Knight sehen die Bewohner von Rittersberg einen legitimen Nachfahren eben dieser Schattenjäger. Natürlich will Gabriel davon anfangs nichts wissen. Doch alles, worum ihn die Bewohner des Ortes bitten, ist, daß er für ein paar Tage auf den Hof der Hubers ziehen und dort ganz einfach seinen Instinkten folgen soll.

Er soll sehen, was nur er sehen kann, und hören, was für andere unhörbar bleibt. Gleichmaßen von der Beharrlichkeit seiner Nachbarn überwältigt und von der eigenen Neugierde getrieben, willigt er schließlich ein.

Die Augen eines Fremden

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Sie steuern die Figur des Helden durch eine Welt, die aus typisch amerikanischer Perspektive betrachtet wird. Dabei bleibt der

Sie das Auto Ihrer Gastgeber benutzen und sich an den Annehmlichkeiten eines gut ausgebauten U-bahn-Netzes erfreuen.



Der exklusive Jagdclub erweist sich als Dreh- und Angelpunkt des Geschehens. Aber nicht alle Mitglieder sind Gabriel geheuer.

DIENTSBARE GEISTER

Im Laufe seiner Ermittlungen trifft Gabriel auf verschiedene Personen, die ihm nützlich sein können, wenn auch nicht immer ganz freiwillig. Hier eine kleine Auswahl...



Grace Nakimura aus dem ersten Teil ist wieder mit von der Partie



Mister Smith aus den USA. Er und seine Frau befassten sich mit Dämonologie



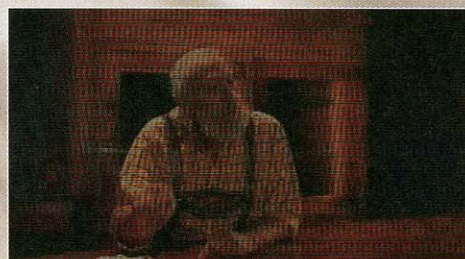
Rechtsanwalt Übergrau ist der Familienjustiziar der Ritters



Empfangschef Xavier läßt nicht jeden in die königliche Hofjagdloge



Dieser freundliche Biologe hilft Gabriel bei der Analyse einiger mysteriöser Dinge



Herr Huber gehört eher zu den verschlossenen Typen, besonders gegenüber Grace

wüßte. Leider kann man dieses Wissen nicht einsetzen, bevor die beiden ihre Informationen

Sämtliche Örtlichkeiten sind perfekt recherchiert und entsprechen der Realität

ausgetauscht haben. Auch dies trägt dazu bei, daß man fast unmerklich von dem Spiel vereinnahmt wird.

Und dann geht es erst richtig los. Langsam tritt ein Geheimnis zutage, daß auch für Gabriel nicht ohne Konsequenzen bleiben soll. Aber mehr wird an dieser Stelle nicht verraten.

Besser denn je

Gabriel Knight 2 tritt die direkte Nachfolge von Phantasmagoria an. Beide Spiele stammen aus dem Hause Sierra, gehören dem gleichen Genre an und sind mit ähnlichen Techniken hergestellt worden. Ein Vergleich drängt sich deshalb

geradezu auf – und warum auch nicht?

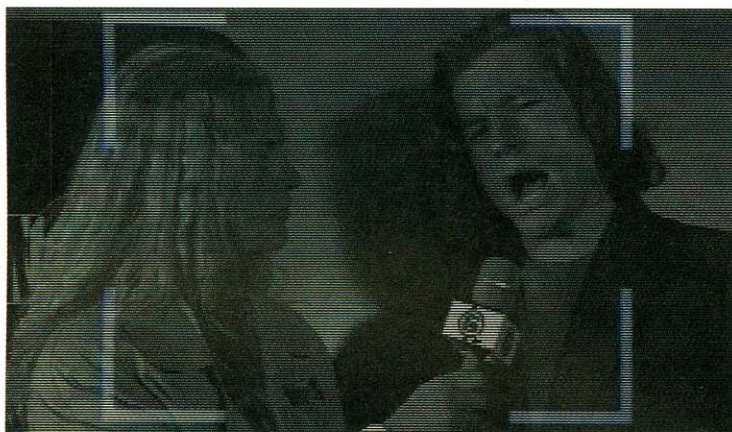
Zunächst fällt auf, daß der Zug des technischen Fortschritts im letzten halben Jahr nicht stillgestanden hat. Wieder wurden die Hintergründe fotografiert, die Akteure vor einem Blue Screen gefilmt, um später ausgestanzt und in die Umgebung integriert zu werden.

Das Ergebnis sieht diesmal noch um einiges besser aus als zuvor in Roberta Williams' Horror-Spektakel. Lediglich vor den Schaufenstern am Marienplatz erinnert Gabriels Gang noch ein wenig an Michael Jacksons Moonwalker. Auch Musik und Sound sind in beiden Spielen absolut gleichwertig.

Spielerisch aber hat Gabriel Knight 2 einen gewaltigen Sprung nach vorn gemacht. Es handelt sich hier um ein echtes Adventure mit schweren Rätseln, dagegen sehen die Puzzles aus Phantasmagoria wie leichte Fingerübungen aus. Man verfügt nicht nur über ein ungleich größeres Inventory, sondern muß mitunter mehrere der darin enthaltenen Gegenstände geschickt miteinander kombinieren, um sie erfolgreich einsetzen zu können.

Ein Hintkeeper steht nicht zur Verfügung, Tips gibt es nur auf der U-bahn-Karte. Blinkende Orte müssen noch einmal aufgesucht werden; dort wurden noch nicht alle Aufgaben gelöst. Alles weitere muß der Spieler selbst herausfinden. Für Neulinge in diesem Genre dürfte sich diese Art der Spielgestaltung fast schon als zu schwierig erweisen, erfahrene Spieler werden aber vor lauter Freude glücklich jauchzen. Gabriel Knight 2 wird von Sierra nicht

mit dem häufig strapazierten Begriff "interaktiver Film" angepriesen. Zum Glück, denn davon sind wir auch heute noch ein gutes Stück entfernt. Trotzdem hat man aufgrund der unendlich vielen Videos und der photorealistischen Darstellung der Schauspieler oft das Gefühl, seinen Detektiv mitten durch einen Horrorfilm zu steuern. Etwas besseres hat es in dieser Hinsicht auf dem Spielmarkt bisher noch nicht gegeben. Kurz gesagt: Gabriel Knight 2: The Beast Within ist ein tolles Spiel, das in mehrfacher Hinsicht neue Maßstäbe setzt. Mehr davon, bitte!



Gabriel macht sich die Medien zunutze. Hier gibt er gerade ein Fernsehinterview, allerdings aus einem ganz bestimmten Grund...

ALTERNATIVEN



PHANTASMAGORIA
Sierra • ca. DM 100,-
Viel Horror, wenige Rätsel, aber gut



FRANKENSTEIN
Interplay • ca. DM 109,-
Dank Curry hat's die nötige Würze



ALONE IN THE DARK
Infogrames • ca. DM 119,-
Gruselmusik vom Feinsten

GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

Hersteller

Sierra
Tel.: 0 61 03 / 99 40 40 (Zentrale)
Preis: ca. DM 120,-

Mindestanforderungen

486 DX 33, 8 MB RAM, Windows 3.1, Windows 95 oder DOS 5.0, 20 MB auf der Festplatte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Soundblaster kompatible Soundkarte, Maus

Pro

Phantastische Atmosphäre
Riesiger Spielumfang
Sehr gute Schauspieler
Ein großer Schritt nach vorn auf dem Weg zum interaktiven Film

Kontra

Für Anfänger fast schon zu schwer
Nicht alle Videos können weggeklickt werden
Sonst nix

90%

Software CORNER

BESTELLANNAHME:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Fax: 0241/508973
Fax: 0241/563902

Jetzt endlich möglich: 2 Pads an einem Gameport! Probieren Sie den GRAVIS GRIP 2 Pads, 16 Buttons und NHL '96 P.S. Wir führen jetzt auch alle Produkte folgender Firmen: CDV, Telemedia, Navigo, NBG
BTX Bestellung unter *Corner#

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

MPC 2 CDROM 6MB PREIS

BUDGET und CUTWARE

1869 DV	14,90DM
7th Guest EV	22,90DM
Aces over Europe DH	9,90DM
Adv. Destroyer Simulator EV	9,90DM
Al Unser ArcRac.EV (WIN95)	29,90DM
Beneath a steel Sky DV	22,90DM
Blockout DV	19,90DM
Burntime DV	14,90DM
Buzz Aldrin's Race i Space DH	22,90DM
Caesar DV	22,90DM
Campaign EV	17,90DM
Campaign 2 DV	24,90DM
Christoph Kolumbus DV	29,90DM
Civilization DH	39,90DM
Colonization DV	44,90DM
Conqueror DH	29,90DM
Darkseed EV	17,90DM
Cyberace DH	17,90DM
Day of the tentacle DV	34,90DM
Der Clou + Profidisk DV	24,90DM
Descent DV	39,90DM
Desert + Jungle Strike DH	29,90DM
Die Siedler DV	32,90DM
DSA 1 DV	39,90DM
Dune + 7th Guest DH	29,90DM
Dune 2 DH	29,90DM
Eight Ball DeLuxe EV	19,90DM
Elite Plus EV	22,90DM
Empire de Luxe DV	14,90DM
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90DM
Falcon Gold DH	44,90DM
Fleet Defender Gold DV	44,90DM
Formula One Grand Prix DH	39,90DM
Fuzzy's World DV	39,90DM
Goblins 1&2 DV	22,90DM
Goblins 3 DV	22,90DM
Hand of Fate DV	34,90DM
High Command EV	17,90DM
Hi-Octane DV	39,90DM
History Line 1914-1918 DV	14,90DM
Hollywood Pictures 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
Might & Magic Trilogy US	49,90DM
NHL Hockey Classic DH	29,90DM
Novastorm / Spectre VR DH	22,90DM
North & South EV	9,90DM
Panzer General DH	34,90DM
Patriot EV	17,90DM
Pirates Gold! DH	39,90DM
Populous II + Powermonger DH	29,90DM
Privateer DL DH	29,90DM
Railroad Tycoon DL DH	39,90DM
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
Street Fighter 2 DH	17,90DM
Strike Commander DL DH	29,90DM
Strike Squad/Star Leg./WoR DH	14,90DM
Stunt Driver EV	14,90DM
Syndicate Plus DV	29,90DM
System Shock Classic DV	29,90DM
Team Yankee EV	17,90DM
TV Sports Basketball + 5 DH	19,90DM
TV Sports Football + 5 DH	19,90DM
UFO DH	39,90DM
Ultima 1-6 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
Wizardry 7 DV	14,90DM

SHOVELWARE

ACES COLLECTION DH	67,90DM
(Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	
AWARD WINNERS PLATINUM DH	67,90DM
(Civilization, Lemmings, Title 2)	
BIG 10 PACK VOL. 1 EV	69,90DM
(Ultimate Domain, Commander Blood, Metal Menace, Megarace, Alien Logic, D/Generation, Casino Master, Tom Landry Football, Jetfighter II, Crystal Calibur, Pinball)	
LARRY HILL & V-DIV	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, + Demos)	
LUCAS ARTS CLASSIC ADV. DV	89,90DM
(Secret of Monkey Island, Loom, Zak McKracken, Indy 3, Menace Menace)	
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES DV	79,90DM
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	
A.D.D.M. STEEPCE S. DH	69,90DM
(Dark Sun 1&2, Revenged 1 & 2, AF-Quedim, Menzoberranzin)	

MADE IN GERMANY DV	59,90DM
(Battle for 2, Avalon, DSA 2)	
MILE HIGH CLUB EV	69,90DM
Wing Commander DeLuxe Wing Commander Academy, ATAC, Heroes of the 357th, Mogador-trees, F-14 Tomcat, Jet Fighter II, M1C-29	
MEGAPAK 3 DH	84,90DM
(The Lammings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex, Cyclones, Jemini, Dragons Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Project Turbo)	
MEGAPAK 4 EV	69,90DM
(Panzer General, ACES GOLF, Space Ace, Tornado, Empire Soccer, Savage Weapons, Down Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)	
SID MEIER CLASSICS DV	89,90DM
(Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)	
ESSENTIAL COLL. FLIGHT DV	59,90DM
(F-14 Fleet Defender, 1945 FAW, Wings of Glory)	
ESSENTIAL COLLECTION SPORTS DV	64,90DM
(PGA Soccer, PGA Tour Golf, Formula One Grand Prix)	
WESTWOOD COMPILATION DV	79,90DM
(Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)	

Standardprogramm

11th Hour DV	99,90DM
3D Ultra Pinball DH	67,90DM
5th Musketeer DV	74,90DM
7 Tage und 7 Nächte DV	64,90DM
Aces of the deep DV	89,90DM
Across the rhine DV	79,90DM
Advanced Civilization EV	84,90DM
AIV Networks DV	84,90DM
Albion DV	89,90DM
Aliens DH	69,90DM
Anvil of dawn EV	84,90DM
Apache Longbow DH	69,90DM
Archibald Applebrooks Adv. DV	69,90DM
Ascendancy DV	84,90DM
Asterix DV	49,90DM
Atari Action Pack 2 EV	69,90DM
Baryon DH	69,90DM
Battle Beast DV	84,90DM
Battle Cruiser 3000 A.D. DV	64,90DM
Battle Isle 3 DV (WIN)	89,90DM
Beavis & Butthead (Win95) DH	79,90DM
Bermuda Syndrome DV	84,90DM
Big Red Racing DV	79,90DM
Biing! DV	59,90DM
Bioforce Gold DV	84,90DM
Bioforce Mission Disk DV	44,90DM
Black Rein DH	29,90DM
Bleifuß (Screamer) DH	59,90DM
Blind Date DH	54,90DM
Bolo DV	59,90DM
Braindead 13 DH	79,90DM
Bundesligamanager 3 DV	67,90DM
Buried in time DH	84,90DM
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	94,90DM
Chewy - Flucht von F5 DV	69,90DM
Chromomaster DH	79,90DM
CivNet DV	99,90DM
Command - Aces of the deep EV	79,90DM
Command & Conquer Pt.1 DV	99,90DM
Command & Conquer Miss. DV	29,90DM
Comix Zone US IMPORT	a.A.
Commodore 15Pack DH (WIN95)	34,90DM
Crusade DV	84,90DM
Crusader - No Remorse DV	84,90DM
Cyberia 2 DV	a.A.
Cybermage DV	84,90DM
Cyberspeed (Win95) DV	69,90DM
Der Druidenzirkel DV	67,90DM
Der Kapitalist (Capitalism) DV	79,90DM
Der Seelenturm DV	84,90DM
Der Talsmann DV	74,90DM
Destruction Derby DH	99,90DM
Die Siedler 2 DV	89,90DM
Dime City DV	84,90DM
Discworld DDE	84,90DM
DSA 3 DV	89,90DM
Dungeon Keeper DV	89,90DM
Dungeon Master 2 DV	89,90DM
Earthworm & Jim DH (WIN95)	67,90DM
Empire 2 - The Art of war EV	74,90DM
Entomorph DH	69,90DM
Expect no Mercy EV (WIN)	84,90DM
Extreme Pinball DH	56,90DM
Fade to Black DV	89,90DM
FIFA Soccer '96 DV	84,90DM
Flight Light Plus EV	67,90DM
Flight Simulator 5.1 DV	119,90DM
Flight Ship für FS5 DV	79,90DM
FPS Football Pro 96 EV IMPORT	119,90DM
FS 5 Designer Tool 2.0 (Win) DV	67,90DM
Formula One Grand Prix 2 DV	99,90DM
(Full Tilt) Pinball '95 DH (W95)	59,90DM
Full Throttle (Vollgas) DV	84,90DM
Gabriel Knight II DH	99,90DM
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90DM
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
Imperium Romanum DV	84,90DM
Incredible Machine / Woodruff DV	67,90DM
Incredible Machine 2 oder 3 EV	79,90DM
Jury 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
Krypton Egg DH	49,90DM
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
Lode Runner Net DH	47,90DM
Mad News DV	89,90DM
Magic Carpet + Hidden Worlds DV	89,90DM
Magic Carpet 2 DV	84,90DM
Magic the Gathering (Win95) DV	109,90DM
Mechwarrior II EV/DV	79,90DM
Mechwarrior II Mission CD	44,90DM
Mephisto Genius 2 DV	89,90DM
Micro Machines 2 Sp. Ed. DH	54,90DM
Millenia DV	64,90DM
Monopoly Critical EV	79,90DM
Monopoly DV	44,90DM
Myst DV	89,90DM
NBA Live '96 DV	84,90DM
Need for speed DV	84,90DM
NHL Hockey '96 DV	84,90DM
Overdrive / Arcade Pool DH	84,90DM
Panic in the Park DH	84,90DM
Panzer General 2 DH	84,90DM
P.A.W.S. DV	84,90DM
PGA Tour Golf '96 DH	84,90DM
PGA Tour '96 Data DH	39,90DM
Phantasmagoria DV	89,90DM
Pinball 95 DH (Maxis)	59,90DM
Pinball Illusions DH	59,90DM
Pitfall DV (WIN 95)	84,90DM
Police Quest - The SWAT DH	74,90DM
Pool Champion DH (Win95)	39,90DM
Prince of Persia Collection DH	49,90DM
Prisoner of Ice DV	54,90DM
Pro Pinball - The Web DV	84,90DM
Psycho Pinball DV	89,90DM
Quest for Fame DH	89,90DM
RAN Soccer DV	79,90DM
RAN Trainer 2 DV	79,90DM
Rayman DH	79,90DM
Realms of Chaos DH	49,90DM
Rebel Assault DDE	29,90DM
Rebel Assault 2 DH	74,90DM
Riddle of Master Lu DV	99,90DM
Road Warrior DH	59,90DM
Robot City EV	99,90DM
Sea Legends DV	89,90DM
Sensible World of Soccer DV	79,90DM
Shanghai Greatest Moments DV	79,90DM
Shannara EV	89,90DM
Shivers DH	74,90DM
Shockwave (Win 95) DV	84,90DM
Silent Hunter DV	69,90DM
Silent Steel DV	114,90DM
Sim City 2000 Coll. DV	89,90DM
Sim Classics 2 DV	67,90DM
(Sim Earth, Sim Farm, A-Train)	
Sim Isle DH	74,90DM
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	104,90DM
Star Trek: Next Generation DDE	69,90DM
Steel Panthers DV	109,90DM
Stonekeep Ltd. Ed. US	109,90DM
Sukhoti SU-27 (Win 95) EV	109,90DM
Super Street Fighter 2 Turbo DV	67,90DM
Tekwar DH	84,90DM
Tanquest 2000 DH	69,90DM
Terminator Future Shock EV	69,90DM
The Dig EV	69,90DM
The Hive EV	84,90DM
TFX - Eurofighter 2000 DV	89,90DM
This means war (Win) DV	89,90DM
Thunderscape EV	89,90DM
Tie Fighter HH. DH	67,90DM
Time Gate: Knights Chase DV	84,90DM
Top Gun - Fire at will DV	104,90DM
Torin's Passage DV	84,90DM
Tower (Win) DH	94,90DM
Transport Tycoon / Theme Park DV	59,90DM
Transport Tycoon DL DV	89,90DM
US Navy Fighter Gold DV	89,90DM
US Navy Fighter Data (Marine Figh.)	39,90DM
V for Victory 1-4 US	89,90DM
Virtual Karts DV	79,90DM
Warcraft 2 DV	69,90DM
Warhammer Shadow of ...DH (W95)	69,90DM
Warhammer Dark Crusade DH	69,90DM
Warlords II DeLuxe EV	79,90DM
Warcome to the future DH	84,90DM
Warwolf vs Comanche 2.0 DV	79,90DM
Wing Commander 3 DV	84,90DM
Wing Commander 4 EV/DV	99,90DM
Witchaven DH	79,90DM
Worms DV	59,90DM
Wrath of Earth DH	64,90DM
X-Wing/Missions Enh. DV	69,90DM
Z DH	74,90DM

59,90DM	Der Schatz im Silbersee DV	24,90DM
49,90DM	Eishockey Manager DV	24,90DM
67,90DM	Hugo DV	59,90DM
47,90DM	König der Löwen DH	59,90DM
47,90DM	Nectaris DH	39,90DM
47,90DM	Per Oxyd DV	59,90DM
89,90DM	Pole Position DV	84,90DM
69,90DM	Tie Fighter DV	69,90DM
59,90DM	Tie Fighter Mission DV	29,90DM

SPIELOSÜNGEN PREIS

64,90DM	Lösungshäfte ab DM 17,95: King's Quest 1	74,90DM
89,90DM	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, Vollgas, Space Quest 1-6 je, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, Woodruff, Star Trek FU, Prisoner of Ice Stonekeep, The Dig und alle weiteren Titel von Hint Shop und CPS auf Anfrage	

CD-LUND CD-VIDEO AUF ANFRAGE

CD ANWENDUNGEN PREIS

3000 Image Typefonts TrueType	59,90DM
3D Atlas (EA) DH	79,90DM
ADI Rechnen + Lesen	79,90DM
ADI Deutsch Diverse je	79,90DM
ADI Math Diverse je	79,90DM
Beavis & Butthead Screensaver	34,90DM
Corel Clipart Gallery V2.0	149,00DM
D-Atlas DV	49,90DM
Everest - 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
MS-Encarta 96 EV	129,00DM
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
Urmel's Filmstudio DV	79,90DM
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,90DM
WISO Mein Recht III DV	44,90DM
WISO Reisekosten DV	99,90DM
Weltatlas V4.0 DV	54,90DM

HARDWARE PREIS

NEC 4fach Speed IDE Kit	259,00DM
TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit	359,00DM
ATI Grafikkarten ab	179,00DM
Hercules Gr. Term. VLB o. PCI 2M649,00DM	
Hercules STINGRAY 64 2MB PCI	349,00DM
AMD 486DX4-120 SV88 3V	179,00DM
Cyrix 5x86 (M1sc)	200,00DM
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
PS/2 Ram 4MB 70ns	220,00DM
ASUS Motherboards ab	239,00DM
ARTEC Handscanner A2000C	249,00DM
Omega Tape Streamer 350MB	239,00DM
Omega Tape Streamer 700MB	339,00DM
SB32 Plug and Play	309,00DM
YAMAHA Sound Edge SW20	269,00DM
YAMAHA DB50-XG Wavetable	222,00DM
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	119,90DM
Thrustmaster F16 Stick	269,00DM
Thrustmaster WCS II	209,00DM
Thrustmaster TQS	299,00DM
Thrustmaster Rudder Pedals	229,00DM
Thrustmaster Formula T2	229,00DM
Joypad Gravis	39,90DM
Joystick Gravis GRIP Team Sports	189,00DM
Joystick Gravis FIREBIRD	129,90DM
Joystick Gravis PHOENIX	179,00DM
Joystick Gravis Analog Pro	54,90DM
Joystick MS-Sidewinder	109,90DM
Nullmodemkabel ab	9,90DM
Druckerfarbbänder und Toner fast alle Typen	
Software 3.5:	
Steinberg CUBASIS 64-S SEQ	239,00DM
Steinberg Music Station	319,00DM
Microbasic Uninstaller3 (WIN)	EV109,00DM
MS-DOS 6.22 OEM	79,00DM
MS-Windows '95 OEM DV	199,00DM
Qemm Game Runner EV	109,00DM
Qemm 7.5 DV	199,00DM

MSDOS 3.5 4MB PREIS

Aladdin DH	59,90DM
Das Dschungelbuch DV	59,90DM

DV=Dt Version,DH=Dt Handbuch, EV=Englische Version, a.A.=auf Anfrage, US= Import aus U.S.A. * In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3.5" Diskversion erhältlich. Preis bitte erfragen.Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. DM 11,- (Porto/Verpackung u. NN) + DM 3,- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7,50,- per Eierscheck oder Überweisung auf Konto 4008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39060000). Software ab DM 200

Teamchef

Seit Deutschland ihm zu klein geworden ist, versucht sich Martin Mirbach nur noch im europäischen Fußball-Business.



CD REVIEW



Das Eingangsmenü sieht, wie alle anderen Bildschirme auch, sehr aufgeräumt und übersichtlich aus

Bei Fußballmanagement-Simulationen geht es in der Regel immer nur um eines: Als Manager eines Vereins soll der Spieler versuchen, durch geschicktes Finanzgebaren möglichst hoch in der nationalen oder internationalen Sporthierarchie emporzusteigen. Natürlich hat diese Art von Simulation über die Jahre nicht unbeträchtlich an reinem Spielumfang und optisch ansprechender Grafikpräsentation zugelegt. Trotzdem, unterm Strich hält sich die Anzahl tatsächlicher Innovationen arg in Grenzen.

Ein junges Entwicklungsteam mit der abenteuerlichen Selbst-

bezeichnung MfN (steht für Methoden freier Neugestaltung) hat im Auftrag der renommierten Software-Schmiede Microprose

Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenloge.

letzte Hand an eine "computergestützte Simulation des europäischen Fußball-Business" gelegt. Die Chefprogrammierer des englischen Microprose-Mutterhauses waren nach einer ersten Sichtung dieses Projekts gleich dermaßen angetan, daß eine europaweite

Vermarktung dieses Titels bereits vor der deutschen Erstveröffentlichung in trockenen Tüchern steckte. Das hört sich doch sehr vielversprechend an.

Auf neuen Wegen

Was ist denn nun so neu an Teamchef? Zunächst einmal ist der Spieler für die Dauer des Spiels keinem bestimmten Verein verpflichtet, sondern nur eine viel wichtigeren Ziel – der eigenen Karriere. Und diese darf er nicht nur innerhalb deutscher Grenzen, sondern gleich in den fünf großen europäischen Fußball-Nationen anstreben. Deutschland, Frankreich, England, Spanien und Italien stehen als Tummelplatz für das ureigene Streben nach Erfolg zur Verfügung. Zwischendurch in München die Brocken hinzuschmeißen und zu neuen Ufern in Madrid aufzubrechen, ist also ohne weiteres möglich.

Insgesamt kann man ganze elf Saisons nutzen, um vielleicht einmal der erfolgreichste Teamchef Europas zu werden. Aber Vorsicht! Wer kann schon ahnen, was in diesen Jahren alles passieren wird? Bei Teamchef jedenfalls werden Dinge wahr, die im richtigen Leben (noch) in den Bereich der Spekulation gehören. Da wird mitunter eine Europaliga verwirklicht – was ja in der Tat schon seit geraumer Zeit des Kaisers Wunschenken entspricht – oder nagelneue Spielmodi wie Unentschieden-Begrenzung und das Golden Goal werden adaptiert. Auf

solche unverhofften Neuerungen muß sich der Spieler jederzeit einstellen können.

Nebenbei bieten auch ungeahnte Business-Möglichkeiten neue Freiräume für wirtschaftliche Kreativität. Durchaus machbar ist zum Beispiel die Umwandlung einer bestehenden Vereinsstruktur in eine Aktiengesellschaft oder gar die Fusion mit einem anderen Verein. Sämtliche bereits bekannten Transaktionen aus bisherigen Fußball-Managern sind natürlich auch vertreten. Von leidigen Kreditanträgen, dem Kampf um Sponsorengelder oder der Akquisition von Bandenwerbung werden Sie also nicht entbunden. Die Simulation wird komplett in Echtzeit berechnet, jeder einzelne Tag wird also vom Programm verwaltet.

Termine, Termine

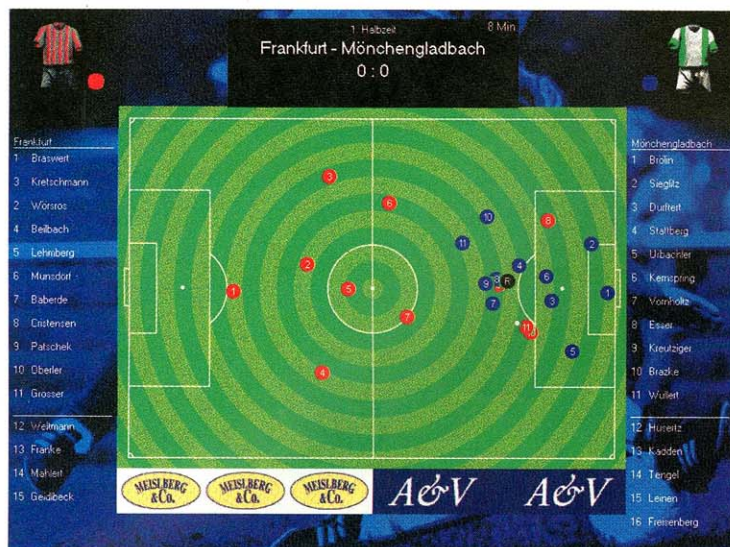
Bei einem engagierten Teamchef stehen allerdings nicht nur Entscheidungen finanzieller Natur auf dem Terminkalender. Auch auf das Spielsystem und die Art des Trainings sowie auf die Amateur- und Jugendarbeit können Sie Einfluß nehmen. Es ist daher wichtig, daß Sie sich schnell nach qualifiziertem Personal umsehen. Als Newcomer werden Sie es aber nicht immer leicht haben. Die europäischen Spitzenklubs interessieren sich nicht für Sie, und bei den weniger erfolgreichen Vereinen reicht das Budget meist nicht für Ihr Wunschpersonal. Da sind ganz



Nicht authentisch, aber sehr willkommen: MfN macht als Werbepartner Kohle locker.



Zu jedem Spieler gibt es ein Foto, das auch bei der Aufstellung eingeblendet wird



Etwas gewöhnungsbedürftig, aber sehr aussagekräftig: so werden die einzelnen Begegnungen auf dem Monitor dargestellt.

einfach Kompromisse angesagt. Durch geschicktes Taktieren über einen längeren Zeitraum ist es aber selbstverständlich möglich, sich ein erstklassiges Manager-Profil aufzubauen. Dann werden sich auch reiche Vereine die Finger nach Ihnen lecken.

Gutes aus deutschen Landen

Die Steuerung des Spiels geschieht absolut einfach per point-and-click, sämtliche Menübildschirme sind so übersichtlich aufgebaut, daß man auf Anhieb loslegen kann. Etwas ungewöhnlich (und gewöhnungsbedürftig) stellt sich die Präsentation der einzelnen

Austragungen dar. Das Spielfeld wird in einer glatten Draufsicht wiedergegeben, die Spieler selbst nur durch kleine Pünktchen repräsentiert. Zwar schmeichelt diese Darstellung nicht gerade dem durch isometrische Perspektiven verwöhnten Auge, dafür läßt sich aber jede mißlungene Abseitsfalle bereits im Ansatz erkennen. Nicht nur, wenn man bedenkt, daß manch andere Simulationen dieser Art auf eine Darstellung der Spiele komplett verzichten, erweist sich diese Art der Darstellung als Glücksgriff. Für die nötige Live-Atmosphäre sorgt das übliche Gegröle der Fangruppen.

Garniert wird Teamchef von nicht



Ein intelligent aufgebautes Training trägt eindeutig zur Beschleunigung Ihrer Karriere bei

ALTERNATIVEN

CHAMPIONSHIP MANAGER 2
Domark • ca. DM 119,-
Atmosphäre durch Wolfgang Leys Kommentar

PREMIER MANAGER 3
Gremlin • ca. DM 69,-
Viel Spiel für wenig Geld

RAN TRAINER 2
Greenwood • DM 109,95
Großer Name, nix dahinter



Ein Heimspiel verkauft, dazu ein bescheidener Kredit – schon ist man raus aus den roten Zahlen



Manager

Oh – verloren, aber wenigstens gibt es Geld für die Fernsehübertragung

wenigen Videosequenzen und anderen Multi-Media-Elementen. Besitzt Ihr Stadion also eine Leinwand, können Sie sich in der Halbzeit den Auftritt einer Rockband vergegenwärtigen. Leider kommen die Videos zum Teil nicht über Amateur-Standard hinaus. Ein kleines Manko sind die fiktiven Spieler- und Trainernamen. Die DFB-Lizenzen waren einfach zu teuer, so daß man sich auf die Einbeziehung einiger realer Sponsoren und Werbepartner beschränken mußte. Schade eigentlich, vor allem wenn man weiß, wie hoch das Hantieren mit authentischen Sportlerfiguren in der Gunst der Spieler angesiedelt ist. Aber seien Sie gewiß: Die Namensgebung der Mannschaften und das Design der Trikots lassen keine Zweifel offen.

Alles in allem hat Teamchef wirklich einiges zu bieten. Über 500 Mannschaften und weit über 5000 Spieler, allesamt mit eigener Charakterbeschreibung, bieten jede Menge Spiel fürs Geld. Wollen Sie wirklich bis in die höchsten Sphären des europäischen Fußballgeschäfts emporsteigen, dürfen Sie sich getrost auf stundenlange Spiel-

abende gefaßt machen. Dafür, daß es nicht langweilig wird, sorgen die zahlreichen Optionen, Innovationen und Unvorhersehbarkeiten. Was das Genre angeht, so gebührt dem Teamchef ein Platz in der Ehrenloge. (1)

TEAMCHEF

Hersteller
MFN/Microprose
Tel.: 0 52 41 / 94 64 10 (Zentrale)
Preis: ca. DM 100,-

Mindestanforderungen
386 DX 33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, 15 MB auf der Festplatte, Windows 3.1 oder 95, SVGA-Grafikkarte mit einer Auflösung von 800 x 600, Soundblaster kompatible Soundkarte, Maus.

Pro
Gewaltiger Spielumfang
Verständliche Benutzerführung
Sehr gute Online-Hilfe
Langzeit-Spielspaß

Kontra
Gewöhnungsbedürftige Darstellung der Spielbegegnungen
Amateurhafte Videos

87%

BRAINDEAD 13

Boris Sander proudly presents: BrainDead 13 – den langersehnten Thronfolger von Dragon's Lair und Space Ace.



Trautes Heim, Glück allein. Dieses entzückende Anwesen ist das Heim von Dr. Neurosis und seinen liebeizenden Kreaturen.

Stellen Sie sich vor, Sie werden nachts wegen eines defekten Computers aus dem Bett geholt. Nun, das sind Sie vielleicht mittlerweile gewohnt, und dafür kassieren Sie ja auch einen ordentlichen Zuschlag. Aber wer zur Hölle haust in diesem abgelegenen Schloß, oder soll man es besser als architektonischen Alptraum bezeichnen? Der Name Dr. Neurosis auf dem Namensschild klingt auch nicht sehr vertrauenerweckend. Und wenn Ihr kleiner Mann im Ohr nicht andauernd "Denk' an das Trinkgeld!" rufen würde, hätten Sie schon längst

auf dem Absatz kehrt gemacht.

Aber nein, für Sie zählt ja nur der schnöde Mammon. Tja, selbst schuld, denn Sie haben bereits den Klingelknopf gedrückt. Die Person, die Ihnen öffnet, erweckt gemischte Gefühle in Ihnen: Sollen Sie nun lachen oder besser das Weite suchen?

Neugier kann tödlich sein

Sie entscheiden sich für ersteres und betreten das verrückte Schloß von Dr. Neurosis. Die Gestalt, halb Mensch, halb Schoßhündchen, hört auf den markigen Namen Fritz. Er führt Sie zu dem defekten Computer, welcher von

Dr. Neurosis wegen der recht "kompakten" Bauart bestimmt als umweltfreundliche Heizung von der Steuer abgesetzt werden kann. Ein fachmännischer Blick genügt, und

War es denn wirklich notwendig, sich die Pläne anzuschauen

die Kiste läuft wieder dank eines grünen Schlabberpopel, den Sie Fritz gerade noch so abluhsen können, bevor er sich den Mega-Larry



genüßlich auf der Zunge zergehen läßt. Dummerweise gehören Sie aber zu den neugierigen Zeitgenossen, die ihre Nase auch wirklich überall reinstecken müssen.

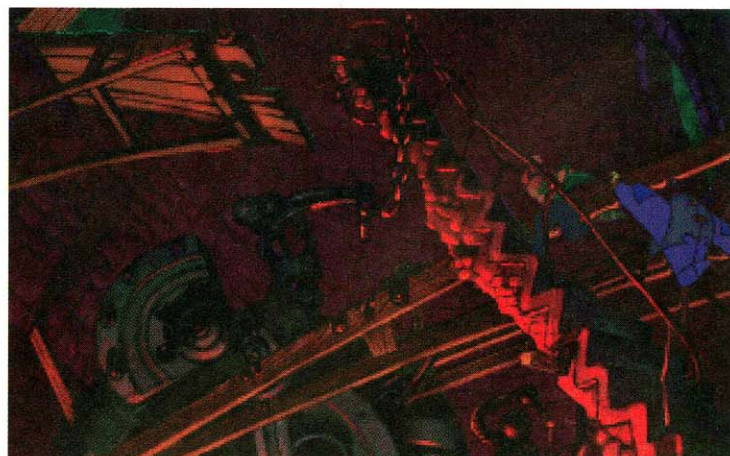
War es denn wirklich notwendig, sich die Pläne von Dr. Neurosis, wie er die Welt erobern will, anzuschauen? Aber das haben Sie nun davon, selbst Ihnen müßte eigentlich einleuchten, daß Sie nun ein unbequemer Zeuge geworden sind, der das Haus nur in einem ganz bestimmten Zustand verlassen darf: seelenlos, wie sonst!?



Dr. Nero Neurosis gibt sich die Ehre. Da sein Körper praktisch nur aus Gehirn besteht, ist er auf seine abstrusen Handlanger angewiesen.



Sie werden sicherlich irgendwann in den Genuß kommen, seine Utensilien hautnah betrachten zu können. Also Phantasie hat der Kerl ja, das muß man ihm ja lassen.



Die Grafik ist wirklich atemberaubend. Leider ist das Spiel so rasant, daß wenig Zeit zum Bestaunen bleibt, denn Fritz ist ein sehr anhänglicher Typ.



Der gute alte Fritz hatte immer schon eine Vorliebe für ausgefallene Spielsachen. Hauptsache, es qualmt und donnert ordentlich...

Erwarten Sie deshalb kein Mitleid von mir, wenn Fritz Sie durch das ganze Schloß jagt und Sie in kleine Scheibchen schnibbeln oder Ihr Rückgrat vom Gewicht des Kopfes entlasten möchte. Früher oder später kriegt er Sie – nicht mit irgendwelchen Molkereiprodukten, nein, mit seinen entzückenden Piratenhaken!

Komm, Fritz!

Nachdem Sie das Spiel entweder unter DOS oder Windows 95 installiert haben und es das erste Mal starten, werden Sie sich mit Sicherheit meinem ersten Eindruck anschließen: Das darf doch gar nicht wahr sein! Die Grafik und Animation haut einen schlichtweg vom Hocker. BrainDead 13 ist ein interaktiver Comic, der von einer 45köpfigen Crew liebevoll mit der Hand

verrückten Doktors zu vereiteln. Das hört sich jetzt vielleicht einfach und langweilig an, aber Sie spüren förmlich den stinkenden Atem von Fritz in Ihrem Nacken. Der Adrenalinpiegel pendelt ständig im dunkelroten Bereich, denn Fritz könnte schon hinter der nächsten Ecke auf Sie lauern.

Doch leider sind Dr. Neurosis und Fritz nicht die einzigen Bewohner dieses beschaulichen Heimes. Darf ich Ihnen vielleicht noch Vivi Vampire vorstellen, die Ihnen liebend gerne in Ihrem Kosmetiksalon während der Maniküre etwas Blut abzapft, genauso wie ihre transsylvanische Verwandtschaft zu dinieren pflegt.

Oder die Schwestern Evil Left Iris und Evil Right Iris, zwei begeisterte Köchinnen mit Vorlieben für deftige Eintöpfe. Fragt sich nur, welche



...wie wir auf diesem Bild hier deutlich erkennen können



Na, na wer wird sich denn hier dünne machen wollen!

Zutaten dabei Verwendung finden?! Für die handfesteren Mahlzeiten ist Chefkoch Cajun zuständig. Die Riesenechse ist schon mächtig scharf darauf, Sie endlich schlachten zu können.

Aber sehen Sie sich doch einfach selbst mal ein wenig um, die Herrschaften sind allesamt sehr zuvorkommend und kontaktfreudig. Sie werden von der Freundlichkeit buchstäblich erschlagen, so daß Sie nur an das Eine denken können: Bloß weg von hier!

Seil erklimmen. Einfacher geht es nun wirklich nicht. Alle Aktionen sehen Sie in bester Comic-Manier, natürlich in Echtzeit und voll animiert.

Auch der Stereosound muß sich nicht hinter der bombastischen Grafik verstecken. Dieser läßt Sie dann vollends vergessen, daß es sich eigentlich "nur" um ein Computer-Spiel handelt und nicht etwa um einen Kinofilm in einem etwas kleineren Format.

Die Story ist witzig und unheimlich fesselnd, die Animation der Figuren läßt kein Auge trocken – was will man mehr? Gut gefallen hat mir auch die Möglichkeit, daß Spiel entweder unter DOS oder Windows 95 zu spielen. Um es auf einen Punkt zu bringen: BrainDead 13 macht irrsinnig viel Spaß und ist für Comic-Fans ein absolutes Muß. Allen anderen sei es hiermit wärmstens empfohlen. (P)



Achten Sie bitte nicht so sehr auf Äußerlichkeiten. In Wirklichkeit ist dieser Schrank hier völlig harmlos...

gezeichnet und animiert wurde. Ihre Aufgabe ist es, den flippigsten Computer-Techniker dies- und jenseits von Gut und Böse vor den messerscharfen Klauen von Fritz zu retten.

Außerdem muß Lance, so der Name des Technik-Gurus, alle Computer-Terminals, die sich im neurotischen Schloß befinden, zerstören, um die Pläne des



...er möchte bloß ein wenig Football mit Ihnen spielen.



Also bei der Aussicht wäre ich jetzt gerne Fritz. So ein schönes Halsband habe ich ja noch nie gesehen!

ALTERNATIVEN



CHEWY - ESC FROM F5
Blue Byte • ca. DM 109,-
Bunt, schrill und schnell.



DAY OF THE TENTACLE
LucasArts • ca. DM 100,-
Comic-Spaß
in drei Zeitebenen



SIMON THE SORCERER 2
Adventure Soft • ca. DM 120,-
Langanhaltender, optisch
anspruchsvoller Spaß.

Mehr Leben als eine Katze

Zwei Möglichkeiten haben Sie, Lance durch das irrwitzige Schloß zu steuern. Per Joystick oder mit der Tastatur müssen Sie blitzschnell entscheiden, in welche Richtung Sie den Helden bewegen möchten. Dabei kommt es wirklich auf jede Sekunde an, denn zögern Sie zu lange, dann...

Na ja, wenigstens haben Sie unendlich viele Leben. Dem Himmel sei Dank, denn die Englein lassen verdammt oft Ihre Schicksalsmelodie erklingen. Nachdem Sie dem Tod wieder von der Schippe gesprungen sind, wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der Sie das Zeitliche segneten. Außerdem können Sie den Spielstand an jeder beliebigen Stelle speichern und wieder aufrufen, um verschiedene Strategien auszuknobeln.

Mit der Leertaste/Feuerknopf des Joysticks lösen Sie situationsabhängige Aktionen aus wie etwa springen, in Deckung gehen oder ein

BRAINDEAD 13

Hersteller
Readysoft / Empire
Tel.: 0 61 07 / 93 01 00 (Bomico-Zentrale)
Preis: DM 99,95

Pro
Atemberaubende Animation
Farbenfrohe Grafik
Mitreißende Soundeffekte
Packende Spannung
Kinderleichtes Handling

Kontra
Nichts für trübe Tassen.

91%

War Dirk an allem schuld?

Klaus Trafford berichtet über Dirk, Lance und Readysoft



Alle Animationen und Bilder wurden zunächst handgezeichnet - unsere Fotos zeigen die Künstler bei ihrer Arbeit.

So richtig zugeben will es bei Readysoft, dem Hersteller von BD 13, niemand. Aber man wird sofort daran erinnert, woher die ursprüngliche Idee zum Game stammt. Und aus welchem Grund sonst hätte man zusätzlich zum eigentlichen Spiel noch drei Demos auf die CD gepackt, die... ja, die an die Vorgänger erinnern sollen.

Streng genommen ist das Spiel nichts anderes als eine Wiederbelebung eines Spielablaufs, der in den 80er Jahren erstmals für Furore gesorgt hat – andererseits aber auch wieder nicht, wie ich Ihnen später noch berichten werde.

Damals war der Commodore 64 der meistverkaufte Heimcomputer überhaupt. Weder in Sachen Sound noch hinsichtlich der Grafik war man als Spieler so anspruchsvoll wie heute, und so überraschte es um so mehr, als plötzlich ein Spiel mit dem Titel "Dragon's Lair" auf den Markt kam, das zumindest grafisch brillant war. Dirk, so der Name des Helden, mußte durch eine alte Burg wetzen und sah sich pausenlos irgendwelchen Gefahren ausgesetzt.

Der Spieler hatte nicht viel mehr zu tun, als den Joystick jeweils in eine bestimmte (möglichst die richtige) Richtung zu drücken – und das auch noch im entscheidenden Moment. Andernfalls hieß es für Dirk, eines von fünf Leben abzugeben, wobei die Todesarten von Rätseln zu Rätseln wechselten.

Der Erfolg von Dragon's Lair sorgte schnell für einen zweiten Teil, doch statt neuer Ideen wurde die alte Tradition fortgesetzt. Mit Space Ace fand man ein weiteres Game dieser Art – bei fast identischem Spielablauf, der lediglich neue Bilder und Sounds bot.

Worüber sich sehr viele Spieler beschwerten, war die Tatsache, daß man innerhalb verschiedener Abschnitte immer wieder von deren

Anfang spielen mußte – und waren alle Leben verbraucht, so konnte man von vorne beginnen. Bei knapp 30 einzelnen Episoden (Dragon's Lair) sollte dies wohl künstlich die Spielänge verändern. Kurzum: Das Spielprinzip wurde auf Eis gelegt, aber dort blieb es nicht lange.

Ende der Achtziger kam die Laserdisk, eine Silberscheibe von der Größe einer Langspielplatte) auf den Markt. In der Packung fand sich neben Steuergerät und -programm auch eine Laserdisk – eben Dragon's Lair (später

Alle Zeichnungen entstanden zuerst aus der Hand der Grafiker

sollten auch noch die Nachfolger auf Laser Disc erscheinen). Ein 20minütiges Einstiegs-Comic-Video, das quasi die gesamte Story nebst böser Fallen, in die Dirk tappen konnte (freilich ohne deren Lösung), war das beste daran.

Der Spielablauf war systembedingt geändert, ja sogar verbessert worden; die alten Mängel wie "noch mal von vorne bei möglichst wenig Leben" blieben indes erhalten. Daß die LD wieder vom Markt genommen wurde, hatte allerdings nichts mit Dragon's Lair zu tun – schließlich gab es

inzwischen etwas viel kompakteres, kleineres – die CD-ROM.

Seitdem war das Thema "reagiere schnell und im richtigen Moment" weitestgehend erledigt. Bis Empire auf der Frühjahrs-ECTS 1995 voller Stolz das Produkt seines Labels Readysoft vorstellte. Ich glaubte meinen Augen nicht zu trauen – das war doch Dragon's Lair-Gameplay in Reinkultur. Oder doch nicht?

Letzteres, wie ich inzwischen weiß! Es gibt eine viel witzigere Handlung, eine um Längen besserer Grafik, hervorragende Todesarten (man möge mir verzeihen, aber auch die USK hat den Witz darin erkannt und das Ganze ab 12 Jahren empfohlen), tollen Sound und Unmengen an Rätseln.

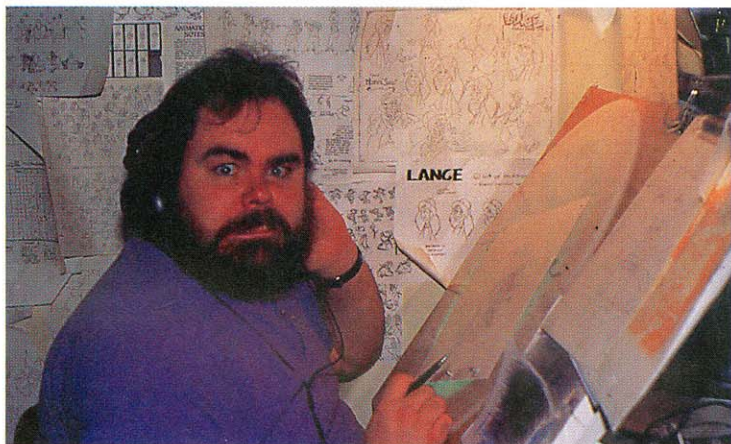
Der größte Unterschied zwischen Dragon's Lair und BD 13 ist die Auswahlmöglichkeit, die Sie während des Spieles haben. Und einen Punkt wollen wir nicht vergessen: Sie sind in BD 13 praktisch unsterblich und haben

Geschichten und Cartoons, die drei Jungs aus dem Team als kleine Kinder gesehen hatten. Sie stellten sich vor, daß es unheimlich viel Spaß machen würde, aus dem Stoff ein interaktives Spiel zu entwickeln.

Die Animation erforderte die meiste Arbeit. Alle Zeichnungen entstanden zuerst aus der Hand der Grafiker und wurden mittels der klassischen Methode, sprich Bleistift und Paustisch, Bild für Bild animiert. Daraufhin wurden sie digitalisiert und mit dem Computer eingefärbt.

Wie erfolgreich BD 13 hierzulande sein wird, bleibt abzuwarten – in England jedenfalls ist man "ganz heiß drauf". Readysoft bleibt seinem jetzigen Prinzip treu und will als nächstes einen völlig interaktiven Cartoon mit wilden und verrückten Animationen präsentieren.

Speziell für PC POWER-Leser teilte mir die Crew von Readysoft folgendes mit:



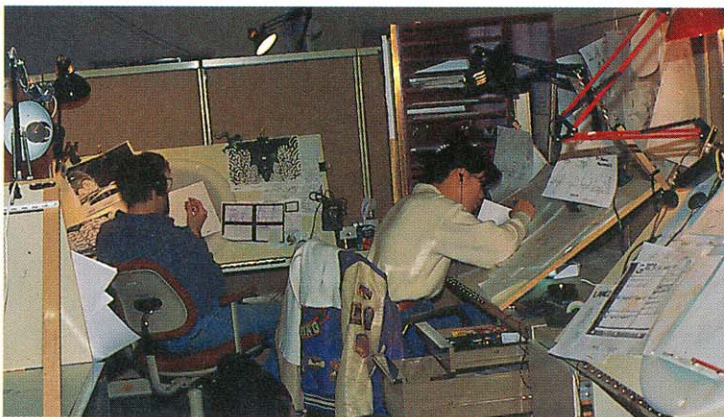
unendliche Leben.

Es bedurfte eines Teams, bestehend aus 45 Künstlern, um BrainDead 13 fertigzustellen. Der ursprüngliche Erscheinungstermin war für Freitag, den 13. Oktober geplant; wegen interner Probleme während der Arbeiten hatte sich dieser Termin aber verschoben.

Die Idee zu BD 13, so jedenfalls Readysoft, entsprang aus einer Diskussion über alte Horror-

"Wir hoffen, daß die Leute, die sich BD 13 kaufen, von dem Spiel begeistert sind. Unsere Crew hat sehr hart daran gearbeitet, das Optimum an künstlerischer Gestaltung und Animation zu erreichen. Unser nächstes Spiel, was wir nun in Angriff nehmen, wird von den Erfahrungen, die wir im Bereich interaktives Gameplay gesammelt haben, sicherlich profitieren. Auch die Grafik wird wieder atemberaubend sein. Außerdem möchten wir jeden PC POWER-Leser dazu ermuntern, uns ihre Meinung über das Spiel zu schreiben. Wir möchten gerne erfahren, was Sie von BrainDead 13 halten."

Wir kommen dem Wunsch gerne nach. Schreiben Sie an das Power-Team, Postfach 3127, 48581 Gronau, mit dem Kennwort (ganz wichtig!!) "BrainDead 13". Bitte schreiben Sie möglichst in Englisch. Wir werden Ihre Briefe ungeöffnet weiterleiten, deshalb legen Sie bitte keine anderen Schreiben an die Redaktion oder ähnliches bei.



Unnecessary Roughness '96

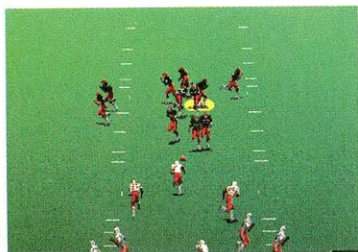
Markus Brodrick zockt mit seinem neuen Football-Team die alten Hasen ab.

Die American Football-Fans werden begeistert sein. Das Spiel mit dem martialischen Namen Unnecessary Roughness '96 macht Sie zum Herrn und Meister über ein eigenes Team der amerikanischen National Championship League. Mit der Footballsaison '96 beginnen Sie Ihren Job als Eigner und Trainer Ihrer Mannschaft.

Ganz oben

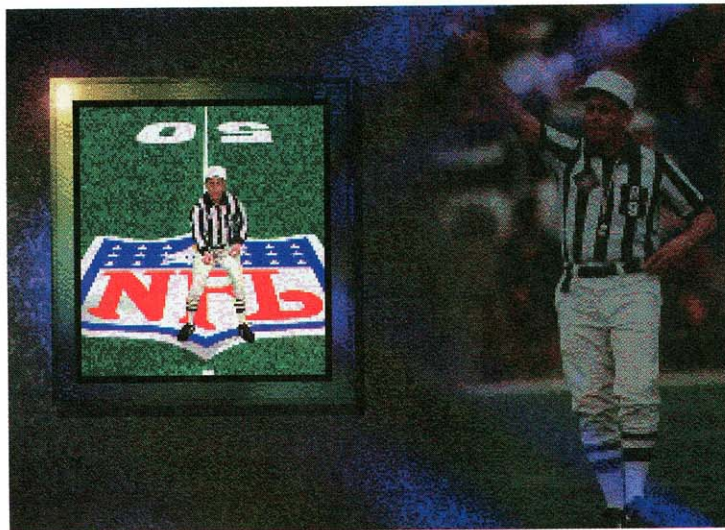
Um dieser Spielsimulation zwei Highlights und die nötige Live-Atmosphäre mit auf den Weg zu geben, lassen die Programmierer von Accolade den Zug Ihres Teams durch die berühmten Arenen der Vereinigten Staaten von niemand geringerem als Al Michaels, dem Spitzenmoderator der amerikanischen Sportwelt, begleiten und kommentieren.

Unter Jubel und Fluch der Publikumsmassen übernimmt Jerry Markbreit, der seit 1976 die Spitzenspiele des Footballs reglementiert, die Rolle des Schiedsrichters der Teams. Ihre Gegner sind die besten Footballteams Amerikas. Vor dem Start in die Saison '96 können Sie sich im Single-Game-Modus in Probespielen gegen den Rechner oder einen Freund fit machen. Dann geht es richtig los.



Spielfeld und Spielstand werden für Sie aus allen erdenklichen Blickwinkeln aufgezeichnet.

Sie geben Ihrer Mannschaft das nötige Outfit und trainieren die besten Taktiken, um den gegnerischen Teams auf dem Spielfeld das Leben zur Hölle zu machen. Im Season-Play-Modus tritt Ihre Mannschaft Spiel auf Spiel gegen die Größen der amerikanischen Bundesliga an. Alle Spieldaten Ihres Teams gehen in die Jahresstatistik, Punkte werden gezählt, und ganz wie im richtigen Leben geht die harte Schlacht nicht



Jerry Markbreit ist der Mann mit der Pflöf. Als langjähriger Profi macht er seine Aufgabe in Unnecessary Roughness gut.

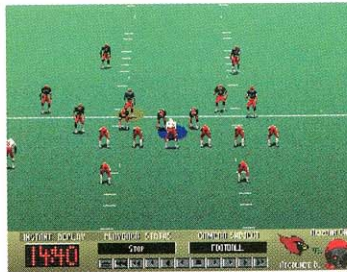


Al Michaels, Kommentator von ABC's NCAA Football, versucht, Unnecessary Roughness die nötige Live-Atmosphäre mit auf den Weg zu geben.

ohne Blessuren und Strafen aus.

Taktik und Statistik

Verletzte und gesperrte Spieler sehen ihrem Team von der Reservebank aus zu, bis sie nach einigen Spielen wieder mit dem Team antreten dürfen. Bis Sie mit Ihrem Team die Spitze der Tabelle erreicht haben, werden Sie viel über Taktik und Mannschaftsspiel gelernt und ohnmächtig zugesehen haben, wie die Hünen der gegnerischen Mannschaften Ihre Spieler auf den Rasen knallen. Taktik auf dem Spielfeld ist die



Jedes besondere Ereignis wird von Jerry Markbreit und Al Michaels kommentiert. In den Textboxen erhalten Sie zusätzliche Informationen.

Stärke der Simulation von Accolade. Unter Verzicht auf aufwendige Videosequenzen zu einzelnen Spielteilen bietet UR96 jede Menge Statistik und ein umfangreiches Konstruktionsset, das alle erdenklichen Möglichkeiten gibt, Verlauf und Aufzeichnung der Spielsequenzen zu bestimmen.

In übersichtlichen Point-and-Click-Menüs erhalten Sie die wichtigsten Informationen über die statistischen Daten der Teams und Hintergrundwissen zu der Top 50 der besten Spieler der Bundesliga. Die Spielstände der Saison werden in

ALTERNATIVEN



FIFA SOCCER 96
EA Sports • ca. DM 80,-
Wer's lieber europäisch mag



FOOTBALL PRO 96
Sierra • ca. DM 100,-
Ohne Regeln nix zu machen



HARDBALL 5
Accolade • DM 94,95
Baseball statt Football



CD REVIEW

wöchentlichen Charts mit allen Informationen zu Team und einzelnen Spielern gespeichert. Replays aus der Sicht der Fernsehkameras des Stadions geben Ihnen die Möglichkeit, Ihre Taktik zu

Für Football-Taktiker ein Muß, für den Actionspieler eine Geduldsprobe.

verbessern. In einem Optionsmenü steuern Sie den Blickwinkel und die Aktion von bis zu zehn Kameras, die Ihnen einen optimalen Überblick über das Spielgeschehen bieten.

Falls Sie sich dieses Spiel kaufen, erhalten sie eine akribisch genaue Football-Simulation, die einen sehr guten Mannschaftseditor und viele Statistiken mitbringt. Leider können die teilweise recht dünnen Kommentare des Stadionsprechers und die eingeblendeten Videos vom Schiedsrichter nur wenig von der Live-Atmosphäre dieses Sports 'überbringen. Daran kann auch die hochauflösende Grafik des Spiels mit ihren vielen Kamerablickwinkeln nichts ändern. Für den Football-Taktiker ein absolutes Muß, für den Actionspieler eine Geduldsprobe. (1)

UNNECESSARY ROUGHNESS '96

Hersteller

Accolade/Warner Interactive
Tel.: 040 / 27 85 53 06
Preis: DM 100,-

Mindestanforderungen

486DX66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster oder -kompatible Soundkarte, Microsoft-kompatible Maus, Joystick.

Pro

Einsteigerfreundlich
Gute Grafik
Profimoderation
Detailgenaues Gameplay

Kontra

Riesige Speichelanforderungen
Wenig Spannung
Lahmer Spielverlauf

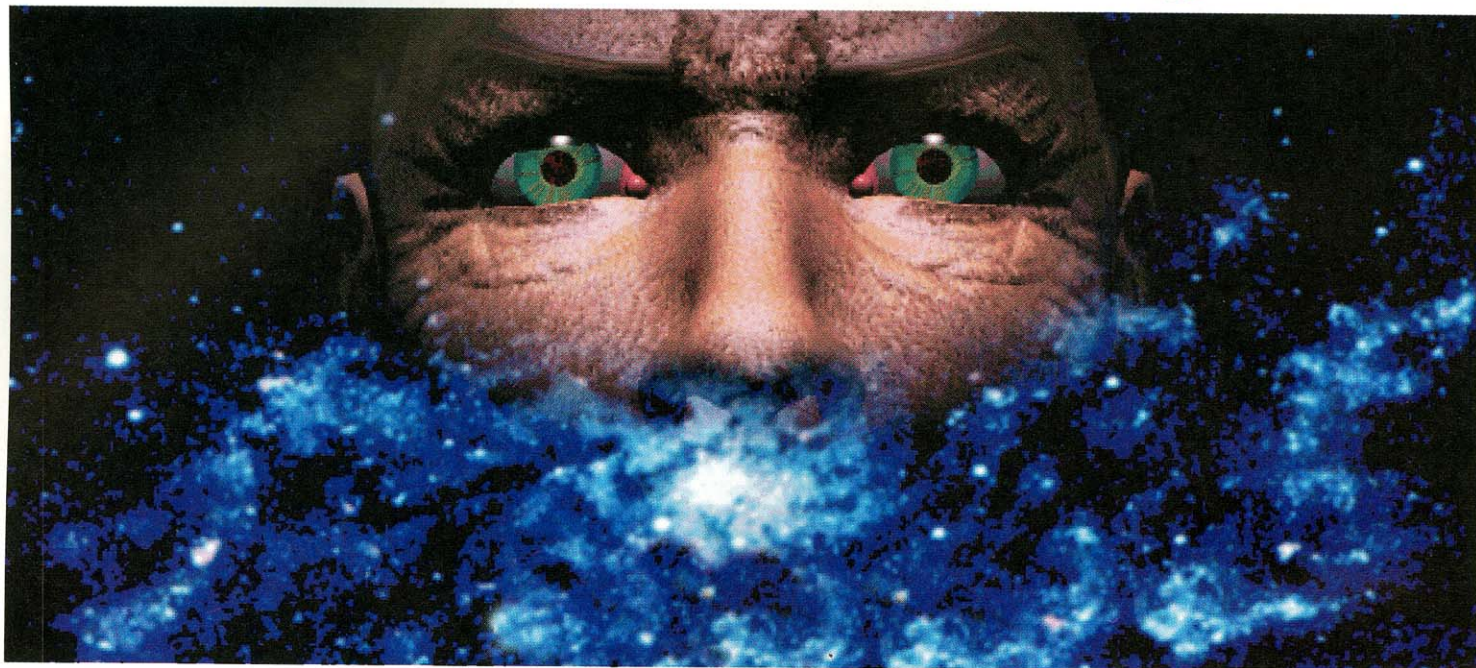
75%

Der Druidenzirkel

Lorenz Steinke nahm sein Amulett und seine Streitaxt und mischte sich unter die Druiden.



CD REVIEW



Dieser Herr aus einer anderen Welt ruft Sie immer wieder in Ihren Träumen an, um ein merkwürdiges Angebot zu machen.

Druiden haben einen langen weißen Bart, blicken immer mißmutig drein und schlagen bei Vollmond mit ihrer goldenen Sichel im Wald Misteln. So oder so ähnlich stellt man sich als Leser französischer Comics gemeinhin das Leben dieser keltischen Priester vor. Ein etwas anderes Bild der Druiden zeichnet Sir-tech in seinem Fantasy-Rollenspiel-Abenteuer. Hier erleben Sie eine Welt voller heldenhafter Kämpfe und geheimnisvoller Magie, schweren Rätseln und großen Mächten – es geht ins Niemandsland.

Der Druidenzirkel beginnt mit einem üblen Traum. Sie erinnern sich vergangener Kämpfe in fremden

Welten und Zeiten. Eine Stimme ruft Sie und bittet um Ihre Hilfe. Sie sind der einzige, der dem bedrohten Land noch helfen kann. Vorher aber

Die Beschreibung der Zaubersprüche finden Sie überall versteckt

müssen Sie einige Aufgaben lösen und ein paar wagemutige Angreifer verprügeln.

Lustiger Zauber-Baukasten

Nach dem stimmungsvollen Traum-Intro finden Sie sich in einem kleinen Raum mit Bücherregal und Pritsche

wieder, aus dem Sie sich befreien müssen. Im Regal entdecken Sie Lektüre, die sie in die Grundregeln des Zauberns mit den Elementen Wasser, Feuer, Luft und Erde einführt. Sobald Sie ihr persönliches Amulett mit einem Edelstein vervollständigt haben, dürfen Sie diese Elemente in einem Baukastensystem mischen und daraus mehr oder weniger kräftige Zauber entwickeln. Damit können Sie dann ihre Gegner wahlweise verbrennen, steinigen, ersticken oder sonstwie unfreundlich behandeln.

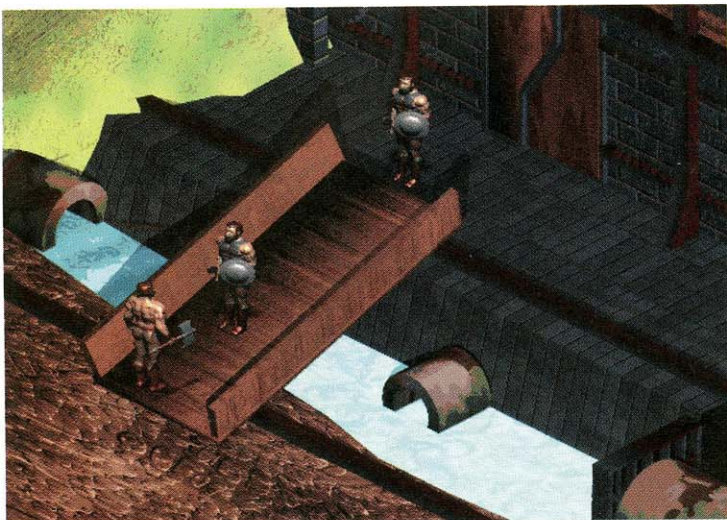
Natürlich fangen Sie auf einem recht niedrigen

Bildungsniveau an – sozusagen als Druidenlehrling. Erst durch den Erwerb zusätzlicher Zaubersprüche gewinnen Sie an magischer Erfahrung. Die Beschreibung der

Zaubersprüche finden Sie überall im Niemandsland versteckt – zum Beispiel in Wandgemälden oder in alten Büchern. Im Laufe Ihres Abenteuers kommt so eine



Das Empfangskomitee des Niemandslandes steht schon bereit.



Am Anfang sieht Ihre Spielfigur noch recht kräftig und gesund aus.

umfangreiche Sprücheliste zusammen.

Mit den zum Zaubern nötigen Magiepunkten müssen Sie auf Ihrer Tour durch diese geheimnisvolle Welt natürlich ebenso haushalten wie mit ihren Körperkräften. Mutter Natur hat

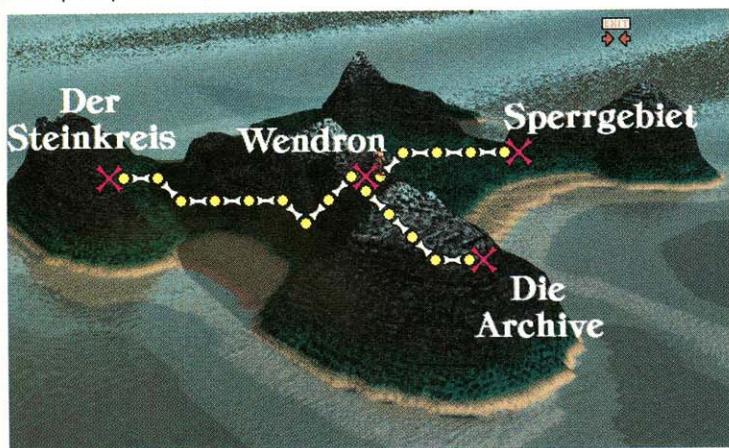
Die Mischung beider Genres macht's – und die weiß zu gefallen

Sie zwar mit eindrucksvollen Muskelpaketen ausgestattet, aber unverletzbar sind Sie selbstverständlich nicht. Und mehr als einmal wird es Ihnen während des Spiels passieren, daß die

Körperkraft-Anzeige am oberen Bildrand kürzer und kürzer wird, bis Ihre Spielfigur tödlich getroffen zu Boden sinkt. Spielstand laden und neu versuchen, heißt es dann.

Erst schlagen, dann fragen

Auch Ihre Fertigkeit im Umgang mit Waffen sollten Sie immer wieder verbessern. Freundlicherweise haben die Programmierer eine Arena für Übungskämpfe in das Spiel eingebaut. Sobald Sie dort Ihre ersten fünf Gegner besiegt haben, gibt es eine kleine Belohnung von der Torwache. Doch Vorsicht: Für den ungeübten Druidenkrieger ist der letzte dieser Gegner eine harte Nuß. Mehr im Vorbeigehen können Sie



Auf der Insel gibt es eine Menge zu entdecken



Der Menübildschirm verrät Ihnen Wesentliches über Ihre Spielfigur. Der Bauch in der Mitte sollte übrigens von Zeit zu Zeit gefüllt werden.

ALTERNATIVEN



ANVIL OF DAWN
Soft Gold • DM 89,95
Sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert



DUNGEON MASTER 2
Interplay • ca. DM 99,-
Düsteres und nicht ganz leichtes Rollenspiel



STONEKEEP
Interplay • ca. DM 119,-
Mit Herz und Schwert gegen das Böse

hingegen die Monster erledigen, die an fast jeder Straßenkreuzung der Stadt Wendron auf Sie warten. Versuchen Sie gar nicht erst, sich mit ihnen zu unterhalten, sondern machen Sie gleich kurzen Prozeß. Immer auf die Beine schlagen ist die Devise im Kampf gegen diese glubschäugigen Unholde.

Sprache hui, Musik pfui

Sehr gut gelungen ist die Sprachausgabe. Sir-tech gab sich redlich Mühe, passende Stimmen zu den Spielfiguren zu finden. Die Dialoge erscheinen gleichzeitig als Text am unteren Bildschirmrand. Durch das Anklicken farblich hervorgehobener Schlüsselwörter kann der Spieler auch Fragen stellen. Bereitwillig beantworten die meisten Figuren diese Fragen und erzählen einiges über das Niemandsland und seine Bewohner.

Demgegenüber ist die Hintergrundmusik unterdurchschnittlich – hier hätte man das Spielgefühl durch situationsbezogene und spannungsgeladene Melodien und Soundeffekte noch deutlich verbessern können.

Die Steuerung wiederum weiß durch ihre Unkompliziertheit zu überzeugen. Mit den beiden Maustasten kann der Spieler seine Figur über das Spielfeld steuern und mit Gegenständen hantieren lassen. Wandert der Mauszeiger über etwas, das sich greifen oder bewegen läßt, verfärbt er sich: Der Gegenstand kann mit einem Doppelklick der linken Maustaste aufgenommen und anschließend untersucht werden.

Dank der Übersichtlichkeit der Räume sind die meisten Objekte gut zu finden. Mit einem Druck auf die rechte Maustaste werden die magischen Fähigkeiten ihrer Figur aktiviert. Ein Licht erfüllt Ihren Druiden, während auf dem Bildschirm sein Amulett erscheint, auf dem Sie dann die Zutaten für den gewünschten Zauber zusammenmischen können.

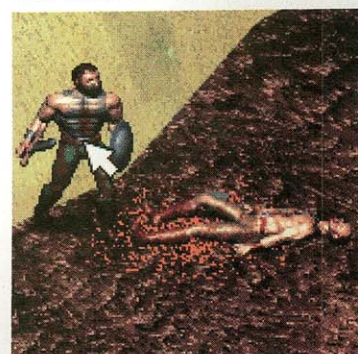
Im Kampf können Sie wählen, welche Körperpartie des Gegners Sie mit einem Axthieb bearbeiten wollen. In Notsituationen ist es auch schon mal sinnvoller, nur einen Verteidigungsschlag zu führen oder zum kontrollierten, aber zügigen Rückzug anzusetzen.

„Bedenken Sie jedoch immer“, so lehrt die Spielanleitung, „daß noch keine Schlacht durch Ausweichen

gewonnen wurde.“ Für den strebsamen Druiden gilt deshalb immer: prügeln, was das Zeug hält, aber wissen, wann man sich dünn machen sollte.

Die meiste Zeit verbringen Sie allerdings damit, wie bei reinrassigen Adventures Gegenstände zu suchen und zu kombinieren oder mit den Bewohnern des Niemandslandes zu sprechen. Es soll da merkwürdige Geschichten von auswanderungswilligen Druiden auf der Suche nach fremden Sternen und einem merkwürdigen Schiff geben. Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden.

Der Druidenzirkel ist ein schöner Abstecher in die Welt der Fantasy-Games, auch wenn manche Rätsel für den erfahrenen Spieler fast schon zu einfach sind. Wer sich indes erst im Kampf mit einem halben Dutzend blutrünstiger Monster so richtig wohl fühlt, kommt bei diesem Spiel ein wenig zu kurz. Aber die Mischung beider Genres macht's – und die weiß durchaus zu gefallen. (P)



Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause

DER DRUIDENZIRKEL

Hersteller

Sir-tech / Attic
Tel.: 0 74 31 / 54 30 5
Preis: DM 99,95

Mindestanforderungen

486DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, 12 MB auf Festplatte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Soundkarte, MS-DOS 5.0

Pro

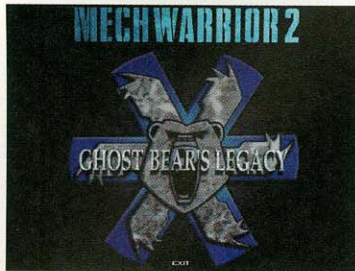
Exzellente Grafik
Sehr gute Sprachausgabe
Auch für Einsteiger geeignet

Kontra

Kaum interaktive Handlung
Zu wenig verschiedene Gegner
Mäßige Musik

78%

MechWarrior 2 Ghost Bear's Legacy


CD REVIEW
Boris Sander steigt in einen Stahlgiganten des Ghost Bear-Clans


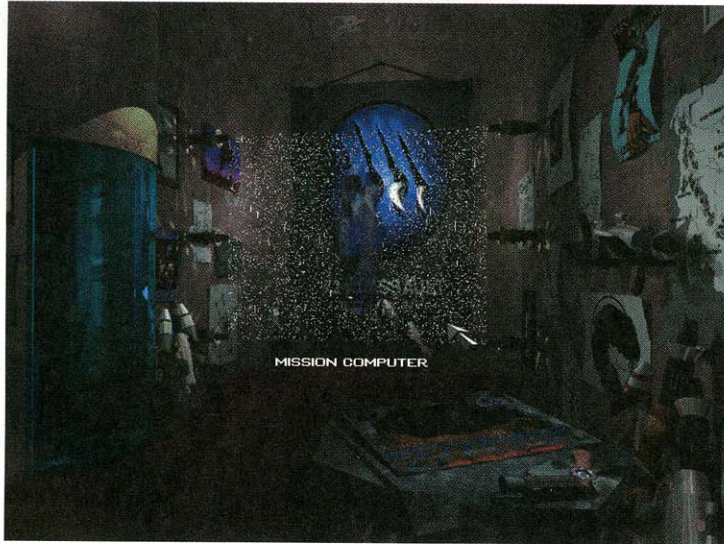
Neuer Clan, neues Glück. Wird es Ihnen wieder gelingen, den Thron zu besteigen?

Gute Nachrichten für alle MechWarrior-Piloten, die unter akuten Entzugserscheinungen leiden. Taurisch aus dem Hause Activision liegt sie vor mir, die Erweiterungs-CD MechWarrior 2 – Ghost Bear's Legacy. Die Story ist schnell erzählt: Wir schreiben mittlerweile das Jahr 2784. Aleksandr Kerensky, nun seines Amtes als Anführer der Star League enthoben, verläßt zusammen mit seinen loyalen Offizieren die innere Sphäre, um eine neue Zivilisation zu gründen. Doch in seinem Hinterstübchen plant er die Rückkehr seines Clans, um die Star League zurückzuerobern und zu reformieren.

Daß die Keshiks keine Zimperlieschen sind, haben sie bereits in MW2 bewiesen. So verwundert es auch nicht, daß der Frieden in der neuen Welt nur von kurzer Dauer ist. Kerenskys Sohn Nicholas ist es, der sich dieses Mal zusammen mit 800 Krieger aus dem Staub macht. Aber dieses Thema haben wir ja schon bei MechWarrior 2 abgehandelt. Fast 300 Jahre später wird es Zeit, die Krone der Star League wieder an sich zu reißen. Dem Clan der Ghost Bear's wird die Aufgabe zugeteilt, auf den Nachbarplaneten von Terra aufzuräumen, um so die Invasion vorzubereiten.

Eiszeit

Der Eisbär auf dem Wappen der Ghost Bear's verrät es schon. Diesmal spielt sich fast alles in einer Schnee- und Eislandschaft ab, die stellenweise für meinen Geschmack einen recht trostlosen Eindruck hinterläßt. Sie als GBL-Krieger beginnen auf der untersten Stufe der Clan-Hierarchie und müssen den übergeordneten Herrschaften erst einmal beweisen, was in Ihnen steckt. Abhängig von Ihren Kämpferqualitäten



Ihre Einsatzzentrale. Neu ist ein Kampfsimulator, mit dem Sie die verschiedenen Mech-Konfigurationen testen können.

werden Sie dann einer neuen Einheit zugeteilt, mit der Sie sich durch viele neue Kampfeinsätze durchschlagen müssen. Zusätzlich zu den bekannten Mechs warten 14 neue Kampfmaschinen auf ihren Einsatz. Darüber hinaus wurde das Waffenarsenal um sechs Systeme erweitert: ein Maschinengewehr zur Raketenabwehr, ein Flammenwerfer, hitzesteuerte Raketen, Torpedos, eine Zieleinrichtung, die den eigenen Einheiten die Position des gegnerischen Zieles übermittelt, und schließlich ein stationärer

Raketenwerfer, der wahre Bombenteppiche zu legen vermag.

Die neuen Waffen werden auch dringend benötigt, denn die Einsätze sind bedeutend schwieriger geworden. An den Briefing-Sequenzen wurde kräftig gefeilt. So können Sie sich bereits vor dem Einsatz durch eine kleine Animation den bevorstehenden Einsatz ansehen. Der grafische Rahmen um GBL ist genauso edel und stimmungsvoll wie bei MechWarrior 2, auch der Sound ist gefällig und verleiht dem Spiel viel Atmosphäre.

Original ist Pflicht

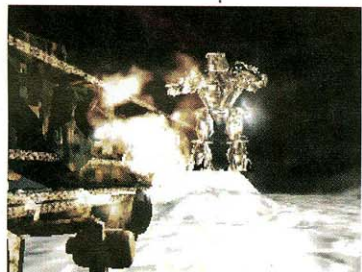
Allerdings müssen Sie unbedingt im Besitz der Original-MW2-CD sein, um Ghost Bear's Legacy spielen zu können. Während der idiotensicheren Installation werden Sie aufgefordert, die MW2-CD einzulegen. Daraufhin wird GBL in einem separaten Verzeichnis installiert. Obwohl GBL die gleiche Engine zugrunde liegt wie MechWarrior 2, werden alle, aber auch wirklich alle Dateien erneut auf die



Pelzmantel nicht vergessen! Die Landschaften bestehen überwiegend aus Schnee und Eis.

Platte kopiert. Schlimmstenfalls gehen somit wiederum ca. 135 MB flöten, denn Ghost Bear's Legacy ist ansonsten ein eigenständiges Spiel, welches lediglich das Vorhandensein einer MW2-Version abfragt.

Außer den oben beschriebenen Neuheiten hat sich nichts verändert. Obwohl GBL eine neue Herausforderung darstellt, ist mir das Update etwas zu mager ausgefallen. Ein bißchen mehr Phantasie hätte bestimmt nicht geschadet. (1)



Heiße Gefechte erwarten Sie. Der Schwierigkeitsgrad ist enorm gestiegen.

MECHWARRIOR 2 GHOST BEAR'S LEGACY

Hersteller

Activision
Tel.: 0 61 07 / 93 01 00 (Bomco)
Preis: ca. DM 59,95

Mindestanforderungen

486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, VESA-kompatible Grafikkarte, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Joystick

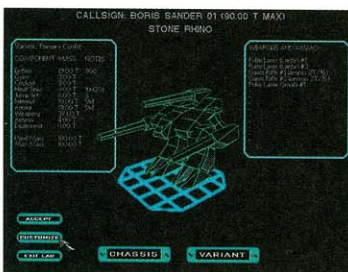
Pro

Sagenhafte Grafik
Viele neue Einsätze
Höherer Schwierigkeitsgrad
Guter Sound
Neue Mechs und Waffen

Kontra

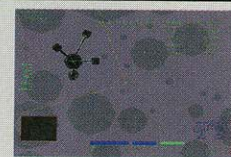
Stellenweise öde Landschaft
Benötigt MW2

71%



14 neue Mechs stehen im Labor bereit und können individuell konfiguriert werden

ALTERNATIVEN



MECHWARRIOR 2
Activision • ca. DM 100,-
Das Original, fesselnd und spannend



EARTHSIEGE
Dynamix • ca. DM 100,-
Tonnenschwere Roboter liefern sich heiße Gefechte



CARRIER STRIKE FORCE
Empire • DM 119,95
Blech zu Wasser und in der Luft

Der Seelenturm

ER BRACHTE DEN HAß UND RAUBTE IHRE SEELEN. BIS ZU DEM TAG, ALS TREEAC SICH ERHOB.



Amiga Games 7/95:
85%
"Amiga Games Award"



Amiga Joker 8/9 95:
85%
"Joker Hit"



Amiga Plus 8/95:
Die lohnende Ausnahme im Spiele-einzelhandel, der Seelenturm hat das Zeug zum Kultspiel."



Play Time 8/95:
85%
"Play Time Star"



Amiga Magazin 8/95:
85%
"Spiel des Monats"



MCV 8/95 (Amiga):
"Sicherer Top-Titel. Dieses Produkt müssen Sie führen."



Insider 7/95 (Amiga):
"Markchancen: Sehr gut."

Das Suchtspiel:
Jetzt auf

CD-ROM

Digi-Soundtrack, Sprachausgabe, verbessertes Interface, On-screen Hilfe, mehr Details, Licht- und Farbeffekte u.v.m.
Nun erhältlich!

BLACK LEGEND PRÄSENTIERT EINE PARYS TECHNOGRAFX PRODUKTION

EIN SPIEL VON STEPHEN PARYS "DER SEELENTURM"

PROGRAMM JAMES MCADAM STEVE PARYS SPIELDESIGN CHRIS COOPER

JAMES MCADAM SZENARIO CHRIS COOPER GILL PARYS

MUSIK CHRISTOPH PIASECKI KOORDINATION D-GB ROLF NEUMANN

GRAFIK CHRIS COOPER TITEL KLAUS WICK

LOKALISIERUNG POLYLANG LTD., SHEFFIELD STEFAN PIASECKI

ROMAN ZUM SPIEL MICHAEL SCHÖNENBRÖCHER

Für Händler exklusiv bei:

LEISURES GROUP

Tel: 02383 / 690



Wallstraße 2
45468 Mülheim
0208 / 45019-0 FAX: -66

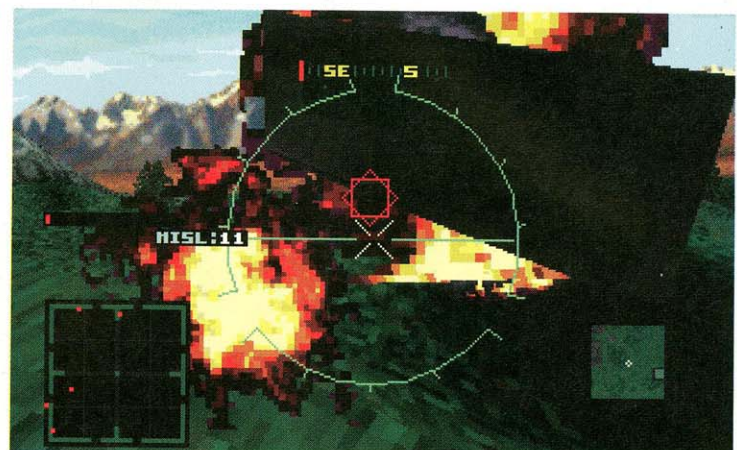


Thunderhawk 2

Durchaus geschmeichelt fühlte sich Lorenz Steinke, als die NATO ihn 1999 in den modernsten Kampfhubschrauber der Welt setzte und zum Commander ihrer Krisenreaktionskräfte machte.


CD REVIEW


Macht was her, der Thunderhawk. Viel zu schade, um ihn im Luftkampf aufzubrauchen.



So sieht es aus, wenn ein feindlicher Panzer Bekanntschaft macht mit den gefürchteten Firestorm-Raketen.

Wir befinden uns in gar nicht so ferner Zukunft. 1999 nehmen weltweit die bewaffneten Auseinandersetzungen zu. Thunderhawk 2 heißt der legendäre Hubschrauber, den die NATO als Wunderwaffe gegen diese Konflikte einsetzt. Ob es um panamesische Diktatoren oder um Piraten im südchinesischen Meer geht: Mit dem neuesten Helikopter aus den geheimen Rüstungsschmieden des Nordatlantik-Paktes können Sie knallhart gegen die Bösewichter dieser Welt vorgehen.

Gleich zu Beginn Ihrer Karriere dürfen Sie es mit dem gesamten kolumbianischen Drogenkartell aufnehmen. Geheimdienstberichte deuten an, daß riesige Waffenmengen über ein Flugfeld in Nordkolumbien in das Drogen-Eldorado geschmuggelt werden. Ihre Aufgabe ist es, dieses strategisch wichtige Ziel mitsamt seinen Radaranlagen dem Urwald gleich zu machen. Von einem Vorposten in Venezuela starten Sie zu diesem Einsatz.

Versteckspiel

Mit Ihrem Thunderhawk 2 sind Sie für den Kampf bestens gerüstet. Ein 30-Millimeter-Geschütz, verschiedene Raketensysteme und vor allem eine exzellente Panzerung machen Sie fit für den Kampf gegen das Böse. Zuerst, so verrät eine freundliche Stimme bei der Einsatzbesprechung, müssen Sie sich in niedrigster Flughöhe an die Radarstationen heranpirschen und diese unschädlich machen. Den dadurch blind gewordenen Feind können Sie dann mit der ihnen verbliebenen Firepower um so leichter unschädlich machen.

Aber Vorsicht: Echte Drogenhändler geben sich nicht so schnell geschlagen. Eine Armada feindlicher Hubschrauber und Jäger fliegt Ihnen entgegen, greift Sie an und läßt Ihren Schutzschild so schnell schmelzen wie Eis in der Sahara-Sonne. Zum Glück ist Ihr Thunderhawk 2 jedoch enorm beweglich und jedem feindlichen Hubschrauber an Kampfkraft überlegen. Durch geschicktes Versteckspiel im bergigen Gelände sollte es Ihnen gelingen, sich an Ihre Ziele heranzuschleichen und

diese zu zerstören. Spannend und lebensgefährlich ist auch Ihr zweiter Einsatz. Terroristen der Bewegung "Rotes Kommando" haben drei Diplomaten der amerikanischen Botschaft in Lima entführt. Ein Stealth-Fighter, der den Auftrag hatte, das Versteck der Geiseln ausfindig zu machen, wurde irgendwo in Ostperu abgeschossen. Die Geiseln wurden mittlerweile freigelassen, aber von dem Piloten des Stealth-Fighters fehlt jede Spur. Natürlich ist der Mensch noch nicht

verloren, denn wieder greift man auf Sie und ihren Super-Hubschrauber zurück. Keine Frage: Sie retten den Piloten und bringen ihn sicher nach Hause zu Frau und Kindern.

Keine Ruhe nach dem Sturm

Kaum ist dieser Fall gelöst, schon naht die nächste Katastrophe: Eine Militärjunta hat in Panama die Macht übernommen und ist auf die Idee gekommen, den Panamakanal zu blockieren. Ihre Aufgabe ist es, diese Blockade zu durchbrechen – natürlich wieder mit Ihrem liebsten Spielzeug, dem Thunderhawk.

Dank Ihres überlegenen Hubschraubers und ihres kamikazeartigen Flugstils meistern Sie auch diese Aufgabe und starten

Die Einsätze lassen Ihnen keine Gelegenheit zu einer Zigarettenpause

durch zu neuen Zielen: Ob es gegen mostvitische Streitkräfte in Osteuropa oder gegen kubanische Truppen im Nahen Osten (woran erinnert mich das bloß) geht, immer sind Sie der Mann fürs Grobe. Ihr Vogel wird bei den weiteren Einsätzen eigens mit ganz speziellen Eiern, "Big Boy"-Bomben, versehen, deren Durchschlagskraft ... Aber sehen Sie selbst!

Freundlicherweise lassen die Programmierer bei diesem Spiel auch Nachwuchspiloten eine Chance. Verschiedene Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern, erleichtern den Einstieg in den Hubschrauberkampf.



Wer die feindlichen Flieger zerstört, solange sie noch am Boden stehen, hat schon fast gewonnen.

ALTERNATIVEN



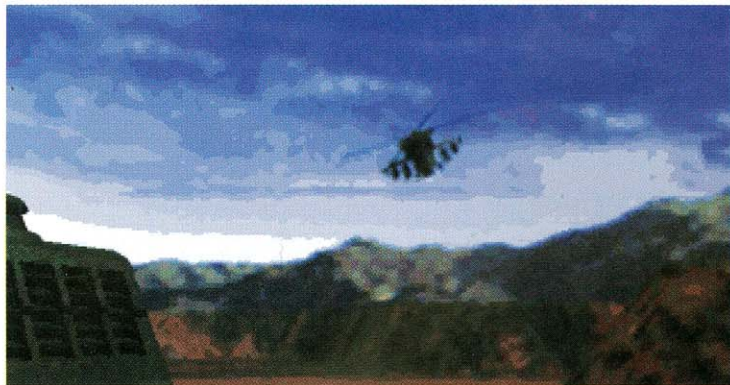
DAWN PATROL
Empire • ca. DM 90.-
Alte Kisten statt
schraubender Huber



HOKUM
Virgin • ca. DM 100.-
Noch mehr
Hubis im Einsatz



MAGIC CARPET 2
Electronic Arts • ca. DM 100.-
Auch ein
Teppich kann fliegen



Was fliegt da am Horizont? Ist es Superman? Nein, es ist Thunderhawk 2, ein Hubschrauber der Superlative.

Die Computerstimme, die auf in der Nähe liegende wichtige Ziele hinweist, hilft einem ebenfalls beim Einsatz.

Die Zielerkennung läßt hingegen etwas zu wünschen übrig. Mitten im härtesten Kampf stellt sie sich mit Vorliebe nicht auf den gerade angreifenden Hubschrauber, sondern

auf irgendein harmloses Bodenziel ein. Das kann den Piloten dann schon ziemlich Nerven kosten und gibt dem Gegner entscheidende, mitunter tödliche Vorteile.

Immerhin ist der Thunderhawk einfach zu steuern. Den Lenkbefehlen, wahlweise über

Tastatur, Maus, Gamepad oder Joystick folgt er willig. Drei Ansichtsmodi stehen Ihnen bei Ihren Flügen zur Verfügung, zwischen denen Sie jederzeit umschalten können: Sicht aus dem Cockpit, Sicht aus dem Cockpit unter Ausblendung der Verkleidung und Sicht von hinten auf den Hubschrauber. Einstellbare Detailtreue und abschaltbarer Horizont garantieren ruckelfreien Bildaufbau auch auf kleineren Rechnern.

Für echte Action-Fans, denen es bisher versagt war, einen Kampfhubschrauber in natura zu steuern, ist das Spiel ein Genuß. Die Einsätze lassen Ihnen keine Gelegenheit zu einer Zigarettenpause: Zu zahlreich sind die Angreifer, zu gemein die gegnerischen Flugzeuge, Panzer, Bodenstationen, Schiffe und was es noch so alles im Arsenal des Feindes gibt.

Neue Ideen suchten wir bei diesem Spiel allerdings vergeblich.

Thunderhawk ist ein technisch gut gemachtes Game, leider aber auch nur die hundertste Wiederholung des allzu gut bekannten Luftkampf-Spieles. 

THUNDERHAWK 2

Hersteller

Core / Centregold
Preis: DM 99,95

Mindestanforderungen

486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten, Maus.

Pro

Schnelle Grafik-Engine
Einfache Steuerung
Hohes Spieltempo

Kontra

Kaum strategische Spielelemente
Keine neue Spielidee

76%



So sieht ein feindlicher Hubschrauber aus, bevor er das Thunderhawk-Zielsystem kennengelernt hat ...



... so während des Kennenlernens ...



... und so danach.



Tja - wohl irgend etwas falsch gemacht, Django. Dieses Klümpchen Dreck war mal Dein Helikopter.

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 hinein-versetzt 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.

POLICE QUEST® SWAT™

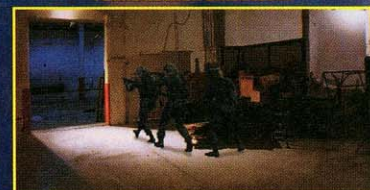
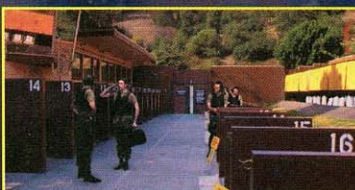
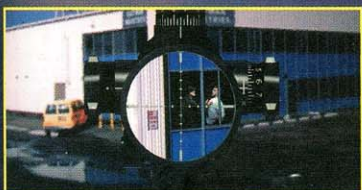
Sie werden einer intensiven Ausbildung unterzogen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie sehen sich vielen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, daß Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben unschuldiger Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen 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: MPS- und AR15-Gewehre, CS-Gas, LASH-Helm, ...

Bewähren Sie sich in packenden, realistischen Einsätzen.



SIERRA®

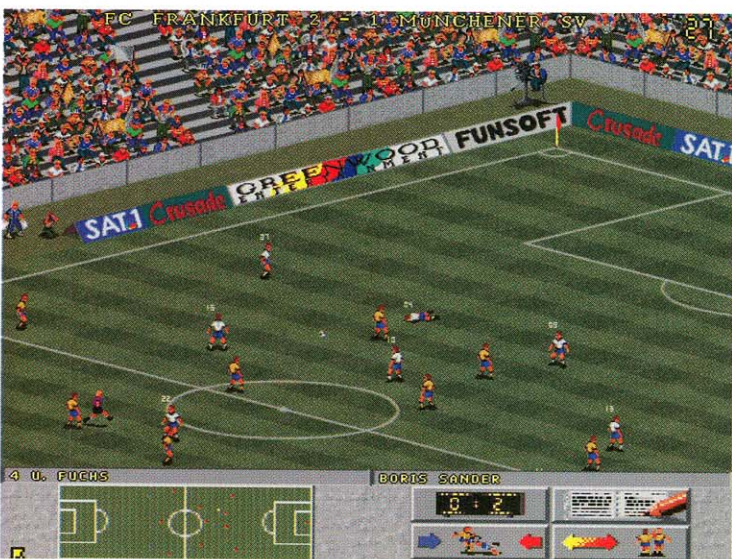
KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra Zentral Deutschland
Kennstraße 1: X M 25
Robert-Borchers-Str. 32
D-63303 Dreieich
Deutschland.



ran Trainer 2

“Was der Otto kann, mache ich doch mit links!”, dachte sich Boris Sander und unterschrieb den Trainervertrag bei Bayern München.



Warum zum Teufel hat man dieses Spiel so vergeigt? Schauen Sie sich die Grafik an, was man daraus alles hätte machen können...

Die Merchandising-Abteilung von SAT.1 hat wieder zugeschlagen. Nachdem man die erste Version ruhigen Gewissens mit Megaflop betiteln darf, fährt der Produktionspartner Greenwood diesmal schwerere Geschütze auf. Laut CD-Cover findet man über 45 Minuten actiongeladene Fußballvideos auf der Silberscheibe verewigt. Dazu serviert man noch 90 verschiedene Videosequenzen aus dem Trainingsprogramm des FC Lübecks. Smartie Kerner hat eigens 750 Live-Kommentare vom Stapel gelassen, die Sie während der Spielaustragung in 3-D über sich ergehen lassen müssen. Als Nachspeise gibt es dann umfangreiche Statistiken über die einzelnen Vereine aus dem SAT.1-Archiv.

Aber irgendwie drängt sich der Verdacht auf, daß die Spielernamen willkürlich aus dem Telefonbuch abgekupfert wurden, denn ein Bezug zur Realität kann ich beim besten

Willen nicht feststellen. Wahre Fußballfans unter Ihnen haben aber löblicherweise die Möglichkeit, die Vereins- und Spielernamen mit dem mitgelieferten Editor den europäischen Verhältnissen anzupassen. So ein paar tausend Namen sind doch schnell eingegeben, nicht wahr?

Ist der Cup futsch?

Um in der Trainingsangliste aufzusteigen, müssen Sie Punkte ergattern, die Sie für besondere sportliche Erfolge erhalten. Dafür

Wo bitte schön ist das Gameplay?

bieten sich, neben der Bundesliga, die Pokalspiele an: DFB-Pokal, Pokal der Pokalsieger, Europapokal, Landesmeisterscup, Top-Cup, Welt-Cup und – man beachte die Schreibweise – der Futschi-Cup. Neben der Aufstellung des Trainingsplans müssen Sie von Zeit zu Zeit beim Präsidium zart

anklopfen, ob Sie den einen oder anderen Spieler (ver)kaufen dürfen. Je nach Finanzlage wird Ihnen die Erlaubnis erteilt oder auch nicht. Haben Sie dann Ihre Mannschaft nach den Gesichtspunkten Ihres Co-Trainers, die wegen seiner möglichen Inkompetenz auch mal etwas an der Realität vorbei huschen, aufgestellt, werden Ihnen die Highlights des Spiels in Echtzeit mittels isometrischer 3-D-Ansicht präsentiert.

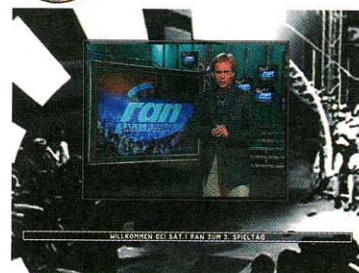
CD defekt?

Ich habe während eines Fußballmatches die CD auf mögliche Kratzer hin untersucht, denn die Kommentare von JBK wiederholten sich verdächtig oft. Ich frage mich, wo sind sie geblieben, die versprochenen 750 Kommentare? Was sich anfangs noch witzig und unterhaltsam darbietet, mündet spätestens nach dem dritten Ligaspiel in entnervtes Kopfschütteln, zumal die Sprüche noch nicht einmal zu den Spielsituationen passen. Schaltet man die Spielübertragung ab, hat man keine Möglichkeit mehr, in das Spielgeschehen einzugreifen, sprich Änderung der Taktik oder Auswechselungen.

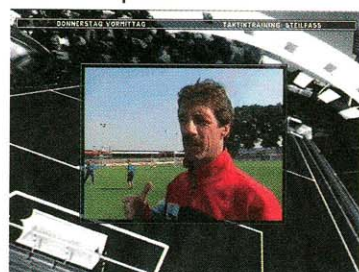
Meinen Kragen zum Platzen gebracht hat dann schließlich Babyface Kerner, der pro Spiel dreimal aus dem Aufnahmestudio in die Kamera lächelt und so den Spielfluß überflüssigerweise bremst. Es erleichtert richtig, wenn er dann unter ‘frenetischem’ Beifall, der wahrscheinlich von den drei Putzfrauen herrührt, die gerade sauber machen, abmoderiert. Ich könnte mich fürchterlich darüber aufregen, wenn ein potentiell gutes Spiel derart verhunzt wird. Die grafische Präsentation ist wunderbar, aber wo bitte schön ist das Gameplay? Oder habe ich das Wort Bildschirmschoner irgendwo in der Anleitung überlesen? ☹



CD REVIEW



Es reicht eben nicht, einen bekannten Fernsehmoderator als Garant für ein interessantes Spiel heranzuziehen. Fehlt nur noch der Werbeblock für die kurze Pinkelpause!



Helmut Schulte erklärt, worauf es beim Steilpaß ankommt. Tag für Tag, Woche für Woche.



Der Co-Trainer bewertet die Leistungen der Spieler anscheinend mit Hilfe eines Zufallsgenerators.

RAN TRAINER 2

Hersteller
Greenwood
Tel.: 02131/9650
Preis: DM 109,95

Mindestanforderungen
486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

Pro
Realistische Grafik

Kontra
Flaches Gameplay
Videos und Kommentare wiederholen sich ständig
Zäher Spielfluß
Wenige Handlungsmöglichkeiten

32%

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
--	--	--

Aus Ihrem Spielerkader stellen Sie die Mannschaft auf, wobei Sie auf vielfältige Spielsysteme zurückgreifen können.

DM 39,95

DM 39,95

DM 39,95

Die neuen Spiele - Knüller

11th Hour	DV	DM	99,95
3D Game Creation System	DV	DM	99,95
Air Power	DV	DM	79,95
Al Unser Arcade Racing, WIN 95	DV	DM	69,95
Ascendancy, CD-ROM	DV	DM	89,95
Asterix - Die große Reise	DV	DM	79,95
Battle Isle 3	DV	DM	89,95
Bleifuss	DA	DM	59,95
Blood, US*		DM	89,95
Caesar 2	DV	DM	89,95
CIV NET	DV	DM	99,95
Command & Conquer	DV	DM	89,95
Command & Conquer	EV	DM	99,95
Command: Aces of the Deep	DV	DM	89,95
Crusader - No Remorse	DV	DM	89,95
D! Zone 2, EV-1000 neue Levels für ID Spiele		DM	49,95
Descent	DA	DM	39,95
Desert + Jungle Strike	DV	DM	24,95
Die Siedler	DV	DM	29,95
Die Siedler 2 - Die Römer*	DV	DM	89,95
Duke Nukem 3D, US-Version			
Apogee*	DV	DM	89,95
Dune II	DV	DM	39,95
Dungeon Keeper	DV	DM	89,95
EA Sports Rugby	DA	DM	29,95
Elder Scrolls 2*	DV	DM	89,95
Empire2, EV, CD-ROM		DM	89,95
Fade to Black	DV	DM	89,95
FIFA Soccer + Gravis Game Pad		DM	59,95
FIFA Soccer 96	DV	DM	84,95
Formula 1 Grand Prix 2		DM	99,95
Hexen, EV, CD-ROM		DM	99,95

Hive, CD-ROM	DV	DM	69,95
HiOctane	DV	DM	39,95
Indy Car Racing 2.0	DA	DM	89,95
Lands of Lore 2	DV	DM	99,95
Mad News	DV	DM	79,95
Magic Carpet 2	DV	DM	89,95
Magic Carpet	DV	DM	34,95
Maniac Mansion 2, Day of the Tentacle	DV	DM	29,95
MS Flugsimulator 5.1, CD, Deutsch		DM	99,95
Myst	DV	DM	84,95
Need for Speed	DV	DM	89,95
NHL Hockey 96	DV	DM	74,95
PGA Tour Golf Classics	DV	DM	34,95
Phantasmagoria	DV	DM	99,95

JETZT VORBESTELLEN!

QUAKE, US-VERSION
DM 89,95

Pitfall, The Mayan Adventure	EV	DM	89,95
Pole Position	DV	DM	89,95
Pro Pinball	DA	DM	69,95
Prototype	DV	DM	69,95
Quake, US-Version, ID Software*		DM	89,95
Ran Soccer	DV	DM	89,95
RAN Trainer 2	DV	DM	89,95
Raven Project	DV	DM	79,95
Rebel Assault 2	DA	DM	79,95
Rebel Assault	DV	DM	29,95
Ruins, US*		DM	89,95
Shadow Warrior, US*		DM	89,95
Shivers	DA	DM	89,95
Silent Hunter*	DA	DM	89,95

Star Trek - A final Unity	DV	DM	99,95
Steel Panthers		DM	89,95
Stonekeep	DA	DM	99,95
Superbike Grand Prix, Microprose*		DM	89,95
System Shock, EA Classics	DV	DM	29,95
Talisman	DV	DM	89,95
Tekwar	EV	DM	99,95
Terminator Future Shock, US*		DM	89,95
TFX -Eurofighter 2000	DV	DM	89,95
The Dig	DA	DM	79,95
Torins Passage	DV	DM	89,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	DM	89,95
Ultra Pinball		DM	69,95
Urban Decay US*		DM	89,95
US Navy Fighters Gold	DV	DM	89,95
Vollgas	DV	DM	89,95
Warcraft 2	DV	DM	89,95
Wing Commander 4*	DV	DM	99,95
WipEout	DA	DM	99,95
Witchhaven	DA	DM	89,95
Worms	DV	DM	79,95
Z	DV	DM	69,95

Hardware

Soundblaster 16 Value Edition	DM 169,95
Terratec MAESTRO 16 SE	DM 299,95
Aktivboxen 120 Watt	DM 79,95
CD-ROM LW 4xspeed	DM 189,95
CD-ROM LW 6xspeed	DM 299,95
Sidewinder Joystick	DM 99,95
Gravis Analog Pro	DM 59,95
Gravis Game Pad	DM 39,95
Logitech Wingman Light	DM 49,95
Logitech Wingman Extreme	DM 84,95
Festplatte 850 MB EIDE West. Dig.	DM 379,95
Festplatte 1.000 MB EIDE West. Dig.	DM 429,95

Bestelltelefon:

0 71 91 / 96 02 96

Bestellfax:

0 71 91 / 96 02 98

Laden und Versand:

**Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
Tel. 0 71 91 / 96 02 96**

Laden:

**Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel. 0 71 31/62 80 38**

* bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.

**Versandkosten: 6,50 - Nachnahme
zzgl. DM 3,50.**

Ab DM 150,- versandkostenfrei.
Händleranfragen erwünscht

Ihr Spezialist für 3D Action Spiele
Fragen Sie nach unseren US Importen!

JES

Multimedia

Bestellcoupon

[illegible]

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift:

Football Pro 96



CD REVIEW

Ob Sonne oder Sturm, Martin Mirbach findet immer den Weg ins Stadion. Aber diesmal geht es besonders hart zur Sache.

Ein ganz normaler Samstag in Amerika. Das Auto ist gewaschen, der Hund knabbert an den Resten eines T-Bone-Steaks, und der Nachmittag gehört ausschließlich dem Fernseher. Während im Kühlschrank das Sixpack Budweiser seiner idealen Trinktemperatur entgegenfröstelt, poppt das Popcorn in der Mikrowelle fröhlich vor sich hin. Der Herr des Hauses macht es sich auf der Couch bequem, ein paar Kumpels sind wahrscheinlich auch noch da. Doch irgendwann wird die Spannung unerträglich. Wann endlich ist es bloß soweit? Voller Nervosität huscht der Daumen über die Tasten der Fernbedienung und läßt die unermessliche Programmvietel der neuen Welt im Sekundentakt über die Mattscheibe flimmern. Und schließlich: Kick-Off, der Tag ist gerettet.

Kleines Einmaleins der Zeichensprache

In der Tat handelt es sich beim American Football noch immer um die zweitpopulärste Sportart in Amerika. Direkt hinter Baseball und noch lange vor Basketball oder Eishockey fesselt sie Saison für Saison ihre Fans an den Fernseher. Denn Karten für das Stadion sind nicht nur teuer, sondern auch überaus rar gesät. Was aber passiert

außerhalb der Saison? Nun, mit Football Pro aus der Reihe Front Page Sports sorgt Sierra schon seit Jahren erfolgreich für eine Ersatzdroge auf dem PC. Jetzt soll dieses Spiel auch die deutschen Monitore im Sturm erobern. Aber ganz so einfach ist das nicht.

Reine Einstellungssache

Bevor es richtig losgehen kann, müssen noch eine ganze Menge Voreinstellungen getroffen werden. Dazu gehört die Auswahl der Mannschaften, die Wahl der Wetterbedingungen, die Entscheidung, ob man lieber bei Tages- oder Flutlicht spielen möchte und einiges andere mehr. Auch die richtige Taktik, von der Formation bis zur Spielstrategie, läßt sich einstellen. Wer sich nicht durch die vielen separaten Bildschirmfenster zum eigentlichen Spiel durcharbeiten möchte, kann die meisten Einstellungen dem Computer überlassen.

Was zunächst ins Auge springt, ist die sprichwörtliche Authentizität des Programms. Sämtliche Mannschaften der NFL sind mit ihrer kompletten Besetzung und den aktuellen Team-Logos vertreten. Und wenn dies nicht paßt, dem stehen zusätzlich die Originalmannschaften der 94er Saison zur Verfügung. Damit aber nicht genug. Die Regeln beim American Football werden oft mit dem amerikanischen

MIAMI									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

SAN FRANCISCO									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Dieser Statistik-Bildschirm informiert über die Ereignisse während des Spiels – und natürlich über den Spielstand

Sprachgebrauch verglichen. Natürlich gibt es eine feststehende Basis, zu Beginn einer neuen Saison kommen jedoch mit schlichter Regelmäßigkeit Änderungen, Neuerungen und Updates hinzu. Auch die Regeln für die aktuelle Saison wurden bei Football Pro bereits berücksichtigt, müssen allerdings optional installiert werden.

Mehr als nur ein Spiel

Wenn Sie schließlich die Voreinstellungen abgeschlossen und sich lange genug an der originalgetreuen Spielgestaltung

erfreut haben, wird es Zeit für die ersten Versuche auf dem Platz. Gespielt wird wahlweise gegen den Computer oder einen Gegner nach Wahl. Die Steuerung erfolgt über Tastatur, Joystick oder ein Gamepad. Letzteres ist für dieses Spiel sicher eine lohnenswerte Anschaffung, denn allein mit der Tastatur erweist sich das Manövrieren der Figuren als reichlich kompliziert. Aber auch mit einem noch so guten Gamepad wird man kaum umhin kommen, sich zunächst einmal mit dem ausführlichen und gut gegliederten Tutorial zu befassen. Am PC ein

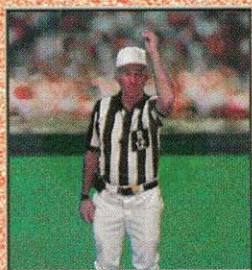


Auch bei strömendem Regen finden die Massen den Weg ins Stadion der 49ers

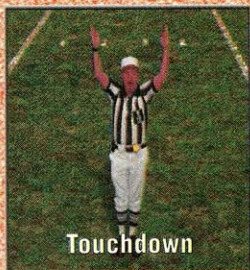


Sämtliche Funktionen eines Videorecorders stehen zur Verfügung. Sogar einzelne Spielszenen können abgespeichert und beliebig oft wiederholt werden.

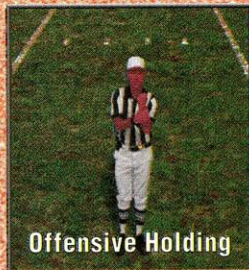
Hier sind schon einmal die häufigsten Handzeichen, mit denen der Schiedsrichter Sie immer wieder belästigen wird:



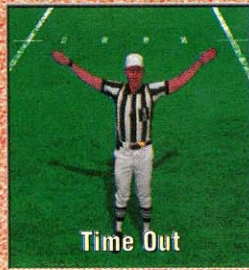
Vor dem Spiel wird die Münze geworfen



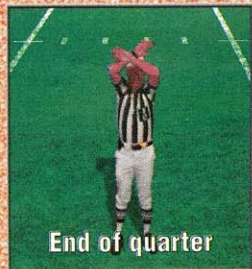
Touchdown



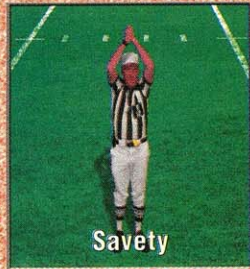
Offensive Holding



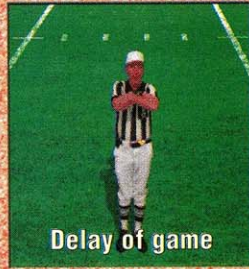
Time Out



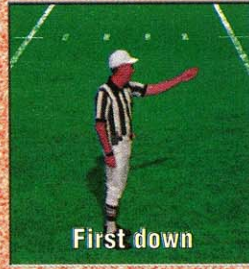
End of quarter



Safety



Delay of game



First down

Immer zum Ende eines Spielviertels.

Der Ball ist in Sicherheit, neue Aufstellung.

Spielverzögerung, wird auch bestraft.

Das erste Stückchen Boden ist gewonnen.

Field Goal zu schaffen oder die passende Defense Line aufzubauen, ist doch ziemlich ungewohnt.

Hinzu kommt, daß Football Pro weit mehr ist als eine reine Spielsimulation. Management-Aufgaben müssen ebenso übernommen werden wie das Gestalten und Überwachen der Trainingseinheiten. Sogar über die Nachwuchsförderung und den Aufbau einer eigenen Liga darf sich der Spieler freuen. Bei einer solchen Komplexität sind schon etliche Übungsstunden nötig, wenn man

den vollen Leistungsumfang dieses Spiels wirklich ausschöpfen möchte.

Ein Fest für die Sinne

Auch die technische Gestaltung von Football Pro paßt uneingeschränkt in das Bild eines ausgereiften und durchdachten Spiels. Die Grafiken sind schön gerendert und laufen flüssig über den Schirm, dazu kommt eine nahezu perfekte Umsetzung der einzelnen Bewegungsabläufe einschließlich sämtlicher Spielerschatten bei Flutlicht. Viel besser sieht ein Football-Spiel im

Fernsehen auch nicht aus. Der passende Sound und die Einblendung von Videosequenzen bei allen Entscheidungen des Schiedsrichters unterstreichen nicht nur die Atmosphäre, sondern vermitteln dem Spieler auch noch die jeweiligen Handzeichen für Time-Out, Foulspiel und alle anderen Spielunterbrechungen.

Das Geschehen auf dem Platz kann vom Spieler aus unzähligen Kameraperspektiven einschließlich Nahaufnahmen absorbiert werden. Von jedem Spielzug steht außerdem eine Videoaufzeichnung zur Verfügung, die bei Bedarf so oft man möchte wiederholt werden kann; natürlich auch hier mit authentischen Tasten und Funktionen eines normalen Videorecorders. Sollte Ihnen eine Ihrer Aktionen ganz besonders gut gefallen, können Sie per Tastendruck ein Bildschirmfoto machen und auf Wunsch ausdrucken lassen. Zumindest was die vielen Statistiken betrifft, wird sich so mancher Hardcore-Spieler über diese Funktion freuen.

Leider hat auch Football Pro den Nachteil, daß es nicht wirklich kompatibel zu Windows 95 ist – von der 32-Bit-Technologie, wie sie die Verpackung verspricht, ist jedenfalls nicht viel zu merken. Natürlich läßt sich das Spiel auch unter Windows 95 problemlos installieren, es läuft dann allerdings nur in einem geöffneten DOS-Fenster. Von den Möglichkeiten echten Multitaskings also wieder einmal keine Spur.

Wer Football nicht kennt...

Wie Sie mittlerweile vielleicht ahnen, handelt es sich bei Football Pro 96 um ein wirklich komplexes Spiel. Wer

es richtig beherrschen will (und um die wichtigen Spiele zu gewinnen, müssen Sie es beherrschen!), kommt um eine Lektüre des 194 Seiten starken Handbuchs nicht umhin. Jawohl, Sie haben ganz richtig gelesen: eins-neun-vier und kein bißchen weniger. Aber vergessen Sie dabei nicht, daß in diesem Handbuch nur der Umgang mit dem Computerspiel erläutert wird. Sollten Sie sich in dieser Sportart noch nicht so gut auskennen, benötigen Sie zusätzlich ein Regelbuch.

Glauben Sie mir, das Regelwerk im American Football ist noch weit umfangreicher als Sierras Spiel. Selbst eine "kleine" Einführung, zum Beispiel John Johnstons "How To Watch American Football" (Target, 1984), kommt mit 200 Seiten nicht aus. Da braucht es schon etliche Stunden intensiver Lektüre, bevor es überhaupt zum ersten Kick-Off kommen kann.

Es gibt aber noch einen weiteren Grund, der es für Sierra schwer machen wird, Football Pro 96 auf dem europäischen Markt zu etablieren. Der für ungeübte Betrachter zu oft unterbrochene Spielablauf dieses Sports entspricht einfach nicht den hiesigen Erwartungen. Einen mehrere Minuten langen Spielfluß, wie wir ihn vom Fußball kennen und erwarten, gibt es weder im American Football noch in diesem Computerspiel.

Football Pro wurde mit den Ausgaben für 1993, '94 und '95 in Amerika einstimmig zum Sportspiel des jeweiligen Jahres gewählt. Trotz dieses eindrucksvollen Hattricks wird es hierzulande ein Spiel für Fans und Spezialisten bleiben. Daher gibt es auch zwei Wertungen. Wer sich im American Football gar nicht oder nur sehr wenig auskennt, wird an diesem Spiel keinen Gefallen finden, für Kenner allerdings ist es ein absolutes Muß. 

ALTERNATIVEN



FIFA SOCCER '96
Et Sports • ca. DM 80,-
Regeln, die jeder kennt und versteht



CHAMPIONSHIP MANAGER 2
Domark • ca. DM 90,-
Wenig Spiel, aber viel Management



WILLI LEMKES FUßBALLMANAGER
Anco • DM 89,95
Fußball zum Abgewöhnen



Die Grundaufstellung einmal in Nahaufnahme. Ganz schön kernige Jungs, nicht wahr?

FOOTBALL PRO 96

Hersteller

Sierra
Telefon: 0 61 03 / 99 40 0 (Zentrale)
Preis: ca. DM 100,-

Mindestanforderungen

486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

Pro

Von vorn bis hinten absolut authentisch
Technisch geradezu luxuriös
Viele Strategie-Tips in Handbuch und Tutorial

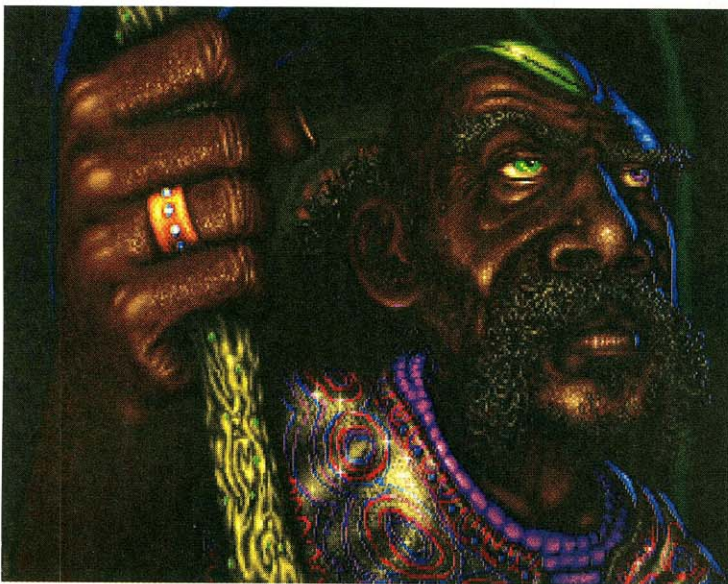
Kontra

Nur für Fans geeignet
Kein leichter Spieleinstieg
Nicht wirklich Windows 95-kompatibel

10%/86%

Anvil of Dawn

Bösewicht werden ist nicht schwer, ein Held zu sein dagegen sehr. Der tapfere Boris Sander fordert die Mächte der Dunkelheit heraus.



Angesichts der scheinbar ausweglosen Lage würde ich wahrscheinlich das gleiche lange Gesicht ziehen.

Und einst wütete ein immerwährender Sturm, lange bevor der Himmel erschaffen wurde. Inmitten dieses Nichts residierten die Kinder der Leere. Sie verkörperten gleichermaßen das Gute und das Böse. Aber es sollte noch schlimmer kommen, denn das Nichts vertraute den Göttern das Geheimnis der Schöpfung an. Von da an regierte das Chaos, und die

Elemente spielten verrückt: Das Feuer kämpfte gegen das Eis, die Erde gegen das Wasser, und gewaltige Stürme tobten in dieser neu entstandenen Welt.

Bis der Mensch, das letzte Element des Schöpfungsaktes, den Schauplatz betrat. Die Götter schlossen einen Pakt, um die Elemente im Zaum zu halten, und das anfängliche Nichts verwandelte

sich in eine blühende Landschaft, von grünem Gras und Bäumen bedeckt, Lebensraum und Heimat für viele wundersame Lebensformen.

Doch das Mächtegleichgewicht zerbrach, der Gott der Finsternis brachte das Böse in die Herzen der Menschheit und breitete seinen Schatten über das Paradies aus. Nur eine Handvoll Abenteurer haben überlebt. Sie sind die letzte Hoffnung der Macht des Lichts. Einer von ihnen muß den mächtigen Warlord besiegen.

Üppige Inhalte

Anvil of Dawn aus der Softwareschmiede New Horizon ist ein klassisches Fantasy-Rollenspiel. Zu Beginn müssen Sie sich für einen von fünf Helden entscheiden, den sie dann ins Rennen schicken. Natürlich hat jeder von ihnen unterschiedliche Qualitäten. Vom gehirnampulierten Muskelpaket über einen altersschwachen Zauberer, dem ein AOK-Chopper sicher gelegen käme, bis hin zu einer durchtrainierten Perle, nach der sich Russ Meyer die Finger lecken würde – eine wahrhaft illustre Mischung.

Aus diesem Grund wird Anvil of Dawn so schnell auch nicht langweilig, denn Sie müssen Ihre Strategie schon den jeweiligen



CD REVIEW



Kurz und schmerzlos. Der richtige Spruch zur rechten Zeit hält das blankpolierte Schwert sauber.

Persönlichkeiten anpassen. So gesehen ergeben sich fünf Lösungsvarianten, die mehrere Monate Spielfreude garantieren. Denn bilden Sie sich bloß nicht ein, daß Sie die Rätsel der dunklen und geheimnisvollen Dungeons mal so eben an einem einsamen Wochenende knacken können.

Die Spielfläche von AOD ist etwas üppiger ausgefallen, als man es vielleicht von anderen Rollenspielen gewohnt ist. Wobei Spielfläche eigentlich die falsche Bezeichnung ist, denn fast jeder Ort besitzt mehrere Ebenen, die von zahllosen Monstern und Dämonen bewacht werden. Damit Sie den Überblick aber nicht verlieren, können Sie per Knopfdruck die Karte zu Rate



Augen zu und hinein in die gute Stube, auch wenn wir scheinbar nicht sonderlich willkommen sind.



Eine AVON-Beraterin würde vor Entzücken jauchzen. Ich fürchte nur, sie kommt zu spät, denn jetzt werden wir die Fingernägel auf unsere Weise maniküren!



Offensichtlich ist die Liste der Papas lang, anders kann ich mir die Sortenvielfalt nicht erklären.

ziehen, die wirklich sehr detaillierte Informationen über die Örtlichkeiten liefert.

Sogar Notizen können Sie sich auf der Karte machen, was an manchen Stellen äußerst sinnvoll ist, um nicht überraschenderweise von rollenden Felsblöcken plattgewalzt oder von heißem Wasserdampf schön zart und saftig gegart zu werden. Überall lauern die unterschiedlichsten Fallen darauf, Ihnen etwas von Ihrer kostbaren Lebensenergie abzusaugen. Also vergessen Sie den idyllischen Waldspaziergang, denn Sie haben es hier schließlich mit dem Warlord zu tun, dem Gott der Finsternis!

Herz in der Hose

Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus. Ein kleiner Pfeil zeigt Ihnen die möglichen Richtungen an, die Sie einschlagen können. Keine umständliche Klickerei auf Richtungs-Icons oder Tastaturorgien, sondern einfach und direkt, links klicken, fertig! Sie bewegen sich innerhalb der 'World of Tempest', dem einstigen Paradies, welches nun von garstigen Gestalten heimgesucht wird.

Die Grafik dieser Landschaft ist einfach phantastisch gerendert. Dort mahnen Sie aufgespießte Vorgänger von Ihnen zu erhöhter Vorsicht. Die monumentalen Bauwerke, die Sie betreten können, wirken irgendwie geheimnisvoll, was vom Sound auch eindrucksvoll unterstrichen wird: Gar seltsame Geräusche dringen zum Trommelfell vor, so daß man am liebsten gleich wieder umdrehen würde.

36 verschiedene Monster lassen das Herz in die Hose rutschen, eines böser als das andere. Manche Monster tragen Gegenstände mit sich, die man für die Lösung unbedingt braucht. Also bleibt Ihnen nichts anderes über, als den Viechern den Garaus zu machen. Dutzende von Waffen wie Speere, Schwerter, Morgensterne oder verschiedene Armbrüste findet man in den begehrten Schatztruhen.

Dabei hat sich eine interessante Angriffsvariante beim Test herauskristallisiert, mit der man sich so manchen Griff zum Zauberspruch ersparen können, um so die Lebensenergie wieder auf Vordermann zu bringen. Man sammelt die Steine auf, die hier und da verstreut auf dem Boden liegen. Begegnet einem dann ein Widersacher, geht man in sichere Entfernung und feuert erst einmal alle Wurfgeschosse ab. Sollte der Kollege dann immer noch zappeln, donnert man ihm die Steine gegen den Schädel, sofern er einen hat. Hören Sie aus den Lautsprechern (die man vorher aufdrehen sollte) ein dumpfes, schmatzendes Geräusch, gefolgt von gellenden Schmerzensschreien, hat man alles richtig



Alle zusätzlichen Funktionen können Sie übersichtlich auf diesem Screen auswählen.

gemacht. Probieren Sie's ruhig mal selbst aus!

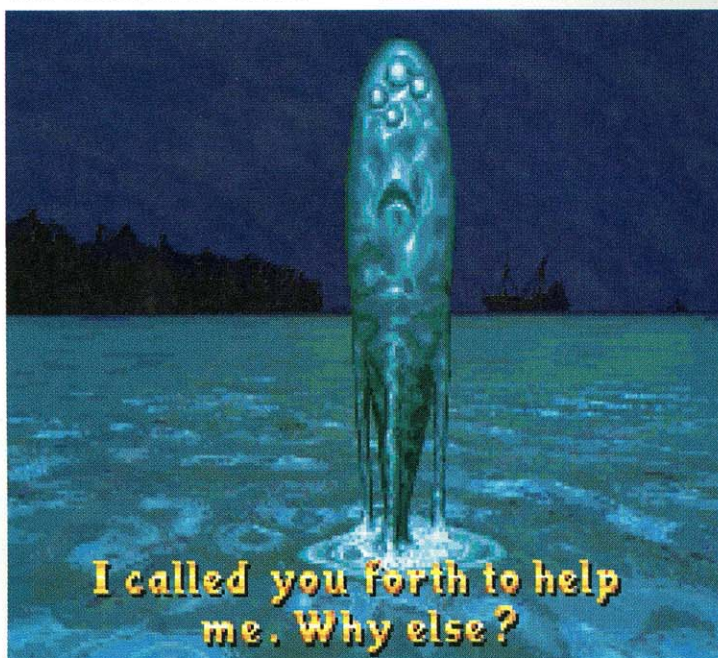
Doch nicht nur die Monster und die Steine, auch Spikes, Zauberspruchreflektoren, Spinner und Zonen, die die Fähigkeiten der Spielfigur beeinträchtigen, machen Ihnen das (Über)Leben schwer. Zudem sorgen Teleporter und verborgene Türen zusätzlich für Konfusion.

Rätsel für jedermann

Es gibt bei AOD ganz gemeine Schurken, bei denen Sie selbst mit roher Gewalt nicht viel Schaden

anrichten können. Darum ist es sinnvoll, möglichst viele der insgesamt 25 Zaubersprüche zu lernen. Hier und da finden Sie versteckte Schriftrollen, mit denen Sie Ihr Zauberspruch-Repertoire erweitern können. Ihnen werden aber auch Verbündete begegnen, die Sie auf der Suche nach dem Warlord tatkräftig unterstützen.

Ein Fantasy- Abenteuer ohne Rätsel wäre kein solches. Um beispielsweise überhaupt in manche Räume hineinzugelangen, müssen Sie vorher auf dem Boden befindliche Druckplatten betätigen



Tolle Animationen sorgen für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

ALTERNATIVEN



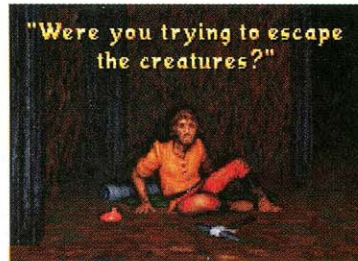
DUNGEON MASTER 2
Interplay • ca. DM 99,-
Düsteres und nicht ganz leichtes Rollenspiel



DER DRUIDENZIRKEL
Sir-tech • DM 99,95
Die Mischung zweier Genres macht's



STONEKEEP
Interplay • ca. DM 119,-
Mit Herz und Schwert gegen das Böse



Ein kleiner Plausch zwischendurch bringt uns der Lösung wieder ein gutes Stück näher.

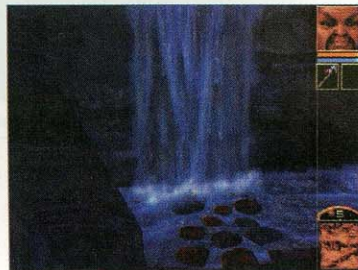
oder einen ganz bestimmten Zauberspruch aufsagen. Die Rätsel sind allerdings von einem Schwierigkeitsgrad, mit dem auch Genre-Einsteiger zurechtkommen.

Außerdem können Sie, wenn Sie gar nicht mehr weiterwissen, das Tagebuch Ihres Helden aufschlagen. Jener führt nämlich sehr genau Buch über seine Erlebnisse und Begegnungen, und mit ein wenig

Sehr, sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert.

Überlegung kommt man über die versteckten Hinweise schnell an die Lösung.

Anvil of Dawn revolutioniert zwar nicht gerade das Genre der Rollenspiele, und das Spielprinzip ist auch nicht neu. Die technische Umsetzung jedoch macht sehr viel aus, und hier ist sie einfach brillant. Sehr, sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert. (D)



Na, wer wird denn da wasserscheu sein! Die Steine liegen schließlich nicht umsonst so verkehrsgünstig.

ANVIL OF DAWN

Hersteller
New World Computing
Tel.: 0 21 31 / 96 5-0 (Softgold)
Preis: DM 89,95

Mindestanforderungen
486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus

Pro
Hervorragende Grafik
Gänsehautregender Sound
Tolles Gameplay
Viele Monster und Zaubersprüche
Riesiges Spielfeld

Kontra
Plazierung der Bildschirm-Icons ungünstig

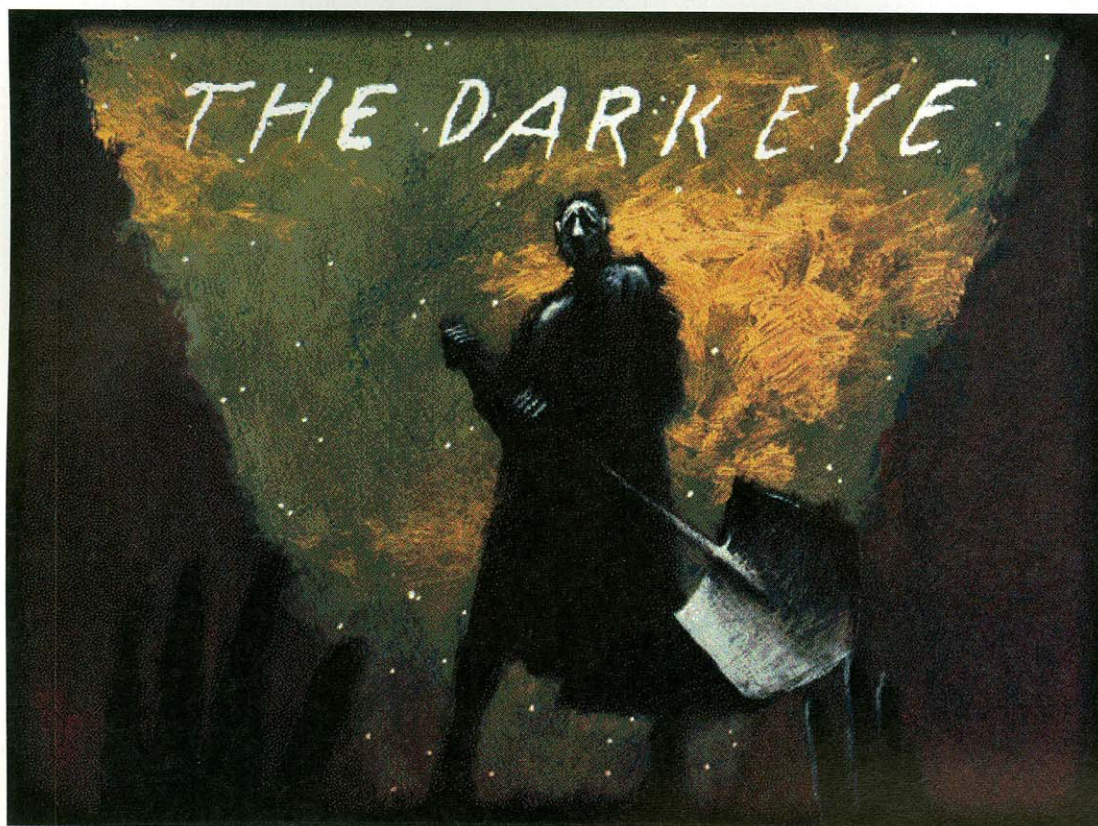
86%

The Dark Eye

Lorenz Steinke gruselte sich auf den Spuren von Edgar Allen Poe und bekam eine furchtbare Gänsehaut.



CD REVIEW



Große Spannung versprechen viele Hersteller. Bei The Dark Eye wird dieses Versprechen mehr als erfüllt.

Wenn ein so bekannter Autor wie William S. Burroughs (Naked Lunch) eine Geschichte des großen Edgar Allen Poe in einem Computerspiel umsetzt, das Ganze mit erstklassigen Soundeffekten von

Altmeister Thomas Dolby unterlegt wird, und schließlich noch der renommierte Trickfilmer und Animator Doug Beswick (Beetlejuice, Aliens) seinen Teil dazu beiträgt, dann kann einfach nur ein großartiges Game dabei

herauskommen. Es ist daher keine Schande, wenn Sie sich bei The Dark Eye doch ein wenig mehr gruseln, als Sie vielleicht zugeben möchten. Auf jeden Fall ist Ihnen Spannung pur garantiert in dieser Welt des Wahnsinns und der Träume,

der Welt des Dark Eye.

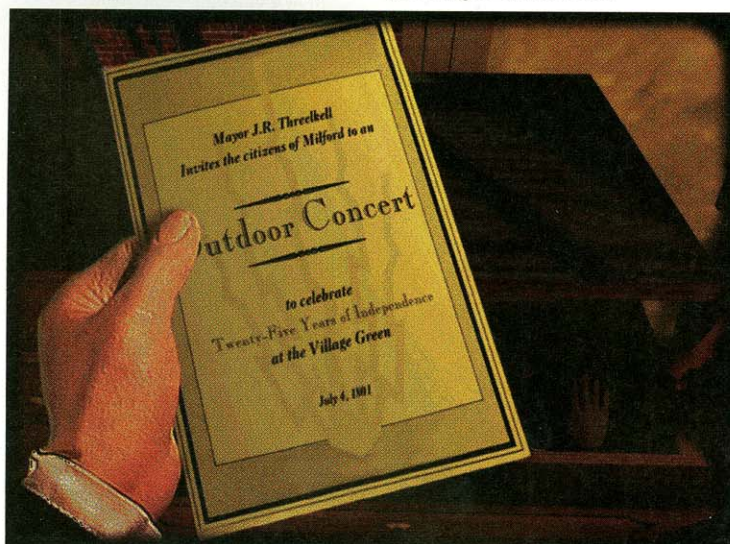
Die Geschichte beginnt äußerst mysteriös. Ich klopfe an die Pforte eines englischen Landsitzes. Der Butler des Hauses öffnet mir, begrüßt mich und bittet mich herein wie einen lange erwarteten Gast. Ich sehe mich um in dem Haus und treffe einen alten Mann an einer Staffelei. Es ist mein Onkel Edwin. Ganz in seine Malerei vertieft, schaut er mich nur flüchtig an und wendet sich wieder seinem Bild zu. Ich gehe weiter durch das Haus, dessen seltsame und geheimnisvolle Stimmung mir Schritt für Schritt unheimlicher wird.

Eine Welt, die sich in dieser Form nicht erträumen oder erdenken ließe.

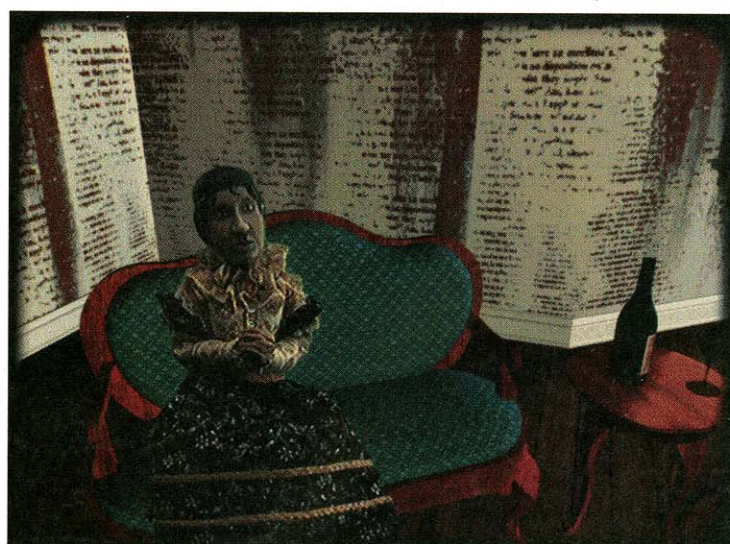
In einem der Zimmer treffe ich meine Cousine, die mich freundlich begrüßt, und meinen Bruder Henry, der gerade von einer seiner Reisen zurückgekommen ist. Meine Cousine sieht mich fragend an. Was ich von meinem Onkel Edwin hielte, der so sehr in seine Malerei vertieft sei. Auch ich würde eigenartig auf sie wirken, erklärt sie mir.

Nur Träume?

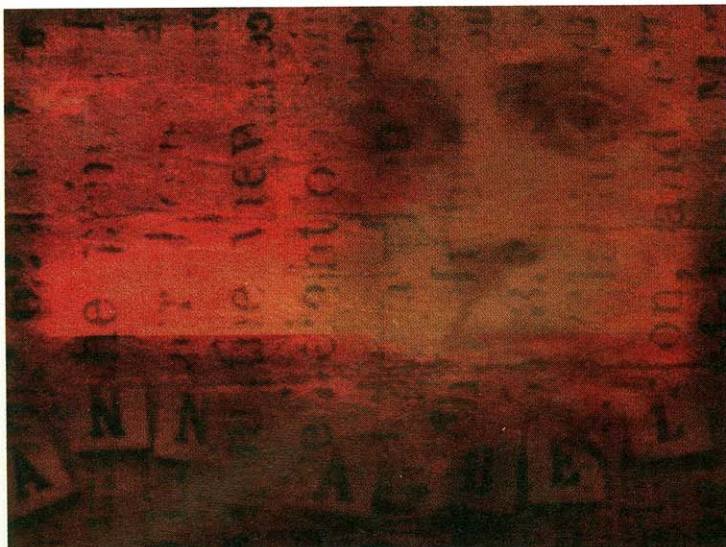
Plötzlich verschwimmt alles vor meinen Augen. Es wird dunkel. Als ich wieder sehen kann, hat sich die



Die Karte für das Konzert finde ich in einer Schublade. Musik erklingt in meinem Kopf. Musik und eine Erinnerung.



Etwas seltsam findet mich die Cousine. Ob mich etwas bedrückt, fragt sie mich, bevor ihr Bild vor meinen Augen verschwindet und das Geheimnis beginnt.



Wer ist Annabel?

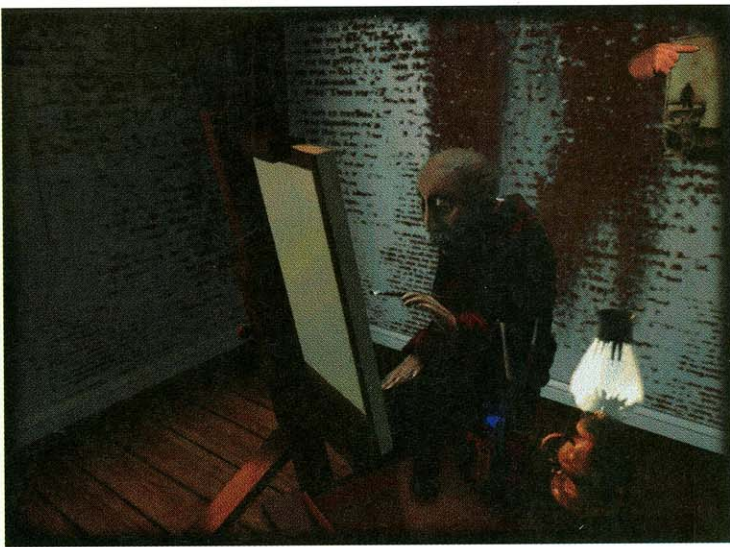
Welt um mich herum verändert. Cousine und Bruder sind verschwunden. Das Zimmer ist in ein seltsames gespenstisches Licht getaucht. Der Himmel vor den Fenstern ist nicht mehr blau, sondern blutrot, und ein düsteres Murmeln dringt an mein Ohr. Tausend Stimmen zwischen in meinem Kopf, flüstern Unverständliches. Doch kein Mensch außer mir ist mehr in diesem Haus.

Ziellos laufe ich umher. Ich betrete einen Raum in der ersten Etage, und um ein Haar falle ich ins Leere – eine Seitenwand des Zimmers fehlt, vor mir gähnt ein tiefer Abgrund. Ich gehe einen Schritt näher an diesen Abgrund heran. Schon steigt in meinem Kopf ein neuer Traum auf. Ich erlebe die Geschichte von

Annabel. Eine Geschichte, die mir fremd und doch so bekannt vorkommt.

Ich erwache und wandere weiter durch das Haus. Die Staffelei meines Onkels steht nun verlassen da. Auch der Butler ist verschwunden. In der Küche finde ich einen Holzklotz mit einem toten Fisch darauf. Neben dem Fisch steckt ein Schlachtermesser in dessen scharfer Klinge ich mein Spiegelbild entdecke.

Seltsam wirkt der Fisch auf mich, fast so, als lebte er noch. Eigenartig glänzen seine fetten, toten Augen. Magisch und verhängnisvoll ziehen sie mich an. Durch sie hindurch sehe ich in eine andere Welt. Plötzlich stehe ich vor einem Spiegel in einer fremden Wohnung. Neben mir ein Herd mit dampfender Suppe. Ein



Onkel Edwin ist in sein Gemälde vertieft. Was beschäftigt ihn nur?

alter Mann betritt den Raum, begrüßt mich und lädt mich ein, etwas von der Suppe zu kosten. Vor dem Fenster des Hauses geht ohne Eile ein anderer Mann vorbei. Er sieht mich an und verschwindet dann plötzlich.

Zwei Bewußtseinsebenen

Immer irrealer wird die Welt um mich herum. Ich beginne mich zu fragen, was Wirklichkeit und Gewißheit ist, und wo meine Träume sind. Weiter und weiter verstricke ich mich in Welten und Gegenwelten. Zwei Bewußtseinsebenen halten mich gefangen. Eine wache und böse Sphäre, in der mich Freunde und Verwandte in eine Spirale aus Wahnsinn und Intrigen hineinziehen. Versuche ich dieser Welt zu entfliehen, ziehe ich durch Traum-bilder und verwirrende Szenarien.

Es ist beklemmend, wie alle, die mir begegnen, zu Opfern meiner eigenen dunklen Pläne werden. Mehr und mehr werde ich mir selbst fremd, und im selben Maß, in dem dies passiert, entdecke ich Puzzelstück um Puzzelstück mein Alter Ego.

Edgar Allen Poe, der großartige Meister des Unheimlichen, des makabren und psychologisierenden Romans, hat die Geschichte verfaßt, die für das Spiel The Dark Eye Pate stand. Meisterhaft ist es William S. Burroughs gelungen, sie in Szene zu setzen. Wenn Sie dieses Spiel spielen, werden Sie mitfühlen und -zittern. Sie werden sich fragen, wo Realität aufhört und Träume beginnen, und Sie werden nächtelang spielen, nur um hinter das Geheimnis der Träume zu kommen.

Schon die Animationen von Doug Beswick allein machen The Dark Eye zu einer absolut lohnenswerten Sache. Für die Geschichte schuf er bewegliche Trickfiguren, fotografierte Sie vor gezeichneten und gestellten Hintergründen und verfremdete das Ganze schließlich. So entstand eine Welt, die sich in dieser Form nicht erträumen oder erdenken ließe.

Für treue Fans hat Beswick auch einen alten Bekannten in diese Traumwelt mitgenommen: Die Hand, die er schon für die Addams Family animierte, begegnet Ihnen in diesem Spiel als Cursor wieder. Die



Immer wieder erscheint das Bild dieses Kopfes, in dem ich Puzzelstück um Puzzelstück die Bilder meiner Geschichte sammle.

atmosphärische Musik und die glasklare (englische) Sprachausgabe stehen in Sachen Qualität in nichts zurück. Wenn Sie ein Spiel suchen, bei dem Horror nicht in blutigen Einzelheiten, sondern in der Phantasie entsteht, ist The Dark Eye genau das Richtige für Sie. Fröhliches Gruseln. (P)

THE DARK EYE

Hersteller

Inscape / Warner Interactive
Preis: DM 94,95

Mindestanforderungen

486 DX-33, 8 MB (besser 16 MB), SVGA-Grafikkarte, 16 Bit-Soundkarte nach MPC-Standard, Windows 3.1 oder Windows 95

Pro

Enorm Spannend
Komplexe Handlung
Aufwendige, phantastische Animation

Kontra

Da können Sie lange nach suchen!

88%



Der Butler des Hauses bittet Sie herein. Werden Sie ihn noch einmal wiedersehen? Und wenn ja, in welcher Welt?

ALTERNATIVEN



PHANTASMAGORIA
Sierra • ca. DM 100.-
Jetzt auch ungekürzt
in Deutsch erhältlich



THE 11TH HOUR
Virgin • ca. DM 120.-
Ein Nachfolger,
der es in sich hat



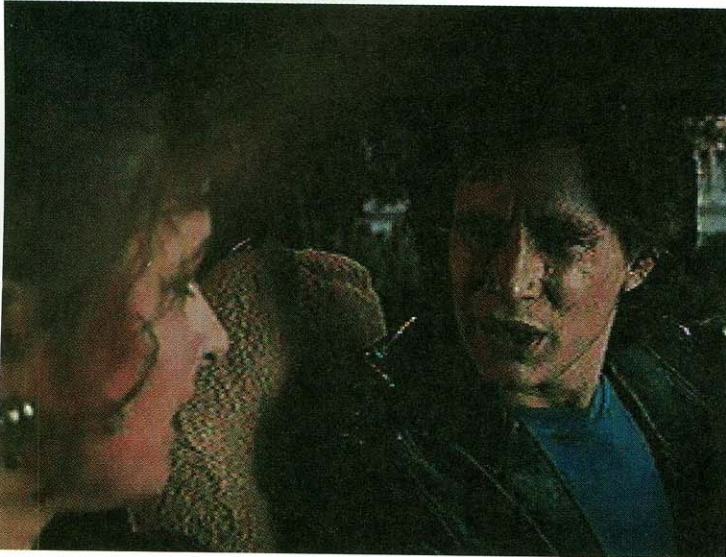
ALONE IN THE DARK 3
Infogrames • ca. DM 119.-
Gelungene Story
in 3-D-Umgebung

Psychic Detective

Boris Sander wurden hellseherische Fähigkeiten verliehen, die er zur Aufklärung eines Mordes schamlos einsetzt.



CD REVIEW



Ich habe Dir tausendmal gesagt, Du sollst mir nicht erklären, wie ich zu fahren habe!



Ich fühle mich jetzt irgendwie viel sicherer und sauberer

Normalerweise winke ich ja bei der Bezeichnung "interaktiver Film" dankend ab. Viele Flops und Reinfälle haben dieses Spielgenre bereits im Keim erstickt. Die Interaktivität beschränkte sich meist auf die Aufspaltung des Spielablaufs in verschiedene Richtungen, die der Spieler "interaktiv" einschlagen kann. Punkt, das war's.

Interaktion ist aber viel mehr als die Steuerung des Spielablaufs. Darunter verstehe ich beispielsweise, daß ich mich mit Personen unterhalten und deren Gedanken oder Handlungen beeinflussen kann. Und genau das ist der Grund,

weshalb ich *Psychic Detective* nicht schon nach einer Viertelstunde per ESC-Taste aus dem Speicher geworfen habe. Denn hier findet man die so schmerzlich vermißten Interaktionsmöglichkeiten.

In Gedanken

Stellen Sie sich vor, Sie könnten die Gedanken Ihres Gegenübers lesen. Die Zeiten, in denen Sie einen Korb nach dem anderen erhalten, wären endlich vorbei. Und Sie wüßten genau, wann jemand gute Miene zum bösen Spiel macht. So mancher Detektiv würde freiwillig auf ein Jahresgehalt verzichten, wenn mit dieser Gabe ausgestattet wäre.



So ein Finger kann böse ins Auge gehen – da freut sich die Krankenkasse

Nun, bei *Psychic Detective* von Electronic Arts können Sie mal so tun als ob. Sie schlüpfen in die Rolle von Eric Fox, der sich selbst als "übersinnlichen Blitz" tituliert. Eines Tages (auch wenn es jetzt etwas klischeehaft klingt, man kann es nicht anders sagen) taucht die bezaubernde Laina Pozok auf und engagiert ihn zwecks Aufklärung des Mordes an ihrem Vater.

Schriil und abgedreht

Wenn Sie Eric erstmals auf dem Monitor sehen, werden Sie vielleicht etwas erschrocken feststellen, wie heruntergekommen und abwesend er wirkt. Aber trösten Sie sich: Laina Anwesenheit verleiht ihm und damit Ihnen neue, ungeahnte Kräfte. Die kleine Zaubermaus sorgt nämlich dafür, daß Sie Ihr Bewußtsein auf andere Personen übertragen und deren Augen und Ohren benutzen können.

Das Mädels hat Sie zu einem Familientreffen in die Pozok-Villa eingeladen. Sobald Sie auf eine Person treffen, erscheint deren Foto am Bildschirmrand. Mit den Cursortasten können Sie das Sinnbild auswählen, und schwups – sehen Sie die Welt aus der Perspektive Ihres "Opfers". Pikanterweise ergründen Sie auf diese Weise das Privatleben der betreffenden Person, Überraschungen sind natürlich nicht ausgeschlossen.

Der Wirt Ihres neuen Bewußtseins interagiert seinerseits wieder mit anderen Personen, die dann ebenfalls am Bildschirmrand

auftauchen, und so weiter. Manchmal erscheinen auch interessante Gegenstände, die Sie mittels Ihrer geistigen Kraft untersuchen können. Was hat es beispielsweise mit dem Messer auf sich? Wem gehört diese

Ich wüßte sofort, was ich mit einer solchen Gabe anfangen würde.

doch sehr dezent aussehende Brosche?

Das Berühren dieser und der anderen Gegenstände führt dazu, daß Sie wilde Gedankenblitze durchzucken, die Ihnen Herkunft und Vergangenheit Ihrer "mentalen Opfer" verraten, und so eröffnen sich Ihnen völlig neue Perspektiven der Verbrechensbekämpfung. Doch dem nicht genug: Sie können sogar mittels Gedankenkraft die Handlungen und das Verhalten mancher Personen beeinflussen.

Langsam fügen sich die Gedankenschnipsel sinnvoll zu einem neuen Ganzen zusammen. Die rechten Schlüsse aus den



Mit den Cops vor der Tür kann so leicht nichts passieren – oder?

Erste Hilfe

● Alles, was Sie wissen müssen, erfahren Sie durch den Dialog und die übersinnlichen Bilder, die auf dem Bildschirm erscheinen. Nach ein paar Spieldurchgängen entwickeln Sie ein Gefühl für die entstehenden Muster.

● Vertrauen Sie Ihrem Unterbewußtsein, wenn Sie versuchen, die Bedeutung der Spielsteine beim "Black Diamond" zu ergründen.

● Suchen Sie nach Deutungen für alle übersinnlichen Visionen. Dadurch erhalten Sie wichtige Hinweise.

● Die ersten Alternativen, die auf dem Bildschirm auftauchen – durch eine Person übertragen, ein Objekt "lesen" oder eine Aktion ausführen – sind nicht unbedingt die beste Wahl. Haben Sie ein wenig Geduld, um all diesen Möglichkeiten zu widerstehen, bis Eric mit einer besonderen Idee 'rausrückt.

● Eine Übertragung bricht ab, wenn Sie gerade im Kopf einer Person verweilen, die sich Ihnen nähert. Automatisch springen Sie dann mental in Ihren eigenen (Eric's) Kopf zurück. Es gibt aber eine Ausnahme! Lassen Sie sich diese von Madame Tikunov erklären.

● Personen mit übersinnlichen Kräften besitzen normalerweise die Fähigkeit zu erkennen, wenn Sie für eine Übertragung benutzt werden; manchmal sofort, gelegentlich aber auch erst nach einer gewissen Zeit.

● Rufen Sie sich das, was mit den Charakteren im aktuellen Film geschehen ist, in Erinnerung, wenn Sie Ihre Wahl für das Spiel "Black Diamond" treffen. Deren physische, geistige und emotionale Verfassung wirkt sich unmittelbar auf Ihre Stärke aus.

● Max registriert eventuell Ihre Angst, wenn Sie ihn zu oft für eine Übertragung benutzen. Dadurch gewinnt er einen Vorteil im übersinnlichen Kampf. Manchmal ist dies aber der einzige Weg, um das zu bekommen, was Sie brauchen.

● Falls Sie den Kollektor zu lange und zu oft verwenden, werden Ihre hellseherischen Kräfte geschwächt. Das kann beim übersinnlichen Kampf von Nachteil sein.

● Wenn Sie sich nicht im Wirkungsbereich eines aktivierten Kollektors befinden und Max ebenfalls anwesend ist, dann **PASSEN SIE AUF!** Ihre hellseherischen Fähigkeiten können schweren Schaden davontragen.



Eric schaut wie gebannt auf das hervorstechendste Merkmal dieser Dame. Nein, auf ihre Halskette



Was mögen diese Russen gerade denken? Eric schießt sich in ihre Gedanken ein und weiß es in Kürze.

Hinweisen müssen Sie aber schon selber ziehen. Wenn Ihnen der Sinn eher nach sanfter Berieselung Ihrer Sinne steht, schauen Sie sich besser Gute Zeiten – Schlechte Zeiten an. Psychic Detective fordert Ihnen nämlich einiges an Konzentration ab.

Und nicht nur das, man sollte auch ein gutes Reaktionsvermögen besitzen: Genauso schnell, wie die Icons am Bildschirmrand auftauchen, sind Sie nämlich wieder verschwunden. Und wer weiß, vielleicht war das gerade Ihre große Chance, den Mordfall zu lösen?

Verdammt, ich lieb' Dich

Während Sie in den Gehirnen der

Gäste herumwuseln, bleibt die Handlung um Sie herum natürlich nicht stehen. Wenn Sie die mentale Verbindung zu lösen, finden Sie sich plötzlich in einer völlig neuen Situation wieder, und es braucht schon seine Zeit, um sich darin zurechtzufinden. Außerdem kostet Sie die Gedankenübertragung einiges an Kraft, so daß es schon mal passieren kann, daß Sie ziemlich benebelt umhertaumeln.

Eine interessante Alternative ist der psychotronische Generator. Er bündelt Ihre übersinnlichen Fähigkeiten, und so können Sie Ihr Bewußtsein auf Personen übertragen, die nicht in Ihrer Nähe

sind. Gemeinerweise hat auch diese Sache einen Haken: Aktivieren Sie den übersinnlichen Kollektor zu lange, kann es passieren, daß Sie sich Ihre Gehirnwindungen verbraten und Ihre Fähigkeiten verlieren.

Doch damit nicht genug! Ihre übersinnliche Kraft kann sogar die Gefühle Ihres "Gesprächspartners" beeinflussen. Sie können ihn dazu bringen, Sie abgrundtief zu hassen, Sie abgöttisch zu lieben oder sich Ihnen erbarmungslos zu unterwerfen. Also ich wüßte sofort, was ich mit einer solchen Gabe anfangen würde, und das hätte wenig mit der Arbeit eines Detektivs zu tun.

Die liebe Verwandtschaft

Für die Verwandtschaft kann man bekanntlich nichts. Ich persönlich hätte angesichts jener Gestalten, die in Psychic Detective auftauchen, schon längst meinen Namen gewechselt. Da wäre zum Beispiel Max Mirage, ein barmherziger Ritter der Unterdrückten und Verfechter der Selbstachtung, kurzum: eine Sülzbacke, wie sie im Buche steht. Und Madame Tikunov erst! Sie ist die Reinkarnation der Hexe aus "Hänsel und Gretel". Was hat sie bloß zu dem gemacht, was sie ist?

Einem Psychiater würden glatt die Dollarzeichen aus den Augen springen angesichts der abstrusen und chaotischen Familienverhältnisse. Hier muß ich den Schauspielern ein ganz dickes Lob aussprechen. Sie vermitteln die einzelnen Persönlichkeiten sehr überzeugend.

Auch wenn ich hier – aus spannungstechnischen Gründen – wenig über die Story verrate: Sie ist abgefahren, schrill und hebt sich erfrischend vom Einheitsbrei ab. Sehr gute Englischkenntnisse sind allerdings Pflicht für alle Spieler, die nicht warten wollen, bis irgendwann vielleicht eine deutsche Version des Spiels erscheint. Und das dauert noch. ☹

PSYCHIC DETECTIVE

Hersteller

Electronic Arts
Tel.: 0 52 41 / 26 02 4 (Hotline)
Preis: ca. DM 100.-

Mindestanforderungen

486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VESA-kompatible VGA-Karte, läuft mit allen gängigen Soundkarten.

Pro

Völlig schrill und schräg
Hervorragende Interaktivität
Verständliche, englische Sprachausgabe
Die Story ist völlig offen

Kontra

Hohe Hardwareanforderungen

83%

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 3-D-Umgebung, gute Geschichte, atmosphärische Musik.

CyberSpeed

Lorenz Steinke legt den Raumanzug an und startet zur schnellsten und gefährlichsten Achterbahnfahrt seines Lebens.



CD REVIEW

Zu den beliebtesten Spieltypen, die es für echte Gamer gibt, gehören actiongeladene Ballerspiele und höchstbeschleunigte Autorennen. Wie wäre es, dachten sich die Programmierer von Mindscape, wenn man beide Spielgattungen einfach verbindet, ein bißchen Science-fiction hinzufügt und das Ganze mit fetziger Musik und peppigen Sounds mischt? Geboren war die Idee zu CyberSpeed, einem etwas anderen Rennvergnügen, weit abseits der nur allzu bekannten und



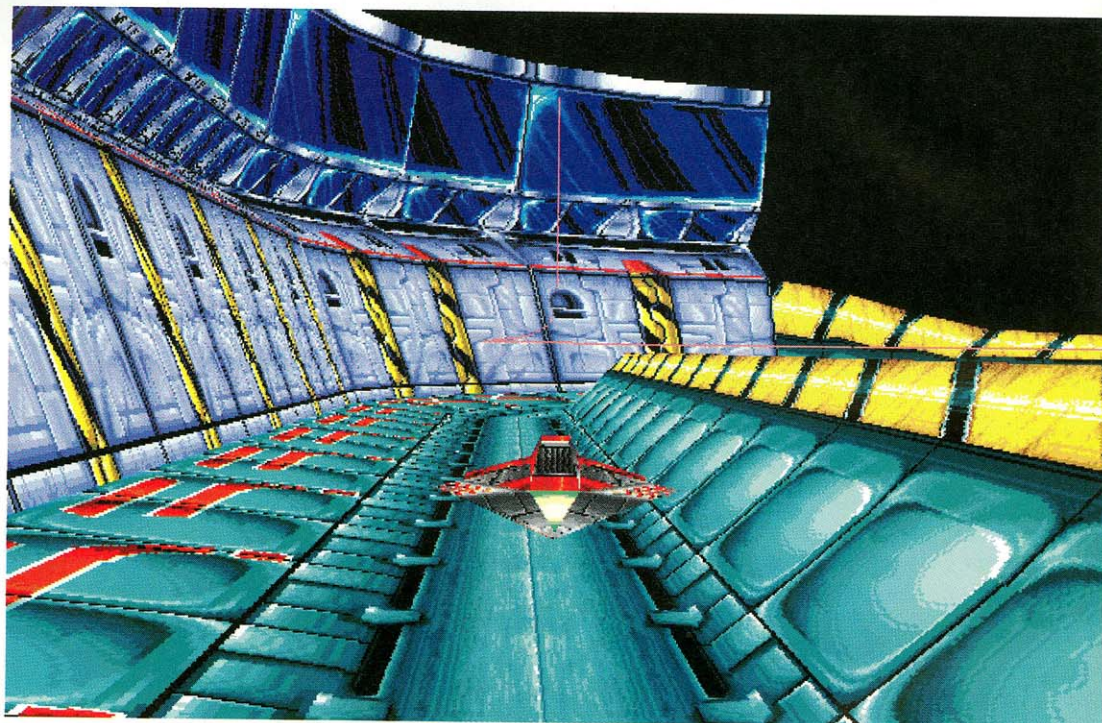
Super: die witzigen Werbeeinblendungen für Space Flakes oder den Gentechnik-Baukasten für Kinder

oft befahrenen Pisten von Hockenheim bis Monaco.

Mörderisches Rennen

Formel-1-Piloten sind bekanntlich raue Typen. Wo es um WM-Punkte geht, wird der Gegner schnell mal unsanft abgedrängt und ausgebremsst. Vereinzelt kommt es auch zu schmerzhaften Zusammenstößen zwischen den PS-Boliden (während des Rennens) und ihren Fahrern (nach dem Rennen). Wenn Ihnen diese Auseinandersetzungen immer noch zu friedlich sind, sollten Sie einmal CyberSpeed testen.

Wie in einer turbobeschleunigten Achterbahn fliegen die Piloten des



Eine Achterbahnfahrt ist harmlos, verglichen mit dem Flug durch die dreidimensionalen Rennstrecken

21. Jahrhunderts ihre High-Tech-Raumkreuzer über die Rennstrecken entfernter Galaxien. Der Clou bei diesem Spiel ist, daß Sie als CyberSpeed-Pilot zu Ihren Gegnern so richtig gemein sein dürfen. Jedem fremden Raumschiff, das die Frechheit besitzt, Sie zu überholen, dürfen Sie mit Ihrer Bordkanone eins vor den Latz knallen. Mit intelligenten Plasmakugeln, wärmesuchenden Raketen und Mini-Minen können Sie Ihren Gegner das Fürchten lehren und zeigen, wer der coolste Flieger der Galaxie ist.

Allerdings sollten Sie auch im härtesten Luftkampf die Rennstrecke vor Ihrem Kreuzer nicht aus den Augen verlieren. Denn nur mit einer

Kombination aus überdurchschnittlichem Reaktionsvermögen und eiskaltem Killerinstinkt können Sie als erster durchs Ziel brausen. Zuerst sollten

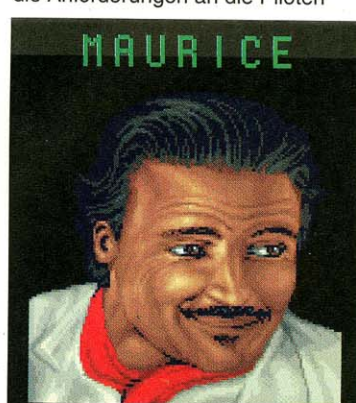
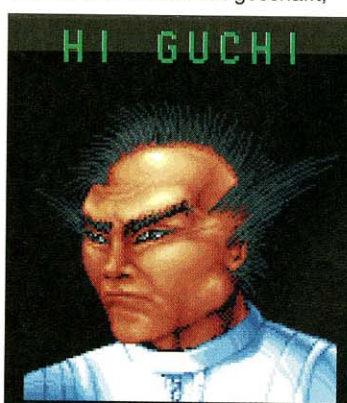
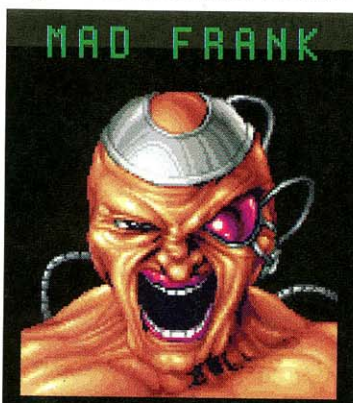
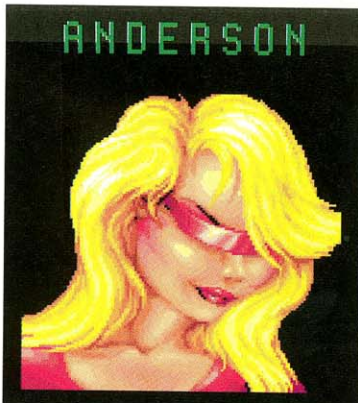
Von Rennen zu Rennen werden die Anforderungen immer höher

Sie im Trainingslauf oder beim Zeitfahren gegen einen oder mehrere tollkühne Raumpiloten antreten, die vom Computer je nach Härtegrad mehr oder weniger intelligent gesteuert werden. Haben Sie es dann schließlich geschafft,

Ihren Raumgleiter durch die Kurven zu steuern, ohne immer wieder unfreiwillige und zeitraubende Salti zu drehen, können Sie sich in den Wettkampf der Besten einreihen.

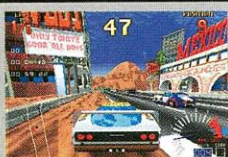
Auf insgesamt zehn Strecken plus mehrerer Bonus-Läufe dürfen Sie Gummi geben (soweit man bei neutrinostrahl-getriebenen Raumschiffen noch von Gummi sprechen kann) und Ihren Gegnern die Rücklichter zeigen. Kommen Sie in einem Lauf als einer der ersten drei durchs Ziel, können Sie gleich zur nächsten Rennstrecke durchstarten und kassieren WM-Punkte.

Von Rennen zu Rennen werden die Anforderungen an die Piloten



Zu jedem Raumschiff der passende Pilot – aber Vorsicht: Es ist auch hier nicht alles Gold, was glänzt

ALTERNATIVEN



BLEIFUSS

Virgin • ca. DM 79,-
Totale action auf Rädern



SUPERKARTS

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



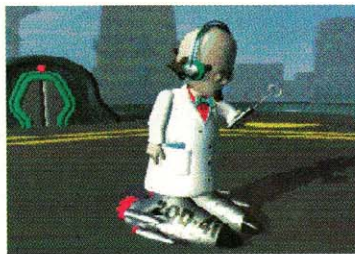
POLE POSITION

Ascon • ca. DM 120,-
Hier kommt echtes Fernseh-Feeling auf

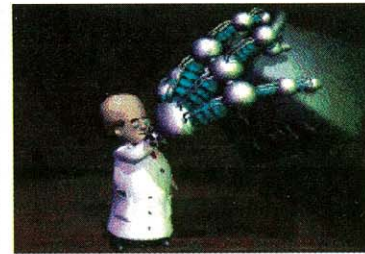
immer höher. Gemeinste Hindernisse haben sich die Programmierer ausgedacht, um die mit lebensnotwendigen Schutzschilden versehenen Raumschiffe und ihre Besatzungen bis an die Grenzen der Belastbarkeit zu bringen. Unerwartet tauchen Engpässe und Hürden auf, die nur mit der richtigen Raumschiffdrehung zur richtigen Zeit durchfliegen werden können. Entlang des Kraftstrahls in der Mitte der Rennstrecke erscheinen außerdem immer wieder bunte Luftblasen, sogenannte Power-Ups, die bei Berührung den sehr begrenzten Vorrat des Raumschiffs an Raketen und Minen erhöhen, den Schild stärken oder Sie mit Turbo-Beschleunigern versorgen. Mit

diesen Turbos können Sie dann Ihren Flieger in den Geraden auf Schallgeschwindigkeit beschleunigen.

Bei der Jagd nach den netten Geschenken sollten Sie aber nie Ihre Gegner aus den Augen verlieren. Denn wenn erst ein gehässiges "behind you" aus den Boxen ertönt und ein feindliches Raumschiff von hinten naht, ist es oft schon zu spät, um dessen Raketen noch auszuweichen. Deren Sprengkraft reduziert dann drastisch den Schutzschild des eigenen Raumschiffs, der wiederum aus einem begrenzten Energievorrat neu aufgebaut werden muß: Das kostet wertvolle Zeit und im schlimmsten Fall den Sieg. Werfen Sie also immer ein bis zwei Augen auf die



Für Kurzweil in den Werbefilmchen sorgt der kleine Professor, der immer irgendwie Pech hat mit seinen genialen Erfindungen



Streckenübersicht am Bildschirmrand, die Ihnen anzeigt, wo sich Ihre Gegner gerade befinden.

Sicherheit oder Schubkraft?

Vor dem Rennen haben Sie die Auswahl unter insgesamt acht verschiedenen Raumschiffen und Piloten. Jeder Flieger hat seine besonderen Schwächen und Stärken, die es kennenzulernen gilt.

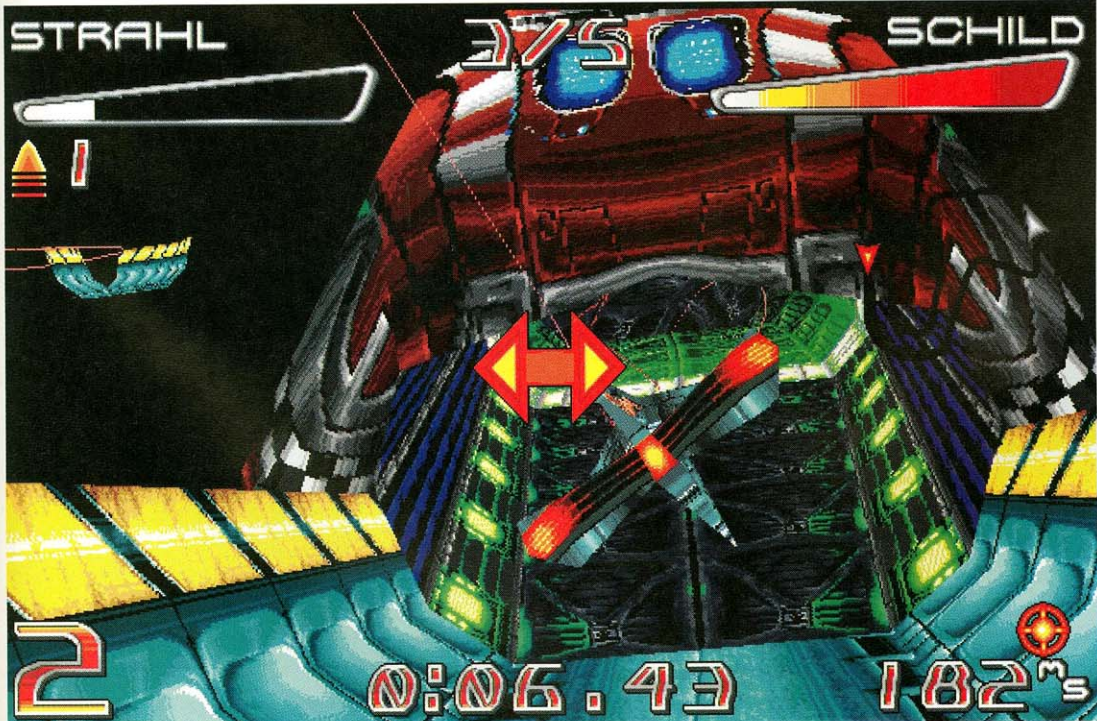
Für die Pausen haben sich die Programmierer eine nette Abwechslung einfallen lassen

So hat die "Blocker" der schönen Russin Nadja zwar einen kräftigen Antrieb, aber leider auch die Aerodynamik einer altdeutschen Einbauküche, während die "Fledermaus" des australischen Piloten Mad Frank zwar ganz ordentlich beschleunigt, aber butterweiche Schilde besitzt. Die angenehme leichte "Vampir" des Südafrikaners Dre hat gerade genug Schub, um einen Hering vom Teller zu ziehen. Da ist schon Ihr ganzes fliegerisches Geschick gefordert, um das ausgewählte Raumschiff zügig

ins Ziel zu bringen und Highscores zu knacken.

Für die Pausen zwischen den einzelnen Rennen haben sich die Programmierer eine nette Abwechslung einfallen lassen. Da die Rennen live im Worldscape Television, dem interaktiven Fernsehen der Zukunft, übertragen werden, gibt es natürlich auch regelmäßige und sehr unterhaltsam gestaltete Werbefilmchen. Ob Sie ein Ferienhaus mit Hund und Garten auf einem Meteor kaufen wollen oder den Geschmack der sagenhaften Space Flakes kennenlernen möchten: Sie werden sehen, Worldscape Television hat für jeden ein interessantes Angebot im Werbeprogramm. Und wirklich zum Totlachen ist die Werbung zum Gentechnik-Baukasten für Kinder.

Nicht so gut haben mir die etwas übertriebenen Hardwareanforderungen gefallen. Das nur unter Windows 95 lauffähige Programm zwang unseren redaktionseigenen Pentium mit 90 MHz in der höchsten von drei Auflösungsstufen zu echter Schwerstarbeit. Zeitweise ließen sich die Bilder pro Sekunde sogar an zwei Daumen abzählen. Trotzdem lohnt sich CyberSpeed für Fans einer actionreichen Verbindung aus Arcade- und Racing-Game. Mit anspruchsvollen Rennstrecken und geübten Gegnern sorgt es für einen gehörigen Adrenalin-Stoß im Spielerblut. Wer hingegen phantasievolle Spielideen und eine humorvolle Umsetzung schätzt, der wird allenfalls in den Werbepausen auf seine Kosten kommen. (1)



Da fliegt mir gleich das Blech weg

CYBERSPEED

Hersteller

Mindscape
Tel.: 0208 / 99 24 00
Preis: ca. DM 100,-

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows 95, alle gängigen Soundkarten, Maus.

Pro

Dreidimensionale Racing-Action
Witzige Werbefilmchen
Originelle Hindernisse auf den Strecken

Kontra

Grafikaufbau zu langsam
Wenig Abwechslung entlang der Rennstrecken

69%

CASINO DE LUXE

Martin Mirbach rennt seinem Glück hinterher.



Der einarmige Bandit ist wohl das Spiel mit dem geringsten Reiz. Am PC will hierbei einfach keine Stimmung aufkommen.

Kartenspiele auf dem PC müssen nicht zwangsläufig schlecht sein. In bestimmten Situationen haben sie sogar einen gewissen Reiz. Während der Frühstückspause im Büro, zum Abschalten zwischen zeitraubenden und komplizierten Anwendungen oder immer dann, wenn man ein paar Minuten entbehren kann, für ein "richtiges" Spiel aber nicht genügend Zeit übrig hat.

Haben Sie schon einmal die Solitaire-Variante unter Windows ausprobiert? Sehen Sie, dann wissen Sie ja, was ich meine. Da kann es schnell passieren, daß aus ein paar Minuten plötzlich eine halbe Stunde wird. Oder wie lange es auch immer dauern mag, bis die erste Patience endlich aufgeht. Allerdings ist dieses Spiel bei Windows im Kaufpreis enthalten, es kostet Sie keinen Pfennig extra. Und wenn man allein an all die

mißlungenen Poker-Versionen denkt, die derzeit in den Regalen der Spielehändler stehen, ist das auch gut und richtig so. Bei Impressions hat man nun trotzdem versucht, es richtig zu machen und gleich noch ein paar andere Spiele dazu gelegt.

Monte Carlo bis Las Vegas

Die Eleganz von Monte Carlo mit dem Spaß von Las Vegas zu verbinden – darin liegt laut Verpackung das Ziel von Casino De Luxe. Was die Eleganz angeht, wird dieses Ziel jedoch bestenfalls erreicht, wenn man ausschließlich amerikanische Geschmackskriterien zugrunde legt. Der Durchschnittseuropäer dürfte weite Teile der Spielgestaltung eher als ein wenig kitschig empfinden.

Bei den einzelnen Spielmöglichkeiten sieht das allerdings schon anders aus. Neben drei verschiedenen Poker-Varianten (auch am Automaten) kann man sich

Trotz der technischen Mankos macht Casino de Luxe durchaus Spaß

für Roulette, Black Jack, Craps oder den einarmigen Banditen entscheiden. Für Abwechslung ist also immerhin gesorgt.

Die Grafiken sind zwar nicht umwerfend, aber dennoch sorgfältig gerendert. Probleme bereiten lediglich die Abmessungen großer Spieltische, etwa beim Roulette, die sich einfach nicht auf den Bildschirm zwingen lassen wollen. Hat man hier seinen Einsatz gemacht, wird der rotierende Roulettekessel in einem Extrafenster eingeblendet, so daß man die Ziehung quasi live mit verfolgen kann. Nicht sonderlich authentisch, aber immerhin eine zufriedenstellende Lösung.

Weniger zufriedenstellend fällt dagegen die Sounduntermalung aus. Die Musik eignet sich eher dazu, lästige Katzen zu vertreiben, und das Stimmenwirrwarr aus dem Off schwilt mitunter zu nervtötenden Ausmaßen an. Auch hier gilt: viel Las Vegas, wenig Monte Carlo.

Lehrreiches

Zu sämtlichen sieben Spielen gibt es strategische Hinweise, die sich der Spieler auf Wunsch und dann in breitem amerikanischen Akzent anhören darf. Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wie Sie trotz Verbotes beim Black Jack die Karten mitzählen können, ohne daß der

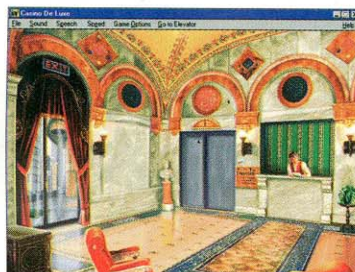


CD REVIEW

Croupier etwas davon merkt – hier erfahren Sie es.

Leider klingen diese Erläuterungen, die wahlweise von einer weiblichen oder männlichen Stimme gesprochen werden, etwas zu abgehackt; die Hinweise zur Spielstrategie stürzen unter Windows 95 gar völlig ab. In den ReadMe-Dateien findet sich zwar die Anmerkung, daß Casino De Luxe unter Windows 95 nicht getestet wurde, auf dem Cover sucht man einen solchen Hinweis allerdings vergebens.

Trotz der technischen Mankos macht Casino de Luxe durchaus Spaß, wahrscheinlich auch gerade deshalb, weil auf allzuviel überflüssigen Schnickschnack verzichtet wurde. Wer also etwas Geld übrig hat, sollte sich dieses Spiel ruhig einmal anschauen. Alle anderen können ganz getrost weiter Solitaire spielen. 



Also so stellen sich die Amerikaner monegasische Eleganz vor. Gelsenkirchener Barock wäre wohl die treffendere Bezeichnung.

CASINO DE LUXE

Hersteller

Impressions
Tel.: 0 61 03 / 99 40 40 (Sierra)
Preis: DM 69,-

Mindestanforderungen

386 DX 40, 4 MB RAM, ca. 3 MB auf der Festplatte, Windows 3.1, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

Pro:

Abwechslung durch sieben verschiedene Spiele
Hilfemodus mit Hinweisen zu geschickter Spielstrategie
Sofortiger Spieleinstieg problemlos möglich

Kontra:

Dieses Spielformat gibt einfach nicht viel her
Abgehackte Sprachausgabe
Probleme unter Windows 95

59%

ALTERNATIVEN



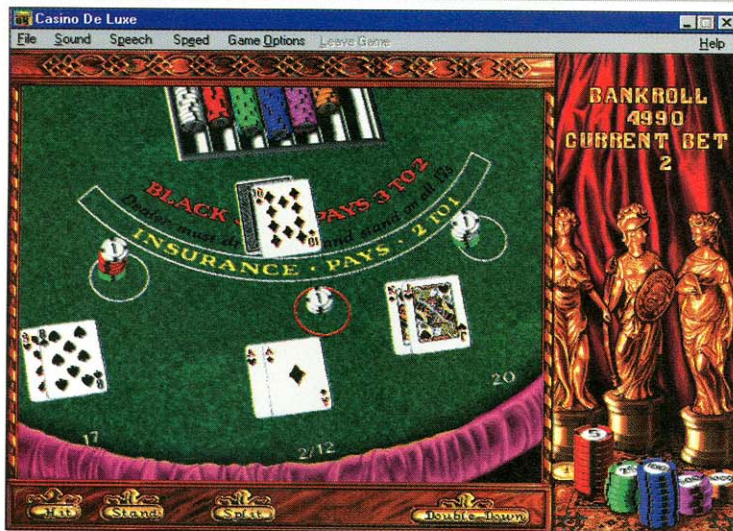
VIRTUAL POOL
Interplay • ca. DM 109,-
Fast wie in der Spielhalle



TRIVIAL PURSUIT
Hasbro • DM 79,95
Die bislang beste Umsetzung des Brettspiels



3-D ULTRA PINBALL
Sierra • ca. DM 120,-
Findet man in keiner Spielhalle



Besonders zu Black Jack sollten Sie sich die Strategiehinweise anhören

HardBall 5



CD REVIEW

Der Baseball-Klassiker von Accolade geht nun in die fünfte Runde. Boris Sander haut sich den Schläger um die Ohren

Jedesmal, wenn ich das Wort Baseball höre, werden unliebsame Erinnerungen an den einstigen Sportunterricht wach. Als kleine Kröten haben wir uns auf dem Sportplatz mit den Holzknüppeln gegenseitig grün und blau geprügelt. Vielleicht haben die Sportlehrer ja Schuld daran, daß dieser Sport in Deutschland eher ein Schattendasein fristet. Aber mal ehrlich, muß es denn wirklich immer Fußball sein?

Nummer 5 lebt

Eigentlich war Hardball 4 ja schon eine technisch ausgereifte Baseball-Simulation. Mit dem Nachfolger spricht Accolade vor allem die Hardcore-Baseballfans an, zudem wurden die eher dürrtigen Statistikfunktionen von HB4 enorm aufgedonnert. Sie bekommen wirklich alle Informationen zu jedem Spieler, der in der 95er Saison je einen Ballpark betreten hat.

Die Anzahl der Stadien ist mittlerweile auf 40 angewachsen und bieten dem Nachwuchstrainer reichlich Abwechslung. Ja genau, Sie werden es vielleicht gerade



Die Stadien sind sehr detailliert gerendert. Über 40 Schauplätze lassen keine Langeweile aufkommen

herausgelesen haben: HardBall 5 ist um einen Karrieremodus erweitert worden, bei dem Sie selbst ein Team zusammenstellen und die National

League unsicher machen können.

Damit Sie aber nicht gleich nach den ersten Niederlagen den Schläger, sprich: Joystick, frustriert in die Ecke schmeißen, können Sie die gegnerischen Mannschaften einfach zu blutigen Anfängern degradieren, denn der Schwierigkeitsgrad läßt sich nun in weiten Schritten einstellen. Dem Himmel sei Dank, wie ich meine, denn der Computer geht nicht gerade zimperlich zur Sache. Nostalgisch wird es bei der Betrachtung historischer Schauplätze, bei denen Legenden der Baseball-Szene präsentiert werden.

Neuer Standard

Accolade verspricht 32-Bit-Surround-Sound, was immer das auch heißen mag. Ob es sich dabei vielleicht um Dolby Pro Logic dreht, konnte ich mangels geeignetem Verstärker nicht ausmachen. Oder hat jemand von Ihnen einen 32-Bit-Wandler auf seiner Soundkarte?

Das wirklich Raffinierte an HB5 hat genauso viele Buchstaben wie die Versionsnummer. Die Rede ist von XBAND, ein neuer Standard für Spiele mit einem Netzwerkmodus. Als Übertragungsmedium dient das Internet, und was das bedeutet, muß ich Ihnen nicht großartig erklären: Tausende von potentiellen Rivalen können Sie zu einem Match

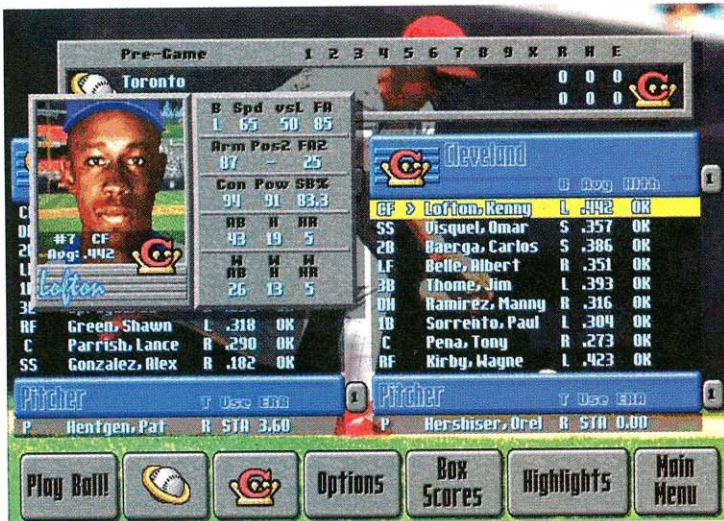


Die Spieler wurden wie beim Vorgänger live aufgenommen und digitalisiert. Leider laufen sie bei weiter Entfernung immer noch auf der Stelle.

auffordern.

Initiator von XBAND ist die Firma Catapult Entertainment im amerikanischen Cupertino. So namhafte Partner wie INTEL, Sony, APPLE, Sega oder Nintendo lassen darauf schließen, daß XBAND keine Eintagsfliege bleiben wird. Zwei Voraussetzungen müssen Sie aber erfüllen. Sie brauchen einen Zugang zum Internet, und Sie müssen wohl oder übel auf Windows 95 umsteigen, denn INTEL hat die XBAND-Software vorerst nur für Win95-User adaptiert. Mehr darüber können Sie in unserem ausführlichen Bericht zu XBAND in diesem Heft nachlesen.

Grafik und Sound von Hardball 5 wurden in vielen Details verbessert, und mit den neuen Netzwerkfunktionen ist es sein Geld allemal wert. Baseball-Interessierte kommen um HB5 nicht herum, denn es ist zweifelsohne die ausgereifteste Simulation. (P)



Auf einfache Art und Weise stellen Sie sich Ihr Dream-Team zusammen.

ALTERNATIVEN



MISSION CRITICAL
Legend • DM 99,95
Hier spielt eine "Base" eine große Rolle



FOOTBALL PRO 96
Sierra • ca. DM 100,-
Diese Regeln muß man auch erst lernen



PINBALL WORLD
21st Century • ca. DM 99,-
Silberkugel statt hartem Ball

HARDBALL 5

Hersteller

Accolade/Warner Interactive
Tel.: 040 / 27 85 53 06
Preis: DM 94,95

Mindestanforderungen

486DX-33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, Joystick, läuft mit allen gängigen Soundkarten, zusammen mit XBAND nur unter Windows 95

Pro

Realistische Simulation
Phantastische Netzwerkfähigkeiten
Toller Sound und Spielkommentare
Detailreiche Grafik
Viele Facts und Infos

Kontra

Statistiken etwas unübersichtlich
Spieleranimation etwas unrealistisch

81%

Shockwave Assault

Boris Sander öffnet ein Fenster zur neuen Software-Generation: Spiele unter Windows 95.



CD REVIEW



Es war einmal ein Dreibeiner. Und will er nicht gehorchen, so gebrauchen wir Gewalt

Windows 95 wird von Microsoft als der Nachfolger von DOS propagiert. Was ist die logische Konsequenz, die die Spieleproduzenten daraus herleiten? Natürlich der schrittweise Umstieg vom alttümlichen Konglomerat aus Low Level I/O-Routinen, A20-Gate und Eingabeaufforderung hin zu einem neuen Betriebssystem, daß die 640 KB-Grenze endlich zu öffnen vermag.

Doch es gibt ein Problem. Denn bis die Daten vom virtuellen Geräte-Interface über die Treibersoftware auf der Grafik- oder Soundkarte landen, vergehen schon ein paar Millionen Prozessorzyklen. Bildwiederholraten,

die Erinnerungen an einen Zieleinlauf der Gelsenkirchener Trabrenner in Superzeitlupe wachrufen, sind die Folge. Doch Microsoft verspricht Abhilfe und rief Win-G ins Leben, eine standardisierte Schnittstelle, über die die Software direkt auf die Grafik-Hardware zugreifen kann. Allein, es kam nie zum Einsatz.

Nun schickt MS-Multi Bill Gates sein Direct Draw unter Windows 95 ins Rennen, welches in vielen Details seinem Vorgänger Win-G überlegen ist. Electronic Arts ist auf den eher gemächlich dahinrollenden Zug aufgesprungen und präsentiert Shockwave Assault für Windows 95.

CD einlegen und fertig

Bei der Installation von Shockwave Assault kann eigentlich gar nichts schiefgehen: Legen Sie einfach die CD ein, und drücken Sie mit der Maus im Titelfenster den Button mit der Bezeichnung "Install". Zunächst wird Ihre Hardware getestet. Das Programm klappert alle möglichen Video-Modi ab und prüft selbständig, ob diese für das Spiel geeignet sind. Keine manuelle Soundkarten-Auswahl, keine Portadressen- und DMA-Abfrage, kein "verflucht, wo ist noch mal die IRQ für die Soundkarte?" – Plug & Play in Reinkultur!

Allerdings gab es auf meinem Rechner ein kleines Problem. Nachdem ich die Videoauflösung geändert hatte, wurde das Spiel frecherweise erneut in den Speicher geladen. Daß doppelt geladen nicht immer besser halten muß, bewies mir dann die Harddisk-LED, die das Röhrlin der Schreib/Leseköpfe in der Auslagerungsdatei optisch stimmungsvoll unterstrich. Aber das sind Kinderkrankheiten, die wohl demnächst aus der Welt geschafft sein dürften. Ansonsten läuft das Spiel sehr stabil und unterstützt sogar Multitasking.

Invasion aus dem All

Shockwave Assault ist ein reinrassiges 3-D-Arcade Game. Eines schönen Tages tauchten auf den Radarschirmen der Omaha, einem orbitalen Verteidigungsstützpunkt, Tausende kleiner Pünktchen auf. Da der Radaroffizier heftigst bestritt, sich die Zähne über dem Schirm geputzt zu haben, ging man schließlich davon aus, daß es sich wohl um einen Meteoritenschwarm handeln mußte.

Aber diese Annahme war nicht ganz korrekt, denn die vermuteten Gesteinsbrocken entpuppten sich leider zu spät als eine gigantische, außerirdische Invasionsflotte.

Überall auf der Erde errichteten die

Außerirdischen Stützpunkte, um die Erde völlig einzunehmen. Doch damit nicht genug, denn der Mars wurde kurzerhand zur Basis der Invasoren umfunktioniert. Und Ihnen wird die undankbare Aufgabe zuerteilt, Erde und Mars von den garstigen Wesen zu befreien.

Ein netter Versuch

Bevor Sie sich mit Ihrem Jäger ins Getümmel stürzen, werden Sie dank zahlreicher und interessanter Videosequenzen über das aktuelle Geschehen auf der Erde informiert. Die (englische) Sprachausgabe ist klar und leicht, ansonsten hat man eher den Eindruck, als sei der Sound irgendwo auf dem Datenbus von den Grafikdaten überholt worden. Außer einem monotonen Summen eines Synthesis gibt es nichts, was einer Erwähnung würdig wäre. Die Videos sind etwas zu pixelig geraten, aber die

Shockwave Assault ist ein reinrassiges 3-D-Arcade Game

guten Schauspieler machen dieses Manko mehr als wett.

Nach dem umfangreichen Briefing steigen Sie endlich in Ihren Jagdgleiter. Ihr Bordcomputer informiert Sie noch mal über die geographischen Daten Ihres Zielortes und den Grund für den Einsatz.

Und dann gibt es kein Zurück mehr. Sie fliegen Ihren Gleiter über die texturierte Oberfläche der betreffenden Region, vorbei an dreidimensionalen Gebäuden und über Berge hinweg. Die Flugrichtung ist grob entlang eines Pfades festgelegt. Innerhalb dieser Begrenzung können Sie sich frei bewegen, jedenfalls was die Richtung betrifft, denn auf die Flughöhe haben Sie keinen Einfluß.

Ihre Aufgabe ist es nun, alle extraterrestrischen Flugkörper, Fahrzeuge (besser: Gehzeuge) und Bauwerke mit Bordlaser und Raketen unschädlich zu machen.

Dabei rinnt Ihnen die Zeit nur so



Alarm aus Rußland. Der Kreml wird von den Aliens unter Beschuß genommen.

durch die Finger, denn allem Übel zum Trotz bleibt Ihnen nur begrenzt Zeit. Nach einem bestimmten Abschnitt taucht ein Tankschiff auf, welches Ihre Energie und Waffen auffrischt.

Proportional zur Schwierigkeitsstufe wächst die Sehnsucht nach einem dieser Tankschiffe stetig an, denn langweilig ist es hier unten auf der Erde bestimmt nicht. Sie müssen schon einigen hundert Knücheln zeigen, wer Herr im Hause ist, bevor Sie sich an den zweiten Einsatz wagen – die Zerstörung der Marsbasis.

Grafisch hängt Shockwave Assault den DOS-Vertretern leider etwas hinterher. Auch die Geschwindigkeit ist nicht gerade berauschend. Für eine flüssige Animation braucht's schon ein paar Megahertz mehr.

Sicher, die Technologie hinter Direct Draw ist noch neu, und die Hersteller werden noch einige Zeit brauchen, um der Engine das letzte Quentchen Speed herauszukitzeln, aber irgend jemand muß ja schließlich mal den Anfang machen. Trotzdem sollten sich Baller-Freaks Shockwave Assault mal näher ansehen, auch wenn es technisch nicht der Weisheit letzter Schluß ist.

SHOCKWAVE ASSAULT

Hersteller

Electronic Arts
Tel.: 0 52 41 / 2 60 24 (Hotline)
Preis: ca. DM 100.-

Mindestanforderungen

486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Windows 95

Pro

Viele spannende Einsätze
Kinderleichte Installation
Gute Videos und klare Sprachausgabe
Multitaskingfähig

Kontra

Langweiliger Sound
Gameplay etwas zu langsam
Wird öfters zweimal geladen

62%

ALTERNATIVEN



INFERNO
Ocean • ca. DM 109,-
Actiongeladene
Flugstunden im All



TIE FIGHTER CD
LucasArts • ca. DM 80,-
Das Imperium
schlägt zurück.



CYBERIA
Interplay • ca. DM 100,-
Pfeilschnelles
Ballerspiel mit Missions

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

The Raven Project

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft – im Kampf gegen böse Aliens ist Martin Mirbach einfach nicht zu stoppen. Kann er die Erde doch noch retten?



Chinatown, San Francisco. Irgendwo hier hat sich Jack Nicholson eine blutige Nase eingefangen.

Der Weltraum – unendliche Weiten. Und ein unendlich weites Feld für den Betätigungsdrang kreativer Spiele-Entwickler. Welch horrende Visionen wurden da nicht schon erdacht und von den Spielern immer wieder gerne angenommen. Mit Recht, möchte man meinen. Den Joystick fest umklammert, den schweißnassen Zeigefinger lässig auf dem Feuerknopf, der starre Blick versinkt in einer anderen Welt jenseits des Monitors. Was kann es schöneres geben, als die Welt vor einer Invasion aus dem All zu retten und nebenbei ganze Scharen widerlicher Aliens niederzumetzeln?

Doch mittlerweile wendet sich das Blatt. Zu groß ist die Schar der

Weltraum-Ballerspiele, zu inflationär die scheinbar ständig steigende Zahl der Neuerscheinungen in diesem Genre. Trotzdem ist man bei Mindscape überzeugt, mit einem weiteren Titel einen Treffer landen zu können – aber was ist an The Raven Project so anders?

Invasoren und Verräter

Wir schreiben das Jahr 2278. Die Eroberung des Planeten Erde durch die mächtige Rasse der Armiden steht unmittelbar bevor. Angelockt von den reichen und wertvollen Rohstoffvorräten und selbst unmittelbar bedroht durch die Dekadenz und den Verfall ihrer herrschenden Klasse, holen die Aliens zum entscheidenden Schlag

gegen die letzten irdischen Rebellen aus. Unterstützt werden sie dabei von Gordon Dark, dem Gründer und Vorsitzenden der Dark Corporation, einem



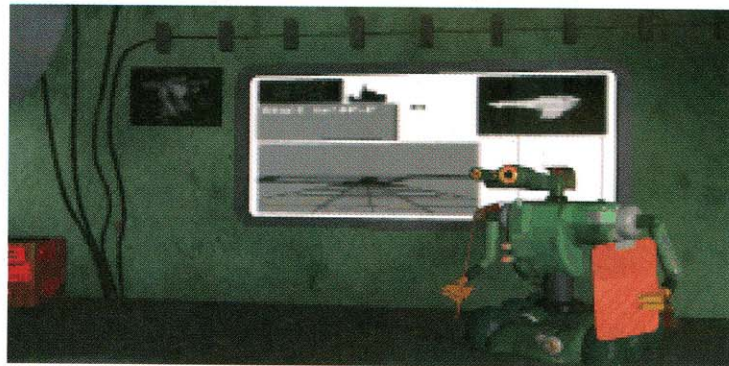
CD REVIEW

führenden Hersteller moderner Waffensysteme auf der Erde. Die ohnehin schon überlegene Feuerkraft der Aliens erfährt durch die Hilfe des Verräters eine weitere Verstärkung.

Filetstück der Dark Corporation ist die Raven, eine Weltraumfestung mit unzähligen Truppen und Kampfmaschinen, die aber auch medizinische Einrichtungen und Labors der neuesten Generation enthält. Primäres Ziel der irdischen Rebellen muß daher die Eroberung der Raven sein, noch bevor sie an die Aliens übergeben werden kann. Um dies zu gewährleisten, schlüpfen Sie in die Rolle des besten und gefährlichsten Piloten in den Reihen der Rebellen.

Bodenständig und solide

Der Eingangsbildschirm in The Raven Project erinnert eher an ein Adventure als an ein Weltraum-Ballerspiel. Sie finden sich im



Diese Blechbüchse fungiert als Ihr Dozent und informiert Sie auch über Ihren nächsten Einsatz



Mit dem Fliegen allein ist es nicht getan. Auch solche Kampf-Boliden wollen von Ihnen gesteuert werden.



Der Yachthafen von Frisco in einer lauschigen Mondnacht. Leider sehen die Grafiken der Zwischensequenzen immer ein wenig besser aus als das Spiel selbst.

Hangar der Rebellenbasis wieder, von wo aus Sie per Mausklick in verschiedene andere Räume gelangen können. So werden Sie im Briefing Room ausführlich über Ihren nächsten Einsatz informiert, im Tech Room können Sie Technologie und Waffensysteme sowohl der Armiden als auch der Rebellen studieren, und im Training Room dürfen Sie sich in den verschiedenen Kampftechniken des 23. Jahrhunderts üben.

Sollte es Ihnen auf der Basis schließlich zu eng (oder zu langweilig) werden, steht Ihrem ersten Kampfeinsatz nichts mehr im Wege. Mit dem Steuern eines Raumschiffes und dem Abschießen möglichst vieler feindlicher Schiffe allein ist es in diesem Spiel allerdings nicht getan. Die verschiedensten Einsatzgebiete warten geradezu darauf, von Ihnen befriedet zu

In technischer Hinsicht hinterläßt The Raven Project einen sehr zwiespältigen Eindruck

werden. Dazu gehören die Straßen von San Francisco ebenso wie die Oberfläche des Mondes und die unterirdischen Minen auf dem Mars. Später bekommen Sie es natürlich auch selbst mit den Armiden zu tun. Dabei steuern Sie die verschiedensten High-Tech Fahrzeuge und müssen mitunter sogar blecherne Boliden befehlen.

Nicht nur die Kombination von vier verschiedenen Kampfkarten sorgt für Kurzweil, auch das Arsenal an verfügbaren

Bordwaffen entspricht ganz und gar dem heutigen Standard in der Spielewelt. Radar, Schutzschild, Höhenmesser – alles ist vorhanden und alles über die angenehm ausgefallene Steuerung gut zu bedienen. So weit, so solide. Eine wirkliche Neuerung sucht man vergebens, doch was aber da ist, macht durchaus einen bodenständigen Eindruck.

Zwiespältig

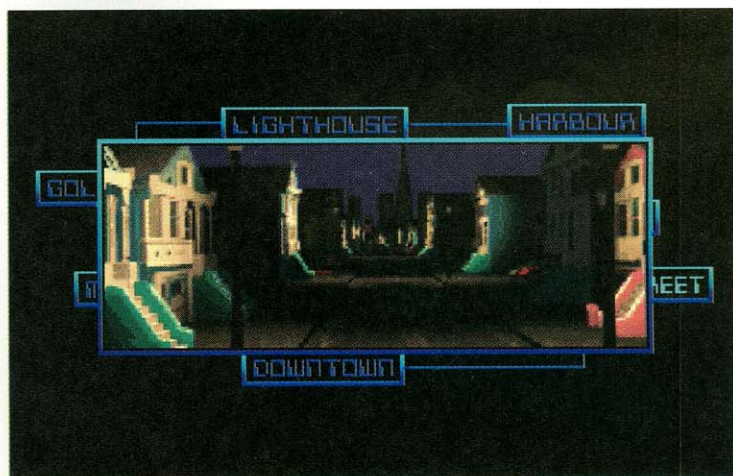
In technischer Hinsicht hinterläßt The Raven Project einen sehr zwiespältigen Eindruck. Einerseits warten die Entwickler von Cryo mit einer neuen Installationsroutine auf, die sich im Vergleich zu bisherigen Modellen als deutlich komfortabler erweist. Des weiteren funktioniert die Kalibrierung des Joysticks nicht nur vollautomatisch, sondern sie klappte auch mit allen getesteten Knüppeln und Pads zu unserer vollsten Zufriedenheit.

Auch hinsichtlich der Soundkarten hat man sich bei Cryo endlich dazu entschlossen, das eigene Image etwas aufzupolieren. Zum Totalausfall, wie wir ihn zuletzt bei Aliens des öfteren bewundern konnten, kam es diesmal nicht. Trotzdem hört sich das, was aus den Lautsprechern kommt, bei einigen Karten alles andere als gut an. Na ja, immerhin ein erster Schritt in die richtige Richtung.

Gespart wurde allerdings bei der sogenannten Lokalisierung, also der Umsetzung des Spiels für den deutschsprachigen Markt. Man darf vermuten, daß für die Sprachausgabe noch nicht einmal Laienschauspieler verpflichtet wurden, zumindest hört sich ein



Dieser Hangar bildet gleichermaßen den Menü-Bildschirm. Von hier aus gelangen Sie in die verschiedenen Räume – oder zurück zu DOS



Solche Übersichtskarten stehen für jeden Einsatz zur Verfügung

Großteil der Texte äußerst hölzern und zwanghaft intoniert an. Ob sich da wohl Freunde oder Verwandte der Programmierer freiwillig zur Verfügung gestellt haben? Dabei sind ein paar Stunden Sprechunterricht doch gar nicht so teuer und hätten in diesem Fall bestimmt eine lohnende Investition dargestellt.

Auch die Grafiken sind nicht der Weisheit letzter Schluß. Die Zwischensequenzen kommen gut zur Geltung – der Rest des Spiels sieht leider nicht ganz so toll aus. Nicht, daß die Grafiken wirklich schlecht sind, sie sind eben einfach nur durchschnittlich. Auch die hauptsächlich dunklen Hintergründe können dieses Manko nur unzureichend verschleiern.

Gut Ding will Weile haben

Die Frage bleibt: Was wäre aus The Raven Project geworden, wenn man den Entwicklern etwas mehr Zeit bei der Realisation des Spiels zugestanden hätte? The Raven Project hätte durchaus das Potential zu einem wirklich erstklassigen Spiel gehabt. Die Idee, vier verschiedene Kampfkarten in ein Actionspiel zu integrieren und zusätzlich mit einer

zum Teil Adventure ähnlichen Gestaltung zu versehen, spricht eindeutig dafür. Mit einer entsprechend konsequenten technischen Umsetzung wäre der Erfolg fast schon vorhersagbar gewesen, aber so... (P)

THE RAVEN PROJECT

Hersteller

Cryo/Mindscape
Tel.: 0208 / 99 24 00 (Zentrale)
Preis: **?*

Mindestanforderungen

486 DX 66, 8 MB RAM, 1 MB auf der Festplatte, MS-DOS 5.0, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, Soundblaster kompatible Soundkarte, Maus. Unterstützt alle gängigen Joysticks.

Pro

Einfache und komfortable Installationsroutine
Gute Benutzerführung
Abwechslung durch verschiedene Kampfkarten

Kontra

Durchschnittliche Grafiken
Läuft nicht mit allen Soundkarten problemlos
Schwache deutsche Sprachausgabe

65%



Auch die berühmte Golden Gate Bridge wurde in das Spielgeschehen integriert

ALTERNATIVEN



REBEL ASSAULT 2
LucasArts • ca. DM 90,-
Star Wars für Fans



DARKER
Psygnosis • ca. DM 110,-
Dunkel war's,
der Mond schien helle...



DESCENT
Interplay • ca. DM 120,-
3-D-Gemetzel ohne Blut

DER SEELENTURM

Das Böse lauert immer und überall. Die Menschheit scheint vor den dunklen Mächten zu kapitulieren. Nur Martin Mirbach kämpft um seine Seele.



CD REVIEW

Rollenspiele haben ihre eigene Fangemeinde. Das war schon immer so und wird vermutlich auch noch eine ganze Weile so bleiben. Die Gründe hierfür sind offensichtlich. In den vergangenen Jahren entwickelte sich diese Spieleattung in einem geradezu rasanten Tempo. Die Dungeons wurden immer dunkler, die Zaubersprüche zahlreicher und komplexer, der reine Spielumfang driftete in ungeahnte Dimensionen. Für eingefleischte Fans ganz sicher eine erfreuliche Entwicklung, Neueinsteiger dagegen fühlten sich häufig von der Komplexität der Rollenspiele abgeschreckt.

Mit einer Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Action schickt sich Black Legend nun an, frischen Wind in dieses Genre zu pusten. Spielelemente, die den meisten Spielern bekannt sind, sollen für

Unterhaltung von Anfang an sorgen und auch unerfahrenen Spielern den Einstieg erleichtern. Kann dieses Experiment gelingen?

Bibelstunde

Über das Chaybore ist ein wahrhaft düsteres Zeitalter hereingebrochen. Seit der Dämon Baalhathrok in einer sturmgepeitschten Nacht in den Steinkreis gelangen und die sieben magischen Kristalle stehlen konnte, ist das Fabelreich dem Untergang geweiht. Denn mit Hilfe der Kristalle öffnete Baalhathrok eine Pforte zu seiner eigenen Dimension und errichtete am Rande Chaybores eine Festung des Bösen. Von dort entzog er dem Land nach und nach das Leben und verwandelte viele seiner Bewohner in willfährige Monstergestalten. Doch hatte nicht Maylor, der große Prophet, die Erlösung Chaybores durch ein Kind



Die Dämonen treten gern im Rudel auf

vorhergesagt? So fand dann auch der Farmer Kalen in dunkler Nacht ein einsames Baby vor seinem Haus. Als er sich ihm näherte, erklang die Stimme Maylors, die Kalen anwies, das Baby als sein eigenes anzunehmen und es auf den Namen Treeac zu taufen. Erst mit dem 18. Lebensjahr sollte das Kind seine wahre Herkunft erfahren und das ihm zugedachte Schicksal erfüllen. Und genau so sollte es geschehen.

Weg voller Hindernisse

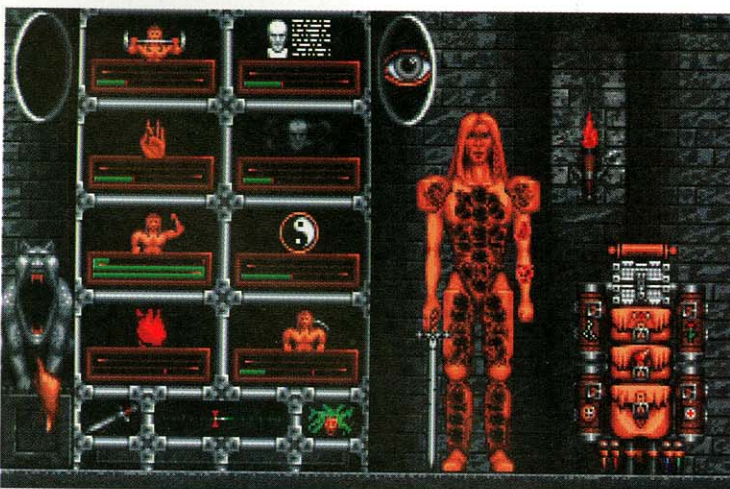
An diesem Punkt kommen Sie ins Spiel. Zunächst dürfen Sie noch miterleben, wie Treeac mit einer soliden Grundausstattung für seine bevorstehende Odyssee ausgerüstet wird. Von Kalen erhält er einen Rucksack und ein Schwert. Von Maylor, der ihm in Baalhathroks Festung erscheint, gibt es ein magisches Amulett und ein

Zauberbuch. Eine Alchemie-Maschine zur Zubereitung eigener Zaubersprüche gehört ebenfalls dazu. Und als Sahnehäubchen bekommt Treeac schließlich von der Priesterin Shamstel Maylors magische Kräfte verliehen.

Ziel des Spiels ist es, die sieben Kristalle zu finden und wieder zu vereinen. Ist dies geschehen, wird das Reich Baalhathroks zu Staub zerfallen. Vorher allerdings ist es noch nötig, auch diesem Oberschurken den Garaus zu machen. Auf dem Weg zum Chef aller Dämonen bekommen Sie es in den verschiedenen Stockwerken und Räumen des Turms mit allerlei Gegnern, Rätseln und anderen Widrigkeiten zu tun. So müssen Sie zum Beispiel sämtliche Höllenmaschinen, mit deren Hilfe die Seelen der hilflosen Menschlein abgesaugt werden, zum Stillstand bringen. Dazu ist jeweils die



Chemiekasten für Fortgeschrittene. Mit dieser Alchemiemaschine können Sie sich Ihre eigenen Zaubersprüche brauen



Nach einigen Kämpfen sieht Treeac auf dem Statistikbildschirm ganz schön alt aus



Diese Statuen speien grüne Flammen. Es empfiehlt sich, stets einen gewissen Sicherheitsabstand einzuhalten.

erfolgreiche Bewältigung eines Puzzles nötig. Unnötig zu erwähnen, daß sich die Schwierigkeit solcher Rätsel im weiteren Verlauf erheblich steigert.

Natürlich lassen sich nicht sämtliche Türen des Turms so ganz ohne weiteres öffnen. Manche enthalten ein Rätselschloß, ähnlich dem der Maschinen, andere wiederum können nur mit einem der Dietriche aus Ihrem Inventory geknackt werden. Und auch bei den Türen, für die Sie einen Schlüssel besitzen, läuft nicht unbedingt alles wie am Schnürchen. Manche Schlösser öffnen sich nicht nach rechts – was tun, wenn Ihnen der Schlüssel abbricht? Da ist schon eine kleine Portion Fingerspitzengefühl angebracht. So ganz nebenbei müssen Sie sich auch noch um Ihre dämonischen Gegner kümmern. Leider treten diese gern im Rudel auf und sind mitunter gegen viele Ihrer Waffen und Zaubersprüche resistent.

Innovativ und aufgepeppt

Zum Glück haben Sie die Möglichkeit, Ihre eigene Ausstattung ebenso wie Ihre Fähigkeiten permanent zu erweitern. Das Sammeln von Waffen und Ausrüstungsgegenständen sowie die Vergrößerung des eigenen Zauberspruch-Repertoires gehört für jeden Rollenspieler zum selbstverständlichen Spielablauf. Beim Seelenturm finden sich aber einige Innovationen. So lassen sich zum Beispiel aus gesammelten Kräutern und Pflanzen neue Zaubersprüche mixen. Nicht sehr originell, meinen Sie? Dann geben



Diese häßlichen grünen Fieslinge können einem schon ganz schön zusetzen



Wie komme ich hier bloß wieder heraus?

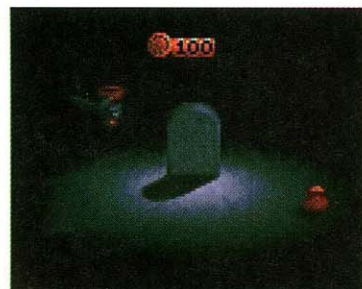
Sie doch mal eine Kombination von Zutaten, die sich nicht im Rezeptbuch befindet, in die Alchemiemaschine. Die Wirkung der so entstehenden Substanzen ist nicht nur schwer vorhersagbar,

sondern teilweise höchst überraschend. Auch wenn man sich im mitgelieferten (und übrigens sehr originellen) Kräuterbuch bereits zum Diplombotaniker fortgebildet hat.

In technischer Hinsicht hat der Seelenturm einiges zu bieten. Die ungewöhnliche Grafikauflösung von 800 x 600 sorgt für schöne Bilder, und die Audio-Tracks können sich in der Tat hören lassen. Insider werden wissen, daß dieses Spiel vor etwa sechs Monaten bereits in einer Version für den Amiga erschienen ist. Hier konnte es alle wichtigen Preise und körbeweise erstklassige Bewertungen einsammeln. Dennoch haben es die Programmierer nicht bei einer simplen Konvertierung ins PC-Format belassen. Jetzt gibt es auch noch On-Screen Erklärungen bei Berührung von Objekten, eine deutlich verbesserte Benutzerführung, neu gestaltete Räume mit schöneren Licht- und Farbeffekten und vieles mehr. Lediglich die neu hinzugefügte Sprachausgabe kommt nicht auf allen Soundkarten glasklar aus den Lautsprechern.

Drei in einem

Der Seelenturm ist viel mehr als nur ein weiteres Rollenspiel. Hier macht die Mischung den Geschmack. Dem Spieler wird das Gefühl vermittelt, in drei Spielen gleichzeitig herumzulaufen, ohne



Im Seelenturm ist sogar der Tod bestechlich. Für mindestens 100 Münzen erhalten auch Sie eine zweite Chance

daß er sagen kann, welches denn nun das bessere ist. Wichtig ist: Trotz dieser Verquickung unterschiedlicher Genres wirkt das Ganze ausgesprochen homogen. Und das liegt vor allem daran, daß man nicht etwa von Level zu Level zwischen den Gattungen hin und her hüpfen muß, sondern gezwungen ist, sich immer wieder auf eine neue Situation einzustellen.

Die wirklich gelungene Steuerung

Der Seelenturm ist viel mehr als nur ein weiteres Rollenspiel.

sorgt für eine schnelle Gewöhnung an diesen Spielanspruch schnell gewöhnt; Sie werden die scheinbare Komplexität als selbstverständlich hinnehmen. Es kann Ihnen sogar passieren, daß Sie in Zukunft bei Ihrem Lieblings-Rollenspiel einige Elemente aus dem Seelenturm schmerzlich vermissen werden.

Wer möchte, kann in dem der Verpackung beiliegenden (Heft-) Roman weitere Informationen über die Legende vom Seelenturm nachlesen. Eine gute Story, tolle Grafiken und hervorragender, von der CD spielbarer Sound – was will man mehr? Sie dürfen sich schon jetzt auf einige schlaflose Nächte gefaßt machen. ☺

DER SEELENTURM

Hersteller

Black Legend
Tel.: 0208 / 45 01 90 (Zentrale)
Preis: ca. DM 100,-

Mindestanforderungen

486/25, 4 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

Pro:

Umfassendes und interessantes Gameplay
Schöne Grafiken, tolle Audio-Tracks
Durchdachte und innovative Steuerung

Kontra:

Teilweise sehr hoher Schwierigkeitsgrad
Sprachausgabe hat Probleme mit einigen Soundkarten

85%



Solche Maschinen gibt es in Baalhathroks Festung reichlich. Sie abzuschalten gehört zu Ihren Aufgaben

ALTERNATIVEN



ALBION
Blue Byte • ca. DM 110,-
Zwei- und dreidimensionales Rollenspiel



STONEKEEP
Interplay • ca. DM 120,-
Adventure und Rollenspiel in einem



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

Pinball 95!

Flipper-Simulationen gibt es wie Delphine im Meer.
Maxis glaubt, mit Pinball 95! den Markt zu bereichern.
Klaus Trafford gibt sich die Kugel.



CD REVIEW



Lassen Sie bei diesem Flipper mal die Finger auf den Tasten für die Flipper-Arme. Klingt wie Trommelwirbel, oder?

Heute ist Freitag, und eigentlich hatte ich bis eben recht gute Laune. Und ich hatte Lust auf Maxis' Pinball 95!, weil ich Flipper-Simulationen mag. Ist mir doch egal, wie viele es bisher schon gab, ich kann einfach nicht genug von den Teilen bekommen.

Noch fröhlicher wurde ich, als ich entdeckte, daß die drei Tische mit den Bezeichnungen Skulduggery, Dragon's Keep und Space Cadet für Windows 95 konzipiert sind. Sie müssen wissen, daß man unter Windows sehr unkompliziert Bildschirmfotos machen kann und nicht erst irgendwelche DOS-Programme starten oder Zusatzgeräte einbauen muß. Also, CD rein, und schon wurde ich gefragt, ob ich das Spiel installieren wollte. Aber sicher doch... und dann ging die Post ab.

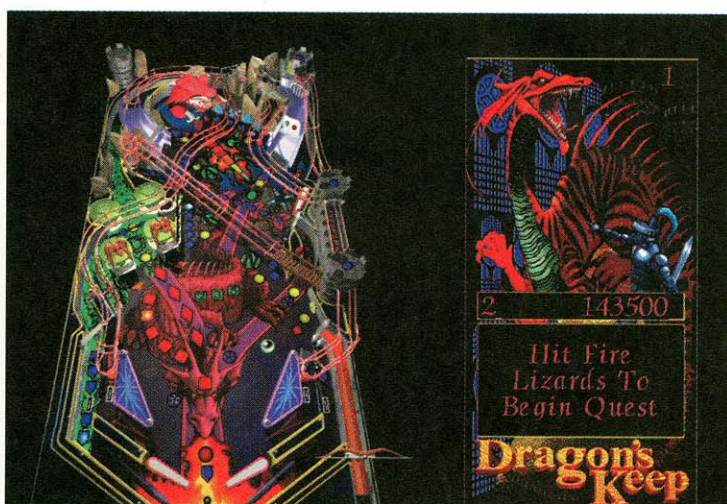
Die Grafik macht's

Im Gegensatz zu den meisten Programmen dieser Art scrollt hier nicht der Tisch, sondern man blickt auf das komplette Spielfeld – eben

wie in der Spielhalle. Nur ist das Ganze dort wesentlich größer, und die Einzelheiten sind leichter zu erkennen. Um jene auch auf Ihrem Monitor zu sehen, sollte dieser entsprechend groß sein und eine hohe Auflösung haben. Spätestens dann werden Sie feststellen, daß hier Edelglanz geboten wird. Selten hat mir die Gestaltung von Flippertischen so gefallen wie bei Pinball 95!

Die Musik – nun ja, darüber kann man streiten, aber wer braucht die schon bei einem solchen Spiel? Nicht, daß sie schlecht wäre, sie paßt einfach nicht zum Gameplay. Dafür sind die Soundeffekte fast perfekt – hier kommen Erinnerungen an die Zeit in der Bundeswehrkantine auf, als man abends mit den Kameraden um die nächste Runde zockte.

Die drei Tische bieten Unmengen an Targets, Löchern, Bonusfeldern, Multiball und alles, was man von einer ordentlichen Flipper-Simulation erwartet. Und: Sie können von beiden Seiten und von vorne "tilten" – wenn das nichts ist, dann weiß ich



Blicken Sie dem Drachen ruhig ins Auge, aber Vorsicht: Er frißt Ihre Kugel!



Diesen Bruder kennen Sie unter Umständen schon

nicht. Welche Tasten Sie dafür und für die beiden Flipperarme belegen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings sind Standard-Tasten wie Shift oder Control ausgeschlossen.

Da ausgerechnet die Firma Maxis, die sich bislang maßgeblich mit ihren Sim-Salabim-irgendwas höchst innovativ in Szene gesetzt hatte, nun auch auf diesen Zug aufspringt, rechnete ich eigentlich mit ein paar Neuerungen. Auf die muß man aber leider verzichten. Nur aus diesem Grund wird keine bessere Wertung vergeben.

Trotzdem: Wer es leid ist, immer nur einen Teil des Flipper-Tisches zu sehen und wenigstens einen 17-Zoll-Monitor sein Eigen nennt, kann bedenkenlos zugreifen. Flipper-Fans wie ich werden sowieso auf ihre Kosten kommen.

PINBALL 95!

Hersteller

Maxis
Tel.: 0 61 07 / 93 01 00 (Bomico-Zentrale)
Preis: ca. DM 70,-

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, ca. 25 MB auf Festplatte, Windows 95, läuft mit allen Windows-kompatiblen Soundkarten.

Pro

Bei hoher Auflösung tolle Grafik
Flüssige, schnelle Ballbewegung
Sehr viele Targets und Bonus-Möglichkeiten

Kontra

Wenig Freude auf kleineren Monitoren
Standard-Tasten nicht belegbar
Keine wirklichen Innovationen

77%

ALTERNATIVEN



3D ULTRA PINBALL

Sierra • ca. DM 80,-
Outpost-Fans finden ihn durchaus okay



EPIC PINBALL

Epic • ca. DM 80,-
Der Lieblingsflipper des PC POWER-Teams



PINBALL FANTASIES

21st Century • ca. DM 90,-
Technisch überholt, spielerisch noch immer Spitze

PANZER GENERAL II



CD REVIEW

PANZER GENERAL 2

Martin Mirbach erobert die Welt.

Jaja, Kriegsspiele kommen bei den Deutschen immer gut an." Als mein geschätzter holländischer Kollege Michel diese Bemerkung gewollt süffisant und natürlich ganz nebenbei fallen ließ, hatte er wohl im Sinn, mich ein wenig zu ärgern. Aber völlig unzutreffend ist diese Behauptung sicher nicht, dafür allerdings politisch ganz und gar nicht korrekt. Schließlich, und darauf legen die Hersteller solcher Games größten Wert, handelt es sich niemals um Kriegs-, sondern stets um Strategiespiele. Die Kulisse kriegerischer Handlungen wird mehr oder weniger umfassend abstrahiert und dient ausschließlich dem Ausloten taktischer Fähigkeiten. Nichts anderes geschieht auch beim Schach. Bei unserer engagierten Diskussion ging es um Panzer General 2, den Nachfolger eines hierzulande überaus erfolgreichen Spiels.

Feldzug um Feldzug

Richtig neu ist PG 2 natürlich nicht. Wie denn auch, lehnt sich das Spiel doch direkt an den kassenfüllenden Vorgänger an. Diesmal stehen dem Spieler drei Feldzüge mit insgesamt 39 verschiedenen Szenarien zur Verfügung. Wahlweise in Nordafrika, Westeuropa oder Rußland darf man sich mit dem Computer oder einem Gegner aus Fleisch und Blut messen.



Unterschiedlich erfahrene Spieler können ihre Spielstärke manuell angleichen



Hintergrundinformationen werden in eigenen Filmfenstern unterhaltsam präsentiert



So sieht auf der Gefechtskarte ein möglicher Rußlandfeldzug aus

Gespielt wird auf einer sehr übersichtlichen Karte, die neben zwölf unterschiedlichen Geländetypen auch noch die jeweiligen Nationalitätenflaggen für Häfen, Städte und Landebahnen sowie neutrale Gebiete und schlamm- oder schneebedeckte Regionen ausweist.

Zusätzliche Hintergrundinformationen werden auf Wunsch in einem separaten Filmfenster angezeigt. Wie üblich geht es anschließend Zug um Zug zur Sache. Dem Spieler ist es erlaubt, pro Zug eine Bewegungs- und eine Gefechtsrunde zu absolvieren, lediglich Artillerie- und Luftabwehreinheiten können nicht bewegt werden. Daß man sich nebenbei auch noch um den Nachschub, den Ersatz zerschlagener Einheiten, die Bildung von Eliteeinheiten und den Einsatz von Nachrichtendiensten kümmern muß, trägt sicher zur Komplexität des Spiels bei, gehört mittlerweile allerdings zum Standard bei den besseren Titeln dieses Genres.

Bei Panzer General 2 ist für langfristigen Spielerfolg eine durchdachte Taktik unerlässlich. In jeder Schlacht stehen dem Spieler sowohl Kern- als auch Unterstützungseinheiten zur Verfügung. Aber nur die Kerneinheiten können bei ihren Einsätzen an Erfahrung und Prestige gewinnen. So gestärkt dürfen sie in



Eine ganze Menge hübscher Bilder wie dieses erfreuen das Auge des Betrachters

das nächstfolgende Szenario übernommen werden und bilden dort eine tragende Säule der eigenen Truppenverbände. Im Laufe des Spiels ist es dann möglich, diese Kerneinheiten mit neuen, effektiveren Waffen auszurüsten. Während man also die eine oder andere

auflösen? Wie sieht eine Nahkampfverteidigung aus?

Wer das Genre bereits beherrscht, kann sich zum Beispiel durch die Simulation realistischer Wetterbedingungen das Leben schwer machen. Durch die Manipulation der Werte "Prestige" und "Erfahrung" können Sie Ihre Spielstärke angleichen. Ein E-Mail-Modus mit Paßwortschutz gehört ebenfalls zur Grundausstattung des Spiels. Zusammen mit der ausgereiften technischen Umsetzung und einer wirklich nobel aussehenden Grafikgestaltung hinterläßt Panzer General 2 insgesamt einen guten Gesamteindruck. (P)

Panzer General 2 hinterläßt insgesamt einen guten Gesamteindruck

Unterstützungseinheit getrost verheizen kann, sollte man auf seine Kerneinheiten besondere Obacht geben – und zwar nicht nur wegen der Fürsorgepflicht gegenüber seinen Untergebenen.

Für Anfänger und Profis

Bei der Entwicklung von Panzer General 2 wurde großen Wert darauf gelegt, sowohl mehr als auch weniger erfahrene Spieler zu berücksichtigen. Neueinsteiger finden in dem ausführlichen und gut strukturierten Handbuch viele nützliche Hinweise zu strategischem Spielverhalten. Was ist beispielsweise eine Kontrollzone? Warum sollte ich eine Einheit freiwillig

ALTERNATIVEN



COMMAND & CONQUER
Virgin • a. DM 100,-
Strategie-Hammer, der jetzt schon Kult ist



BATTLE ISLE 3
Blue Byte • ca. DM 109,-
Aller guten Dinge sind drei



ASCENDANCY
The Logic Factory • ca. DM 109,-
Freizeit-Strategen an die front

PANZER GENERAL 2

Hersteller
SSI / Mindscape
Tel.: 0208 / 99 24 00
Preis: ca. DM 100,-

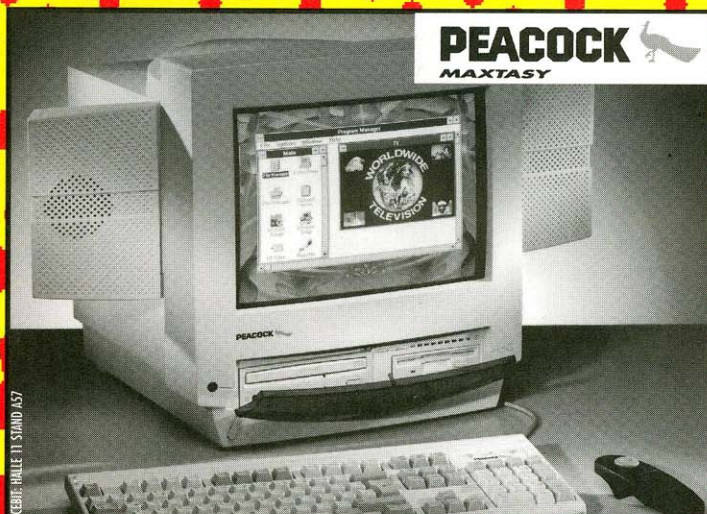
Mindestanforderungen
486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows (3.1 oder 95), SVGA, unterstützt alle Windows-kompatiblen Soundkarten, Maus.

Pro:
Für Einsteiger und Köhner gleichermaßen geeignet
Umfassendes Gameplay mit vielen Optionen
Eingebaute E-Mail-Funktion
Gutes Handbuch

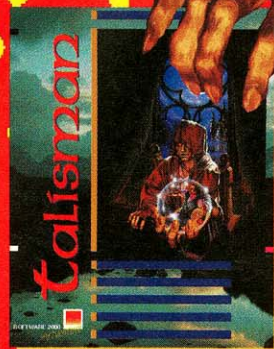
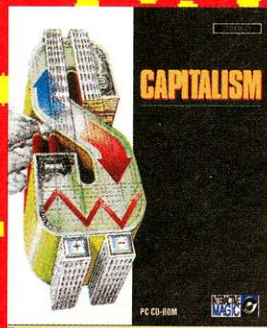
Kontra:
Nicht mehr so überragend gut wie der Vorgänger
Einige Verbesserungen, aber keine echten Innovationen

78%

SOFTV DIESER TOLLE MULTIMEDIA- KANN BALD D GEHÖREN!



Möchten Sie mehr über Peacock wissen, rufen Sie Reiner Riepen unter Tel: 0 29 57 - 79 12 96 an, Fax: 0 29 57 - 79 93 60.



WARE 2000 WETTBEWERB



Du willst gewinnen? Prima, aber etwas mußt Du schon für Dein Glück tun. Wir wollen von Dir fünf Titel wissen, die Software 2000 auf den Markt gebracht hat. Ist gar nicht so schwer, wenn man beispielsweise an Fußball denkt. Oder betrachte doch mal genau diese beiden Seiten...

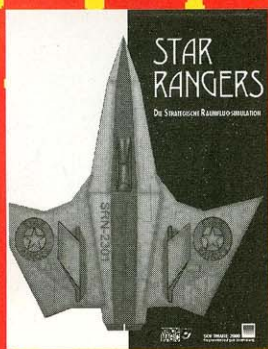
Unter allen richtigen Einsendungen werden drei Wahnsinns-Preise verlost:

1. Preis: Der Peacock-Maxtasy
2. Preis: eine Talisman-Uhr und ein Software 2000-Spiel freier Wahl
3. Preis: ein Software 2000-Spiel freier Wahl

Schreibe alle fünf Titel auf eine ausreichend frankierte Postkarte (keine Briefe!) und versehe diese mit Deiner Adresse und Telefonnummer (wo man Dich tagsüber erreichen kann) und folgender Anschrift:

SMP
PUBLISHING
Kennwort: Peacock
Postfach 3127
48581 Gronau

Einsendeschluß ist der 15. März 1996, wer den Rechtsweg beschreitet, ist selbst schuld – der ist nämlich ausgeschlossen. Und nun viel Glück!!



Ronny im Erdbeer-Zauberland



CD REVIEW

Leider sind geeignete Programme speziell für Vor- und Grundschüler immer noch Mangelware. Boris Sander hat ein solch seltenes Exemplar ausfindig gemacht.



Nicht jeden Tag läuft einem eine sprechende Erdbeere über den Weg. Auf diese Idee muß man erst mal kommen!

Computerspiele für Kleinkinder. Kann das gutgehen? Wir meinen ja, vorausgesetzt natürlich, daß Gewalt und Brutalität außen vor bleiben. Deshalb stellen wir diesen Monat ein Adventure vor, daß speziell auf die Bedürfnisse unserer Kiddies zugeschnitten ist: Ronny im Erdbeer-Zauberland.

Die Geschichte beginnt im Klassenzimmer des kleinen Ronny, welcher beim nächsten Klassenfest als Zauberer auftreten soll. Doch Ronny ist ganz unglücklich darüber, daß er überhaupt keine Zauberkunststücke kann und befürchtet, daß er sich bis auf die Knochen blamiert. Traurig

Im Erdbeer-Zauberland gibt es sehr viel zu entdecken

begibt er sich auf den Schulhof, wo er etwas seltsames entdeckt: eine Erdbeere, die sprechen kann.

Kuck mal wer da spricht

Ronny erzählt der Frucht seine Geschichte. Sie bietet ihm daraufhin an, ihn selbst in eine Erdbeere zu verwandeln und ins Erdbeer-Zauberland mitzunehmen, damit er die Gelegenheit bekommt, Zaubertricks zu lernen. Begeistert nimmt Ronny den Vorschlag an, und die beiden machen sich auf den Weg.

Das Zauberland ist eine kleine Stadt mit vielen Straßen und Häusern. Mit der Maus klickt man in die gewünschte Richtung, und schon macht sich Ronny auf den Weg. Um den Zauber zu finden, müssen viele lustige, teils knifflige Rätsel geknackt werden. In den Häusern der Stadt befinden sich

die Einwohner des Erdbeer-Zauberlandes, denen Ronny bei der Ausübung ihres Berufes helfen muß. Wenn er die Aufgaben bestanden hat, erhält er als Belohnung Gegenstände, die im weiteren Verlauf des Spiels dringend benötigt werden, um weiterzukommen.

Die deutsche, leicht verständliche Sprachausgabe erklärt dabei genau, was zu tun ist. Die gerenderte Grafik braucht sich nicht hinter der 'ausgewachsener' Produktionen zu verstecken. Alle Mitbürger des Zauberlandes sind witzig animiert, so daß die Darstellung richtig lebendig

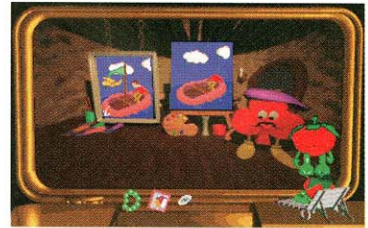
wirkt und den Spielspaß erheblich steigert. Auch die Übergänge einzelner Szenen sind wunderbar animiert, so daß Ronny im Erdbeer-Zauberland alles andere als statisch wirkt.

Das Besondere dabei ist aber, daß die Konzentrations- und Kombinationsfähigkeiten der Kinder spielerisch trainiert werden. Die Rätsel sind über die ganze Stadt verstreut und stehen in Abhängigkeit zueinander.

Auf Entdeckungsreise

Im Erdbeer-Zauberland gibt es sehr viel zu entdecken. Nicht zuletzt deshalb sollten Sie zusammen mit Ihrem Kind auf die große Reise gehen, damit Sie bei eventuell auftretenden Fragen hilfreich zur Seite stehen oder kleine Tips geben können. Wenn die Stöpsel sich in einer Sackgasse befinden und nicht mehr weiter wissen, ist guter Rat teuer, denn es gibt keine Hilfefunktion, die den berühmten Groschen zum Fallen bringen könnte. Je nach Temperament und Entwicklungsstadium Ihres Kindes kann dann Frust den Spielspaß erheblich trüben.

Trotzdem kann ich Ronny im Erdbeer-Zauberland allen Eltern, die ihren Kindern den spielerischen Einstieg in die Welt des Computers ermöglichen wollen, nur wärmstens empfehlen. (P)



Der Maler ist etwas übermüdet und hat beim Abmalen des Originals ein paar wichtige Details vergessen. Ronny muß ihm die Fehler zeigen.



Mit der Maus wird einfach in die Richtung geklickt, in die man gehen möchte. Große Pfeile schlagen die möglichen Ziele an.



Herrliche Animationen lockern das Spielgeschehen auf. In rasanter Fahrt nähern wir uns dem nächsten Rätsel.



Die Zaubereerdbeere macht sich zusammen mit Ronny auf den Weg ins Erdbeer-Zauberland.

ALTERNATIVEN



SAM & MAX HIT THE ROAD
LucasArts • ca. DM 100.-
Trotz putzigem Häschen knochentrocken



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



ONKEL ARCHIBALD
Coktel • ca. DM 90.-
Lernen in einer Form, die ankommt

RONNY IM ERDBEER-ZAUBERLAND

Hersteller

Scops Software / Selling Points
Tel.: 0 52 41 / 2 98 43
Preis: DM 89,95

Mindestanforderungen

386 DX-33, 4 MB RAM, VGA-Karte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, läuft mit allen gängigen Soundkarten

Pro

Viele lustige Rätsel
Quietschbunte Grafik
Tolle Animation
Verständliche Sprachausgabe
Wochenlanger Spielspaß

Kontra

Keine Hilfefunktion

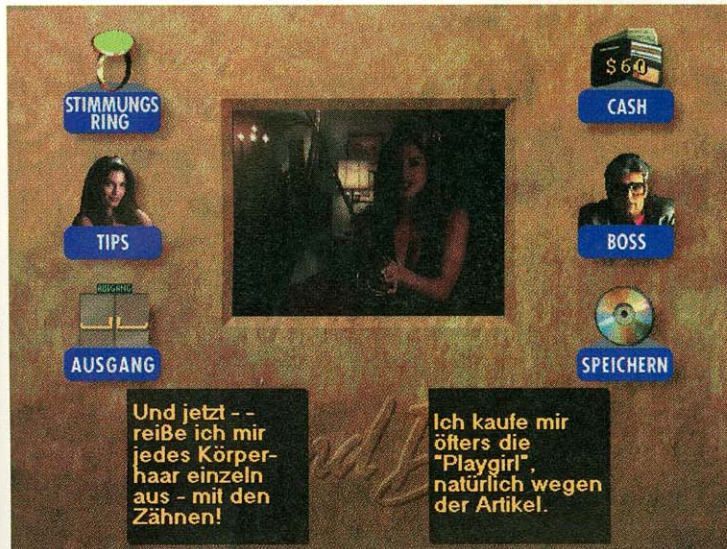
85%

Blind Date

Vor seinem Blind Date mit Traumfrau Sandy konnte Lorenz Steinke drei Wochen nicht schlafen – dann war es endlich soweit.



CD REVIEW



Geben Sie einer Frau mit Degen niemals dumme Antworten.



Das Mädel hält so einige Überraschungen für Sie bereit.



Vertrauen Sie lieber keiner von Sandys Mitbewohnerinnen – es könnte tödlich sein.

Der windige Chef der Partnervermittlung D.U.D.S. (Dates Und Devote Schnitten) gibt Ihnen noch eine letzte Chance. Nachdem Sie in den vergangenen Wochen echt Pech mit den Frauen hatten, die er Ihnen so angeboten

hat ("grasende Bergziegen"), verspricht er Ihnen diesmal ein Date mit dem Supergirl schlecht-hin – der geheimnisvollen und traumhaft schönen Sandy.

Einen ganzen Abend dürfen Sie mit ihr verbringen. Erobern Sie dabei Sandys Herz, ist Ihnen eine unvergeßliche Nacht sicher. Blitzen Sie jedoch ab, schauen Sie echt in die Röhre, denn eine zweite Chance gibt's bei dieser Traumfrau natürlich nicht.

Als Nachtsch Sandy

Sie holen Sandy zu Hause ab und beginnen den Abend mit einem Billardspiel in einer Kneipe. Von nun an liegt es an Ihnen, im Gespräch mit Sandy die richtigen Worte zu finden. Lassen Sie bei Sandy den Macho raushängen oder stellen Sie zu viele dumme Fragen, ist der Abend schnell beendet.

Versprühen Sie hingegen Charme und Witz, verändert Sandys Stimmungsring am oberen Bildrand seine Farbe. Das Mädchen findet Gefallen an Ihnen und läßt Sie das auch spüren. Aber freuen Sie sich nicht zu früh: Eine unpassende Bemerkung angeklickt

oder ein Bier zu wenig ausgegeben, und schon zeigt Ihnen Sandy die Rücklichter. Dann folgt auch gleich ein hässlicher Kommentar von ihrem ständigen Begleiter, dem verkleideten Assistenten des Chefs der Partneragentur.

Ein bißchen Allgemeinbildung vorausgesetzt, können Sie die schwierigsten Klippen im Gespräch umschiffen. Nach den ersten Drinks an der Bar ist Sandy schon viel freundlicher: Ihr Stimmungsring färbt sich blau, und das Girl lädt Sie zu sich nach Hause ein (yippieeh!). Der zweite Teil des Spiels beginnt.

Rost oder Rolls?

Nun müssen Sie das geeignete Verkehrsmittel für die Fahrt zu Sandy bestimmen. Wollen Sie sie wirklich in Ihrer alten Rostlaube nach Hause fahren, oder mieten

Eine zweite Chance gibt's bei dieser Traumfrau natürlich nicht.

Sie Ihr standesgemäß eine Limousine? Bloß nicht geizig sein, denn Sandy hat eine Schwäche für spendable Männer (für geheimnisvolle übrigens auch). Verraten Sie also im Gespräch nicht zu viel von sich.

Lesen Sie von Zeit zu Zeit die Tips durch, die das Spiel bereithält, und vertrauen Sie niemandem. Denn im Haus von Sandy gibt es ein paar sehr merkwürdige Mitbewohnerinnen, die nicht nur einen Schuß haben, sondern obendrein männermordend veranlagt sind.

Meistern Sie jedoch alle Hürden des Abends, können Sie Sandys Herz im Sturm erobern und zum großen Finale durchstarten. Wie das aussieht, soll hier natürlich nicht ausposaunt werden.

Blind Date ist als interaktiver Videofilm aufgebaut. Die Handlung spielt sich in der Bildmitte ab, am Bildrand finden Sie unter anderem Sandys Stimmungsring, Ihre Brieftasche (immer schön drauf aufpassen) und ein Icon mit Tips zum Spielverlauf. Regelmäßiges Speichern des Spielstands wird dringend empfohlen, denn Sie werden in so manche schmerzliche oder gar tödliche Sackgasse laufen. Sehr enttäuscht war ich darüber,



Man sollte niemals den Kopf verlieren

daß es nur ein "Blind Date" gibt. Haben Sie die Verabredung mit Sandy erfolgreich durchgespielt, wofür Sie ungefähr einen Abend lang benötigen, können Sie das Spiel allenfalls noch an Freunde weitergeben.

Die witzigen und nicht immer ganz stubenreinen Ideen und Dialoge der Komiker-Truppe von National Lampoon entschädigen für die zu kurze Handlung. Wer sich bei Filmen wie "Die schrillen Vier auf Achse" oder "Hilfe, die Amis kommen" vor Lachen auf die Schenkel klopfte, wird auch an Blind Date seinen Gefallen finden. Etwas mehr Gameplay, und das Spiel wäre jenseits der 80er gelandet, aber so...



Die kleine Schwester von Sandy ist so hinterhältig, wie ein Mädchen von neun Jahren nur sein kann.

BLIND DATE

Hersteller

Trimark / Softgold
Tel.: 0 21 31 / 96 5-0
Preis: DM 69,95

Mindestanforderungen

386 SX-25, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte

Pro

Originelle Spielidee
Witzige, nicht immer stubenreine Kommentare
Einfache Bedienung

Kontra

Zu kurze Spieldauer

73%

ALTERNATIVEN



FULL THROTTLE VOLLGAS
LucasArts • ca. DM 80,-
Echt cooler Road-Movie



VOYEUR
Interplay • ca. DM 90,-
Ein Grund mehr, NICHT zu spannen



LARRY 6
Sierra • ca. DM 100,-
Das Vorbild aller Machos und Aufreißertypen

Warhammer

Im Zeichen der gehörnten Ratte

Martin Mirbach betritt eine phantasievolle Welt.



CD REVIEW

Zauberer, Elfen, Orcs und vor allem Zwerge trifft man in unseren Breiten eher selten. Zumindest geben sie sich nicht gern zu erkennen – oder man ist einfach gut genug erzogen, um seine Mitmenschen nicht als solche zu bezeichnen (jedenfalls meistens, Herr Chefredakteur).

Um so schöner, wenn man sich in Buch, Film oder Spiel einmal ohne Rücksicht mit Geschöpfen dieser Art auseinandersetzen darf. Und dazu bietet Warhammer – Im Zeichen der gehörnten Ratte, ein neues Spiel aus dem Hause Mindscape, reichlich Gelegenheit. Mal sehen, ob sich der Ausflug in eine andere Dimension auch wirklich lohnt.

Von Mythen und Monstern

Warhammer spielt in einer eigenen Welt. Geographisch betrachtet weisen die Karten im Spiel große Ähnlichkeiten mit dem heutigen Mitteleuropa auf, wodurch sich auch die vielen deutschen Städtenamen erklären lassen. Historisch gesehen wird man das Spiel wohl am ehesten im Spätmittelalter ansiedeln, wobei es sich natürlich ganz und gar um eine Fantasy-Welt nach Tolkien'schem Vorbild handelt. In dieser Umgebung müssen Sie sich als Spieler gegen alle möglichen Widrigkeiten durchsetzen und sich dabei Strategie, Adventure- und Rollenspielelemente zunutze



Benutzerfreundlichkeit schon im Menü-Bildschirm: durch Anklicken der diversen Gegenstände geht's weiter



Informationen und Statistiken stehen in separaten Büchern zur Verfügung

machen.

Als Befehlshaber einer eigenen Streitmacht nehmen Sie verschiedenste Aufträge entgegen, meist gegen Bezahlung, manchmal aber auch nur der Ehre wegen. Natürlich kann sich die eigene Reputation bei späteren Einsätzen wiederum in barer Münze auszahlen. Sie treffen auf die gerissensten und gefährlichsten Gegner – von denen Sie übrigens einige im Verlauf des Spiels für die eigene Streitmacht verpflichten können – und bekommen es auch noch mit Magie und Zauberei zu tun. Außerdem treffen Sie auf Zwerge, Elfen, Orcs und jede Menge anderer Fabelwesen.

Jedes dieser Wesen gehört entweder zur Guten oder zur Bösen Seite der Warhammer-Welt, eine goldene Mitte gibt es nicht. Vielmehr kämpfen beide Seiten permanent um ein ausgewogenes Gleichgewicht, und auch Sie dürfen sich frei entscheiden,

Warhammer erweist sich als ein ebenso abwechslungs- wie umfangreiches Spiel

ob Sie Ihre Befehlshaber-Karriere lieber auf der hellen oder der dunklen Seite der Macht verfolgen möchte.

Wie dem auch sei, Ihr Ziel bleibt stets das gleiche: aus der anfänglichen, nur durchschnittlich erfahrenen Truppe eine gewaltige Streitmacht aufzubauen und den Weg zur absoluten Macht zu beschreiten. Doch Vorsicht, gerät das Gleichgewicht einmal aus den Fugen, ist ein gewaltiges Chaos unausweichlich vorprogrammiert.

Warhammer läuft unter Windows 95, wodurch sich Installation und Setup im Handumdrehen erledigen lassen. Der passende Uninstaller gehört zum Lieferumfang, was leider immer noch keine



Ein typisches Schlachtgetümmel in herangezoonter Perspektive

Selbstverständlichkeit geworden ist – manche Hersteller scheinen es einfach nicht wahr haben zu wollen, daß man irgendwann einmal auch ihr Spiel leid ist.

Die Steuerung erfolgt komplett per Maus, sämtliche Buttons sind übersichtlich platziert und mit verständlichen Symbolen gekennzeichnet. Kartenmaterial, Statistiken und umfangreiche Beschreibungen der Waffengattungen und Spielfiguren stehen natürlich auch zur Verfügung. Die Polygon-Grafiken sind durchweg ansehnlich, im Gefechtsmodus sind sie sogar um 360 Grad drehbar und lassen sich beliebig zoomen. Soundelemente und englische Sprachausgabe (auf Wunsch mit Untertiteln) kommen glasklar aus den Boxen – was will man mehr?

Alte Bekannte

Der größte Reiz an Warhammer liegt zweifelsohne in der Tatsache, daß es sich um die Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels handelt, das vor allem in England eine geradezu unglaubliche Popularität genießt. Sogar in mehreren Büchern und

einem eigenen, monatlich erscheinenden Magazin wird die Warhammer-Legende immer gigantischeren Dimensionen zugeführt.

Jedem, dem Brettspiel und/oder die anderen Publikationen-geläufig sind, steht also ein Wiedersehen mit einer Heerschar alter Bekannter ins Haus. Aber auch ohne diese Vorkenntnisse erweist sich Warhammer als ein ebenso abwechslungs- wie umfangreiches Spiel, wenn es auch nicht der Hammer schlechthin ist. Bleibt zu hoffen, daß Warhammer trotz eines für deutsche Ohren eher unglücklich klingenden Titels nicht von allzu vielen Kunden verschmäht wird. Denn einen Blick darauf zu werfen, lohnt sich in jedem Fall. 

WARHAMMER

Hersteller
Mindscape
Tel.: 0208 / 99 24 00 (Zentrale)
Preis:

Mindestanforderungen
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows 95, alle gängigen Soundkarten, Maus.

Pro
Abwechslungs- und umfangreich
Schöne Grafiken, guter Sound
Gelungene Umsetzung des Brettspiel-Klassikers

Kontra
Die Komplexität macht die Lektüre des umfangreichen Handbuchs unbedingt erforderlich

76%

ALTERNATIVEN



DER SEELENTURM
Black Legend • ca. DM 100,-
Das ganz besondere Erlebnis



ALBION
Blue Byte • ca. DM 110,-
Zwei- und dreidimensionales Game



ISHAR 1,2 & 3
Silmarils • gratis auf der
PC POWER-CD 1/96

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
- Bolso 59,90
- Breach 339,90
- Bundesliga Man. Hat trick 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
- Civilisation 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
- Flooders 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 99,90
- Hand of Fate 39,90
- Hardball 4 79,90
- Hardball 5 89,90
- Hat trick ! (Ikarion) 99,90
- Hat trick 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
- Kyandia 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
- 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 Kail 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
- Torin's 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
- Withaven 69,90
- Wizardry 6 & 7 39,90
- Wolf 59,90
- Woodruff 79,90
- Worms 69,90
- Wrestlingmania 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

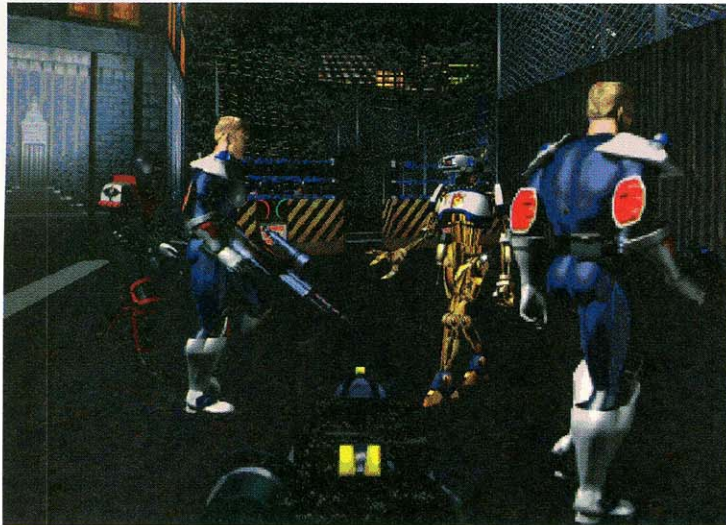
CyberMage

Darklight Awakening

Die Erde wird von einer fremden Rasse bedroht. Boris Sander macht sich auf, die Welt zu retten. Vielleicht hätten Sie jemanden fragen sollen, der sich mit sowas auskennt?!



CD REVIEW



Die Grafik ist einfach genial, schauen Sie sich nur diese Typen an.

Im Branchenverzeichnis, zwischen Stukkateurbetriebe und Süßwaren vermißt man schmerzlich die Eintragung "Superhelden". Es bleibt aber auch wirklich alles an mir hängen. Also gut, ich übernehme den Job und sortiere meine schwachen Knochen, denn mittlerweile bin ich um 48 Jahre gealtert. Auf meinem Kalender prangt die Zahl 2044.

Irgendwie klingt die Story verrückt. Vor 19 Jahren startete die allmächtige Firma SARCorp eine

geheime Raumsonde. Während eines Experimentes mit einem Ultrawellen-Raumkommunikator

Viele Stunden Spielspaß warten auf Sie

entdeckte man zufällig mysteriöse Signale aus dem All. Das Sendemuster war zu regelmäßig, um von einer natürlichen Quelle, einem Quasar beispielsweise, zu stammen.

Die sechs neutronischen Roboter vom Typ QVX-II an Bord der Raumsonde hatten den Auftrag, das Signal auf extraterrestrische Herkunft hin zu untersuchen. Doch als die Sonde wieder in den Erdborbit eintrat, explodierte das Hauptquartier der SARCorp. Der damalige Einsatzleiter, Quavus Dukyyar, kam auf tragische Weise ums Leben. Wie sich später herausstellte, wußte er von der Existenz außerirdischer Lebensformen. Und er wollte seine sensationelle Entdeckung publik machen.

Der Generaldirektor der SARCorp hatte Quavus zum Schweigen gebracht. Er stellte den Außerirdischen eine Basis zur Verfügung, behielt aber im übrigen Stillschweigen über die Existenz der fremden Rasse. Ein guter Freund von mir, der als Nachfolger von Quavus Dukyyar eingesetzt wurde, berichtete mir erst kürzlich vom Tod des Generaldirektors. Er fand ihn leblos schwimmend in einer Art Nährflüssigkeit in den Labors der SARCorp.

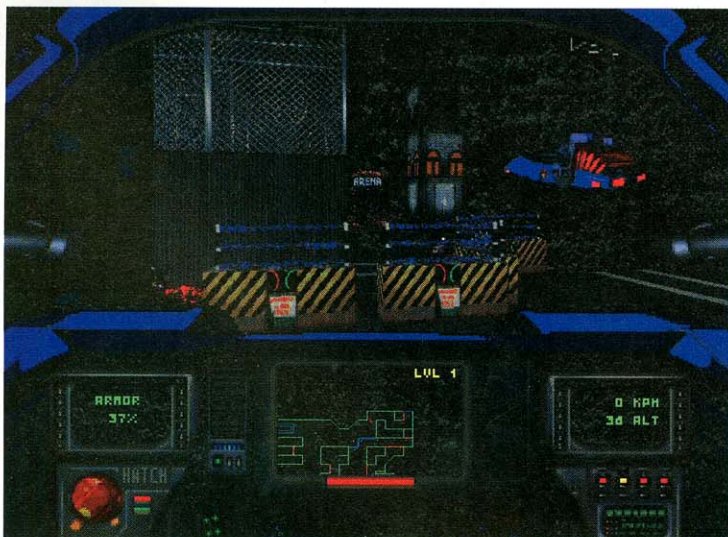
Doch er ist auf seltsame Weise

Kein Wunder, daß durch die vielen Rätsel die Birne bruzzelt.

wieder auferstanden, und er nennt sich jetzt NeCrom. Die Sri-Feng planen eine Invasion, und sie benutzen NeCrom als Handlanger ihrer schrecklichen Absichten, denn NeCrom und seine Truppen schießen auf alles, was sich bewegt.

Das Mara-Tach-Mang

Die Sri-Feng besitzen eine ganz besondere sensorische Fähigkeit: die Wahrnehmung biokinetischer



Mit dem Gleiter machen wir uns auf die Jagd nach NeCrom



Kleiner Tip: Erst schießen, dann fragen. Glauben Sie mir, Sie leben gesünder.



Glücklicherweise gibt es hier und da noch einige Kollegen, die überlebt haben.

Energie. Um den Invasoren nicht hoffnungslos unterlegen zu sein, wurde unserem Superhelden ein Kristall in die Stirn eingepflanzt, mit dessen Hilfe auch er diese Energieform aufspüren und nutzen kann.

Dieses besondere Stück Kohlenstoff befähigt ihn dazu, die Lebensenergie seiner Gegner, die zielsicher gen Jordan wandern, in sich aufzunehmen, so daß seine Kraft und Stärke im Verlaufe des Spiels immer mehr zunimmt. Aber die Operation löschte sein Gedächtnis fast vollständig aus, so daß er auf die Hilfe und Hinweise seiner Verbündeten angewiesen ist. Natürlich schlüpfen Sie in die Rolle des Retters in der Not.

CyberMage ist die brillante Umsetzung des gleichnamigen amerikanischen SF-Comic-Strips. Damit Sie sich gleich mit der Story vertraut machen können, legte Origin neben dem deutschen Handbuch noch ein kleines Comic-Heft der hübsch gestalteten Verpackung bei.

Mehr als Ballerei

CyberMage ist mehr als ein reines Action-Game mit einer schnellen 3-D-Engine. Der Spielablauf läßt mehrere, in sich abgeschlossene Kapitel erkennen, so als ob Sie mehrere Exemplare eines Comic-Heftes lesen und auf der letzten Seite schon der neuesten Ausgabe entgegenfeiern.

Die Grafik ist genauso bunt und schrill wie die Figuren vom Zeichenbrett. Sie steuern Ihren Helden wahlweise per Joystick oder Maus durch die finsternen Gänge und mit Schaltern und Kontrollampen

übersähten Laboratorien. Stolz Besitzer eines Pentium-Rechners mit 16 MB RAM kommen sogar in den Genuß detaillierter SVGA-Grafik. Im Gegensatz zur Standardauflösung kommen dann Ihre Gegner nicht auf Sie "zugepixelt", sondern sehen richtig echt aus.

Trotzdem brauchen sich Besitzer kleinerer Rechner nicht vor Scham in die Ecke zu verkriechen, auch in der niedrigeren Detailstufe springt der gewisse Funke über, denn CyberMage ist ausgesprochen abwechslungsreich. Im Verlaufe des Spiels treffen Sie Personen, die Ihnen wichtige Informationen liefern. Die Gespräche werden mit einem Recorder aufgezeichnet, so daß Sie sich im Zweifelsfalle alles noch mal durch den Kopf gehen lassen können.

Die Handlung beschränkt sich nicht nur auf stumpfsinniges Abballern Ihrer Gegner, es wird Ihnen vielmehr eine komplette Geschichte erzählt. Allmählich finden Sie heraus, wer Sie überhaupt sind, wer die Sri-Feng sind und wie Sie NeCrom stoppen können, denn dummerweise verfügt dieser Knlich über die gleichen Fähigkeiten wie Sie.

Ohne Grips geht nix

Ein bißchen Grips müssen Sie schon vorweisen können. Vergessen Sie gleich wieder die Strategie "Hoppla, jetzt komm' ich!", denn Kombinationsgabe ist gleichermaßen gefragt wie schnelle Reflexe. Viele Rätsel wechseln sich ab mit wilden Gefechten. Hunderte von Gegenständen können Sie untersuchen und für Ihre Zwecke gebrauchen.



Irgendwie mißfällt mir die Ausstrahlung meines Gegenübers. Also, weg damit!

Wie es sich für einen anständigen Comic gehört, wechselt die Handlung hier und da stramm ins Übernatürliche, so daß sich Realitätsfanatiker doch lieber einer Börsensimulation verschreiben sollten. Dann verpassen Sie aber die Flüge mit dem Düsenrucksack. Zudem laden schwebende Gefährte Sie zu einer rasanten Spritztour ein.

Es fällt mir schwer, CyberMage in irgendeine Schublade zu stecken. Es



Hier muß irgendwo ein Nest sein, wo kommen die denn jetzt plötzlich alle her?



Während des Spiels wird die Waffenausrüstung immer interessanter. Unser Granatwerfer macht schon einen ordentlichen Bums.

hat was von einem Adventure, gleichzeitig ist es aber auch ein Action-Knüller mit einem ordentlichen Schuß Fantasy und Science-fiction. Der stimmige Sound und die deutsche Sprachausgabe runden das gute Erscheinungsbild ab, und wenn die Steuerung noch etwas exakter wäre, hätte CyberMage sicher unseren PC POWER Platin Award verdient.

Leider verrichten die Joystickroutinen ihre Arbeit etwas zu nervös. So mancher Schuß ging schnurstracks ins Leere, weil die Steuerung einfach zu direkt ist. Ansonsten kann ich CyberMage: Darklight Awakening aber wirklich ruhigen Gewissens weiterempfehlen. Viele Stunden Spielspaß warten auf Sie.

CYBERMAGE

Hersteller
Origin/Electronic Arts
Tel.: 0 52 41 / 24 30 7
Preis: ca. DM 100.-

Mindestanforderungen
486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus/Joystick

Pro
Quietschbunte Grafik
Sehr abwechslungsreich
Viele logische Rätsel
Action pur
Deutsche Sprachausgabe

Kontra
Nervöse Steuerung
Hohe Speichelanforderungen

78%

ALTERNATIVEN



REBEL ASSAULT 2
LucasArts • ca. DM 90,-
Star Wars für Fans



DESCENT
Interplay • ca. DM 100,-
3-D-Action ohne Blut



SYSTEM SHOCK
EA • ca. DM 109,-
Erstklassige Mischung aus Adventure und Shoot'em-Up

Budget-Games

Klaus Trafford will sparen. Er suchte und fand PC-Spiele, die weniger kosten als der Durchschnitt. Aber wie ist deren Qualität?

Für 100 DM können Sie achtmal ins Kino gehen, 20 Videofilme ausleihen oder eine mehr oder weniger hübsche Verpackung, darin eine oder mehrere CDs und ein Booklet, auch Anleitung genannt, entstehen. Wenn die Software auf dem Datenträger seinen Erwartungen gerecht wird, ist das ja

durchaus okay, aber was passiert, wenn sich das vermeintliche Hitspiel als Flop entpuppt? Der Hunni ist futsch, und kein Händler nimmt Ihr Spiel zurück, bloß weil es Ihnen nicht zusagt.

Da sollte man doch eigentlich froh sein, daß es Firmen gibt, die sich auf Budget-Software spezialisiert

haben; Spiele und Anwendungsprogramme also, die unter dem Durchschnittspreis liegen. Die Betonung liegt auf "sollte", denn hier wie dort gibt es Programme, die eher Frust als Lust aufkommen lassen.

In Mannheim ist die Firma Topware ansässig, die in den

letzten Monate verstärkt Billig-Software auf den Markt und in den Handel brachte. Zwar bezeichnet sich Topware als "PD-Service", die folgenden CDs sind aber keineswegs "public domain"; unterliegen also den gleichen Bestimmungen wie kommerzielle Software.

Road Hog



"Sie setzen Ihre supercoole Sonnenbrille auf, lassen Ihre Zähne grell in der Sonne blitzen und werden zur gemeinsten Straßensau östlich des Rheins." Genauso flach wie dieser Text, den Sie auf der CD-Hülle lesen können, ist auch der Spielwitz der Rennsimulation, die mich irgendwie an das gute, alte Out Run erinnert, bei weitem aber nicht dessen Kultstatus erreicht. Dafür aber gibt es die Technik von damals, und das ist ja auch schon was wert; im Zweifelsfall drei Zehner.

FAZIT: 57%

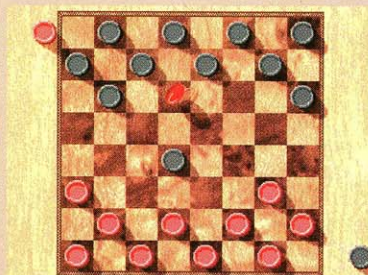
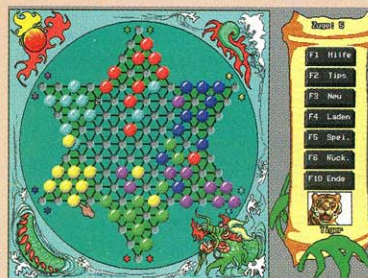
Outer Ridge



Einen Schritt zurück in die Zeit, als der PC-Weltraum noch nicht von dunklen Mächten beherrscht wurde, gehen Sie mit diesem Ballerspiel, das grafisch gar nicht mal so schlecht aussieht. Meteoriten und andere Weltraumflugobjekte sind zum Abschuß freigegeben. Sie sind übrigens laut Hintergrundstory für eine Organisation tätig, die abgekürzt S.H.I.T. heißt. Da weiß man in der Tat, was man hat.

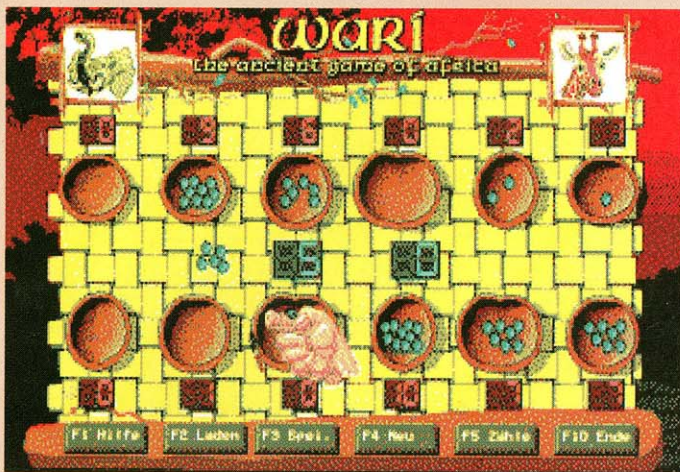
FAZIT: 31%

Brettspiele Vol. 1

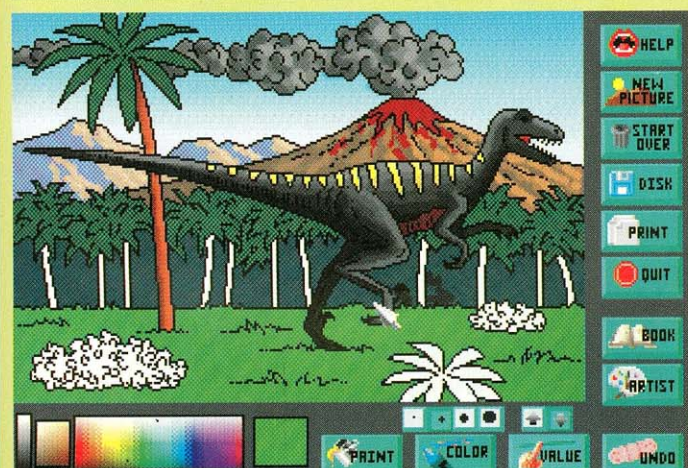
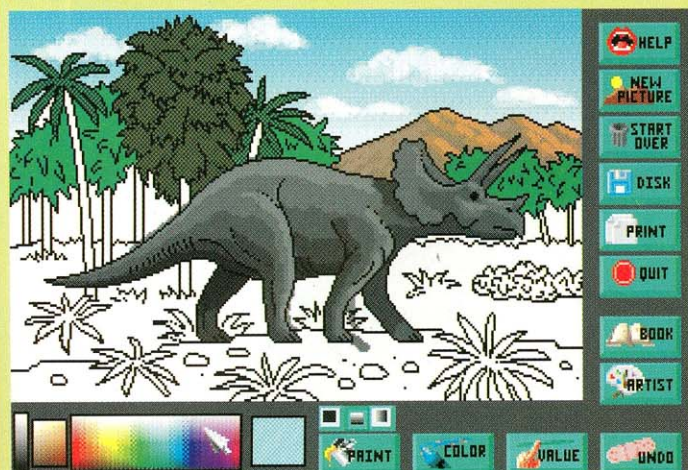


Vier Brettspielvarianten, jedes quasi für einen Heiermann, gibt es auf diesem Sammelpack. Bei Hexxagon geht es darum, eine möglichst große Anzahl von Feldern auf dem Spielbrett zu besetzen. Hier erfährt man so nebenbei, woher Begriff Pillenknicke stammt (siehe oberes Bild). Wari ist Schach, allerdings auf afrikanisch, sieht aber eher aus wie eine Erbsenzählmaschine. Wie dem auch sei, wer die Regeln einigermaßen kapiert, wird vielleicht auf seine Kosten kommen. Chinese Checkers ist nicht etwa Mikado, sondern Halma: Bis zu fünf weitere Spieler können daran teilnehmen, dann kommt sogar Stimmung auf. Schließlich stellt Argo Checker alle anderen drei Games in den Schatten, denn allzu viele Dame-Umsetzungen gibt es nicht. Der Computergegner erweist sich in der höchsten von drei Schwierigkeitsstufen als ganz schön harter Brocken.

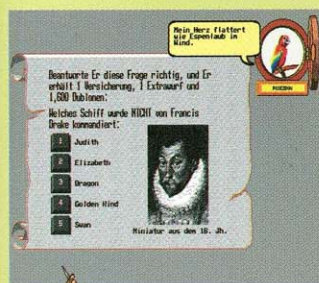
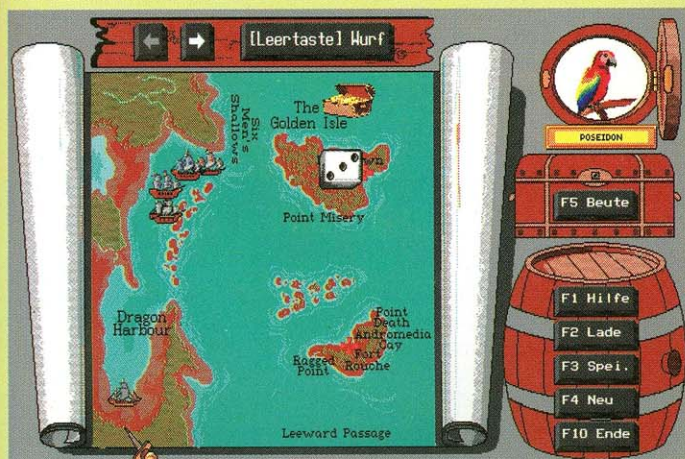
FAZIT: 69 %



Creative Kids



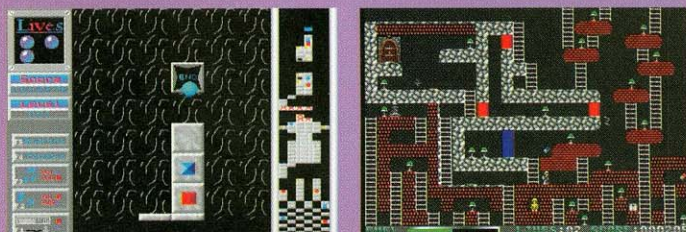
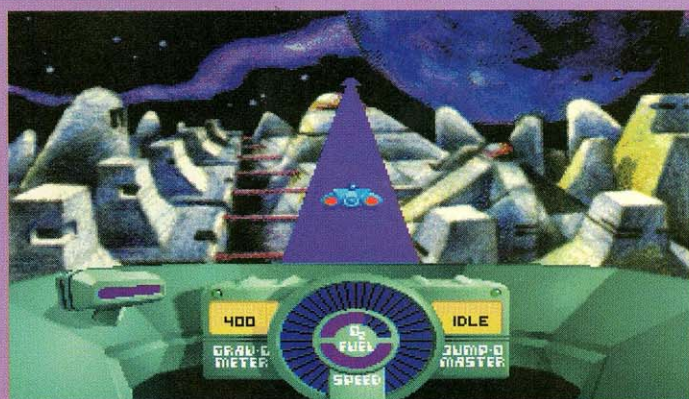
Zwei Lernprogramme für ganz junge Spieler finden Sie auf dieser CD. Color Wizard ist ein Elektronisches Malbuch, bei dem Schwarzweißmotive aus bekannten Märchen und Fabeln ausgemalt werden können. Die entsprechenden Kurzgeschichten gibt es dazu. Klar gibt es bessere Malprogramme, aber die kosten auch dementsprechend mehr und brauchen außerdem Windows.



Redhook's Revenge ist ein Würfelspiel für zwei bis fünf Mitspieler, bei dem Fragen um sagenumwobene Schätze der Piraten beantwortet werden müssen. Die Dialoge, zu denen die Fragen gestellt werden, stammen zum Großteil aus Stevensons Schatzinsel.

FAZIT: 64%

Action Knobel Line I



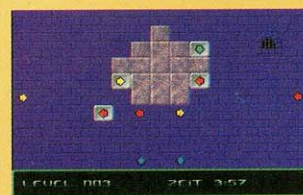
Drei Spiele auf einmal gibt es bei diesem Sammelpack. Skyroads erweist sich als ein ganz nettes 3-D-Geschicklichkeitsspiel, bei dem man mit seinem Raumgleiter nicht von der Piste abweichen darf. Jetpack erinnert an den Klassiker Loadrunner und bietet 100 Level Plattform-Spielspaß für alle. Einen springenden Ball über eine Oberfläche zu manövrieren, ist Ihre Aufgabe bei Dschumpf!, das mit der Zeit etwas schnarchig wird.

FAZIT: 63%

Action Knobel Line II



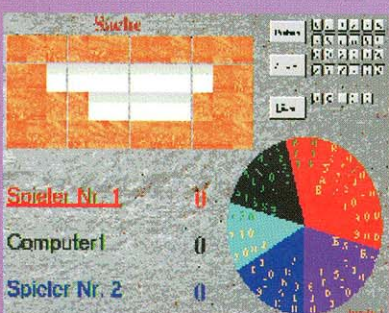
Wie sich die Bilder doch gleichen: Mit Shards, Brainstorm und Brix kann dieser zweite Teil der Kompilations-Reihe vor allem Tüftler und Knobler. Bei erstgenanntem geht es darum, bestimmte Spielsteine



aufzulösen und andere tunlichst nicht zu überqueren. Brainstorm schlägt in die gleiche Kerbe, hier spielt aber die Schwerkraft noch eine gewichtige Rolle. Brix schließlich ist eines der erfolgreichsten, rein deutschen Denkspiele. Bis zu acht verschiedene Objekte müssen vom Bildschirm entfernt werden, was sich als schwieriger erweist, als es hier klingen mag. Von allen Topware-Produkten in dieser Vorstellung das empfehlenswerteste!

FAZIT: 76%

Gold II



23 Anwendungsprogramme, 12 Tools und 10 Spiele für DOS bzw. Windows, allesamt als Vollversion, erwarten Sie bei dieser Kompilation. Unter letztgenannten finden Sie einiges von dem wieder, was weiter oben bereits besprochen wurde: Flying Tigers, Outer Ridge, Road Hog und schließlich Color Wizard (welches eigentlich weniger ein Spiel denn ein Anwendungsprogramm ist). "Neu" sind Hexagon II (wo ist der Unterschied?), Gateworld (das sich partout nicht starten lassen wollte), Rollin, Julietta, Fintris (ja, genau! Tetris!) und schließlich Glückswand.

Ohne Maren Gilzer, was zweifelsohne einen Pluspunkt darstellt, dafür aber mit einer Funktion, wie es sie im TV nicht gibt, kommt diese Glücksrad-Variante daher. Neben Farbwahl und einem recht umfangreichen Vokabular können die Geldbeträge auf dem Rad wie beim Original an stets der gleichen Stelle stehen oder – per Zufallsgenerator ermittelt werden. Gleiches gilt für Bankrotts, Extradreh und Aussetz-Felder. Ferner können Sie die Bedenkzeiten einstellen und den Kaufwert für Vokale festlegen.

Das wichtigste ist das Vokabular, und hier war ich wirklich angenehm überrascht: Je zwei Dateien für die drei Spielrunden (mit bis zu drei Mitspielern oder alternativ Computergegnern) und die Superrunde (vier Begriffe in einem Kreuzworträtsel sind zu raten) werden geboten. Mit einem Editor lassen sich beliebig viele weitere Begriffe und Superrätsel erstellen. Neu sind Begriffsumschreibungen wie z.B. Papierkram (Lösung ist dann so etwas wie "Aktenordner"). Nach Spielrunden und Superrätsel wartet dann noch die Bonusrunde auf den besten Spieler.

Was den überaus positiven Eindruck stark trübt, sind die Bugs dieses Spiels. So zählen Umlaute zu den Konsonanten (und brauchen daher nicht gekauft zu werden). Ist die Spielrunde zuende, und klickt man zufällig auf "(Vokal) kaufen", so wird einem trotzdem noch Geld abgezogen. Und schließlich waren einige wenige Lösungsbegriffe, die sich bei insgesamt 23 Spielen in Folge nicht ein einziges Mal wiederholten, falsch geschrieben (Matratze schreibt man hinten nun einmal mit "tz" und nicht nur mit "z"). Trotz dieser Mankos macht Glückswand süchtig. Nur optische "Schönheit" darf man nicht erwarten. Aber so nebenbei bekommt man ja noch 44 andere Programme dazu, umgerechnet rund eine Mark das Stück. Und das ist wirklich fast geschenkt!

FAZIT: 75%

Flying Tigers



Noch 'n Ballerspiel, diesmal mit bombardierenden Flugzeugen, die Sie abballern dürfen. Völlig veraltetes Gameplay, häßliche Farbauswahl und eine Geräuschkulisse, die den Umsatz von Ohrenschrützer-Herstellern enorm steigern könnte, sind die High... nein, eher Lowlights. Selbst für 30 Mark darf man mehr erwarten, aber echt.

FAZIT: 26%

Steel Shot



Und wieder einmal rollt die Silberkugel! Allerdings nicht lange, denn schon nach dem Start der Flippersimulation bekommt man einen Schreikampf. Drei Tische mit so einfallsreichen Bezeichnungen wie Meltdown, Arctic und Wall Street, von denen nur der erste auf der Packungshülle abgebildet wurde (zu Recht, es ist der am wenigsten schaurigste), sind in jeder Hinsicht unterdurchschnittlich. Das gemächliche Ruckelsrolling auf meinem Pentium-90 (!!) schlägt dem Faß dann gänzlich den Boden aus.

FAZIT: 28%

Am Ende war das Fazit

Sie sehen, wie bei kommerzieller Software gibt es auch im Budget-Bereich zum Teil recht krasse Qualitätsunterschiede. Es gibt aber auch Vollversionen, vornehmlich aus dem Bereich Shareware, die es mit "großen" Spielen aufnehmen können. Allerdings liegen diese Games dann oft selbst im Bereich von 60 bis 80 Mark. Wieviel Ihnen ein Spiel wert ist, müssen Sie letztendlich selbst entscheiden. Manchmal aber hängen die besten Kirschen gar nicht mal so hoch – man muß nur die Augen aufmachen. In einer der nächsten Ausgaben der PC POWER werden wir weitere Budget-Spiele vorstellen.

Action Knobel Line Vol 1	Kompilation	DM 29,95
Action Knobel Line Vol 2	Kompilation	DM 29,95
Brettspiele Vol. 1	Kompilation	DM 19,95
Creative Kids	Lernspiele	DM 29,95
Flying Tigers	Ballerspiel	DM 29,95
Gold II	Kompilation	DM 49,95
Outer Ridge	Ballerspiel	DM 29,95
Road Hog	Autorennsimulation	DM 29,95
Steel Shot	Flippersimulation	DM 29,95

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.

Shareware-Spiele

In der Februar-Ausgabe konnten Sie an dieser Stelle einiges zu neuen Shareware-Anwenderprogrammen erfahren. In diesem Monat wollen wir uns wieder den Spielen zuwenden. Boris Sander hat es für Sie getan.

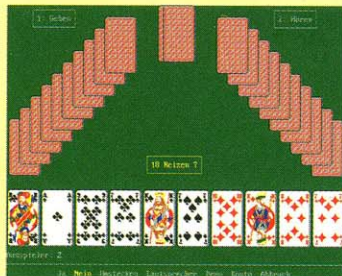


Kartenspiele Volume 2

CDV • Tel.: 0721 / 97 22 40 •
DM 14,95

Nichts gegen Flugsimulationen oder 3-D-Action-Knaller, aber Kartenspiele haben selbst heute nichts von ihrem Flair verloren. Ob im trauten Heim oder in der verruchten Kneipe – eine Poker- oder Skatrunde mit guten Freunden kann viel Spaß machen. Für Einzelkämpfer bleibt meist nur der PC als Gegner.

Der Sampler "Kartenspiele Vol. 2" bietet über 160 Kartenspiele für DOS, Windows 3.x und OS/2. Die Auswahl der einzelnen Spiele ist so reichhaltig, daß Sie gewiß nichts vermissen werden. Neben den Standardspielen wie Rommé, (Strip-)Poker, Canasta, Blackjack, Skat, Baccara und Bridge finden sich auch zahlreiche Exoten im Verzeichnis des komfortablen CD-Browsers: Mau-Mau, Spades, Klondike, Schafskopf, Solitaire, Cribbage und viele andere, von denen wir noch nicht einmal ahnten, daß es Kartenspiele sind.



Neben Freeware besteht die CD größtenteils aus Shareware-Versionen, die teilweise eingeschränkt sind. Ärgerlicherweise gehören da auch die Strip-Poker-Programme dazu. Immer dann, wenn es spannend wird, erscheint eine Mitteilung, daß man das letzte Bild erst mit Begleichung der Registrierungsgebühr zu Gesicht bekommt. Mann-oh-Mann, das kostet Nerven!

Ansonsten befinden sich aber auch viele Vollversionen auf der CD. Die Qualität der Programme kann man ruhigen Gewissens mit "gut" bewerten, auch wenn einige wenige negativ aus dem Rahmen fallen. Trotzdem können wir jedem Zocker die Kartenspiele Volume 2 nur wärmstens empfehlen.

Fazit: 83%

Welt der Abenteuer

CDV • Tel.: 0721 / 97 22 40 •
ca. DM 69,95

Abenteuer- und Rollenspielfans aufgepaßt: Diese CD hat es in sich. Denn CDV hat die lizenzierten Vollversionen von acht verschiedenen Programmen der deutschen Hobbysoftwareschmiede Motelsoft auf die Silberscheibe gebrannt. Die Spiele laufen allesamt unter DOS, die Installation ist problemlos; selbst an die Konfigurationsdateien für eine Bootdiskette wurde gedacht. Diese ist allerdings obligatorisch, denn ca. 580 KB konventioneller Speicher müssen schon frei sein, bevor sich was auf der Mattscheibe tut.

Nach der Installation heißt es also Abschied nehmen vom CD-Laufwerk und der deutschen Tastaturbelegung. Allerdings laufen die Spiele hervorragend in der DOS-Box von Windows 95! Das Wichtigste aber sind die Games – die Mischung ist wirklich bunt ausgefallen. Fangen wir doch einfach bei den Rollenspielen an. Da wären die beiden Episoden Escape from Ragor und Megrims Rache. Verhelfen Sie Ihrem Helden



zur Flucht aus den schrecklichen Dungeons. Erinnerungen an Eye of Beholder werden wach.

Dazu gibt es Teil 1 und 2 von Darkside of The Sun, der Stab des Lichts und der Palast der Verdammnis. Darin müssen Sie Ihre Heldentruppe durch 3-D-Labyrinth voller Gefahren, Rätsel und Fallen steuern und helfen Laura, die Erde vor der Vernichtung zu retten.

Poker King ist eine, wie der Name schon sagt, Pokersimulation gegen zwölf verschiedene Computergegner. Außerdem gibt es ein Strategie-Abenteuer in Form von Der Eisplanet. Die Salaner, eine gefährliche Sekte, mucken auf. Geben Sie ihnen eins auf die Mütze. Dazu müssen Sie unter anderem Handel treiben, eine Armee aufbauen und Aufträge der Regierung ausführen.

Für Ihre nächste Kanzlerkandidatur können Sie mit Kokoi schon mal ein wenig üben. Doch der Wahlkampf ist teuer, deshalb müssen Sie zusehen, wie Sie mit Warenhandel und Fabrikgebäuden Geld verdienen können. Als Dessert gibt es dann San Largo und die Insel. Helfen Sie der Königin einen Angriff auf San Largo abzuwehren und erforschen Sie die geheimnisvolle Insel.

Die Spiele sind allesamt grafisch liebevoll gestaltet und vermögen den Lautsprechern einige Schwingungen abzuverlangen. Natürlich gibt es grafisch aufwendigere Produktionen, aber die Games haben sehr viel Spaß gemacht. Und darauf kommt es doch schließlich an.

Fazit: 84%

Skunny in: Lost Treasures

CDV • Tel.: 0721 / 97 22 40 •
DM 79,95 (Vollversion)

Bei diesem Spiel treffen wir einen guten Bekannten wieder: Das kleine Eichhörnchen Skunny hat bei seinem letzten Abenteuer eine Karte mit sich gehen lassen, auf der riesige Schätze verzeichnet sind. Ihre Aufgabe besteht darin, so viele Schlüssel und Münzen wie möglich einzusammeln. Haben Sie jeweils 100 Stück davon einkassiert, bekommen Sie bezüglich der



Trister Plattformen-Alltag.

Münzen ein zusätzliches Leben, oder das Tor zum Verlassen der Spielstufe öffnet sich.

Nach dem Start erscheint eine Weltkarte, auf der sich die sieben verschiedenen Spielstufen befinden: Die Testwelt, die zum Reinschnuppern gedacht ist, das Piratengold, der Orient, die Pyramiden, 1001 Nacht, das Mittelalter und die Eishöhlen. Jede Welt bietet andere Gegner, die optisch anspruchsvoll gerendert sind. Sie können Skunny entweder mit einem Joystick (besser noch mit einem Joypad) oder mit der Tastatur durch die Levels hetzen, die in 3 Ebenen leider – selbst auf einem Pentium 90 – etwas ruckelig scrollen.

Es gibt ein Feature, das Ihnen einen eventuell bevorstehenden Gähnanfall im Halse stecken bleiben läßt: ein Level-Editor, mit dem Sie sich Ihre eigenen Welten zusammen-



Hoffentlich schießt er sich auf den Mond, denn dort gehört er auch hin.

basteln können! So würde ich Skunny eher als Jump'n'Run-Designer bezeichnen, denn "fertige Games" habe ich für das gleiche Geld schon des öfteren gesehen – und zwar in besserer Qualität. Zwar gibt es drei Schwierigkeitsgrade, mit denen wohl jeder stolze Schultütenträger zurechtkommt, aber die rechte Spielaune will sich einfach nicht einstellen. Auch der gute Sound kann daran nichts ändern.

Fazit: 52%

Realms of Chaos

CDV • Tel.: 0721 / 97 22 40 • DM 69,95

Die einfachsten Spiele machen manchmal mehr Spaß als manche High Tech-Boliden der Neuzeit. Können Sie sich noch an die gute alte 64er-Zeit erinnern? Bekommen auch Sie noch leuchtende Augen, wenn ich hier das Wort Hexenküche erwähne?

Nun, in Realms of Chaos fliegen Sie zwar nicht als Kürbis durch die Levels, aber es ist genauso fesselnd und zauberhaft wie der mittlerweile gut und gerne zehn Jahre alte Plattform. Erwarten Sie also bitte keine SVGA-Grafik (was keinesfalls bedeutet, daß sie schlecht aussieht) oder 32-stimmige Orchestersounds.

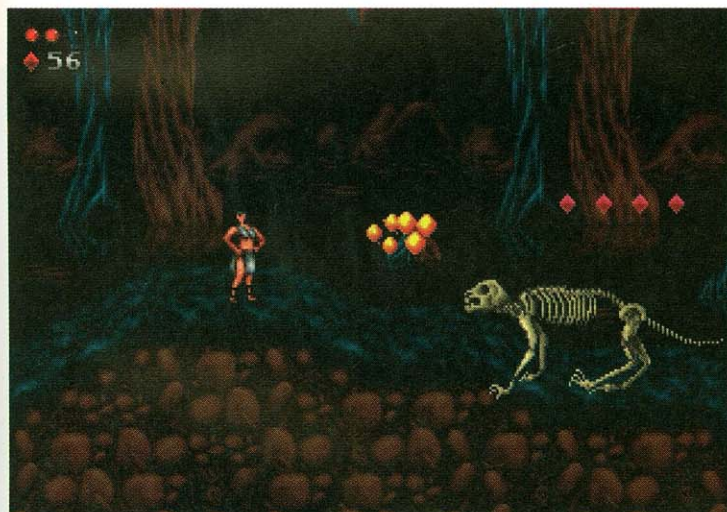
Das Jump'n'Run lebt vor allem durch die intelligenten Spielstufen und dem Hauch eines Rollenspiels. Sie haben die Auswahl zwischen einem weiblichen und einem männlichen Spielpartner, zwischen denen Sie während des Spiels einfach mit der Leertaste hin und her schalten.



Beide haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Unzählige Gegner versuchen Sie auf Ihrem Weg durch das Reich Mysteria aufzuhalten. Erschwert wird die ganze Geschichte durch wirklich fiese Fallen, wilde Bestien, spitze Holzpfähle und bewegliche Plattformen. Schlagen Sie sich durch den Urwald von Mysteria, bevor Sie weitere mystische Orte betreten können.

Praktischerweise lassen sich die Spielstände zwischendurch abspeichern, denn selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe beißen Sie schneller ins Urwaldgras, als Ihnen lieb sein kann. Haben Sie dieses fesselnde Abenteuer bewältigt, so erwarten Sie weitere acht Action- und Abenteuerspiele, die den Preis von einem schlappen Zehner mehr als rechtfertigen.

Fazit: 79%



Baryon

CDV • Tel.: 0721 / 97 22 40 • DM 79,95

Nach einem frustbeladenen Tag sind Shoot'em-Ups genau das richtige, um mal so richtig Dampf abzulassen. Bevor Sie also Ihrem Chef in den Hintern treten oder mit Ihrer Freundin einen Streit vom Zaun brechen, atmen Sie erst einmal tief durch, und legen Sie die Baryon-CD vorsichtig und ohne Gewaltanwendung in das Laufwerk. Danach entkrampfen Sie Ihre Fäuste und tippen GO ein, schieben den Lautstärkeregler auf MAX, und dann ab die Waldfee...

Die Story ist recht abstrus: Durch den Einsatz von Neutronenwaffen im 24. Jahrhundert steht der Weltuntergang unmittelbar bevor. Daher beschloß der Senat der Vereinigten Nationen die Eroberung des 21. Jahrhunderts mittels einer Zeitkapsel.

Doch ein Verräter flieht mitsamt der Waffenpläne in die vergangene Zeitzone und bereitet eine Invasion der Zukunft vor. Sie müssen nun das 24. Jahrhundert vor Ihren aufgebrauchten Vorfahren verteidigen. Dafür stehen Ihnen zwei verschiedene Jagdflieger mit unterschiedlichen Waffensystemen



zur Auswahl.

Wie Sie vielleicht denken können, wird es kein gemütlicher Rundflug werden. Von allen Seiten werden Sie von Panzern, Raumschiffen und stationären Laserkanonen angegriffen. Beruhigend zu wissen, daß Ihre Waffenauswahl durch Aufsammeln von Objekten immer mehr zunimmt, bis die Übersicht auf dem Bildschirm durch wild umherfliegende Raketen und Laserblitze fast vollständig verlorengeht.

Insgesamt gibt es sechs Level, die Sie meistern müssen. Der Schwierigkeitsgrad und die Gefährlichkeit der Gegner nimmt dabei fast exponentiell zu. Die Grafik ist durchaus ansprechend und scrollt flüssig über den Bildschirm. Und schließlich runden gerenderte Zwischensequenzen das gute Erscheinungsbild positiv ab. Freunde dieses Genres sollten sich Baryon unbedingt näher ansehen.

Fazit: 73%



Pinball Mania

CDV • Tel.: 0721 / 97 22 40 • DM 14,95

Insgesamt neun Flipper für DOS und zwei Vertreter für Windows stehen auf dieser CD zur Auswahl bereit. Darunter befindet sich auch eine Demo des bekannten 3D Ultra Pinball von Sierra, die mit kleinen Einschränkungen spielbar ist.

Julietta ist der zweite Flipper für Windows 3.x (natürlich auch für Win95), der neben den zehn mitgelieferten Tischen mit einem eigenen Editor zum Entwerfen eigener Spieltische aufwarten



kann. Ideal, um in der Mittagspause mal kurz die Kugel rollen zu lassen, ansonsten leidet der Spielspaß aber an der kleinen Bildschirmdarstellung.

Die DOS-Flipper sind allesamt Shareware und teilweise eingeschränkt, so daß Sie nur ganz bestimmte Tische zur Auswahl haben. Auch ist die Qualität der Simulation nicht



gerade berauschend. Hier ruckelt und zuckelt es, da fiept's fürchterlich aus den Lautsprechern, die rechte Spiellaune will sich nicht so recht einstellen.

Auch was das Rollen der Kugel betrifft, findet sich sehr Kurioses auf der Sampler-CD. Vielleicht bin ich ja auch nur zu sehr verwöhnt, um Gefallen daran zu finden. Aber



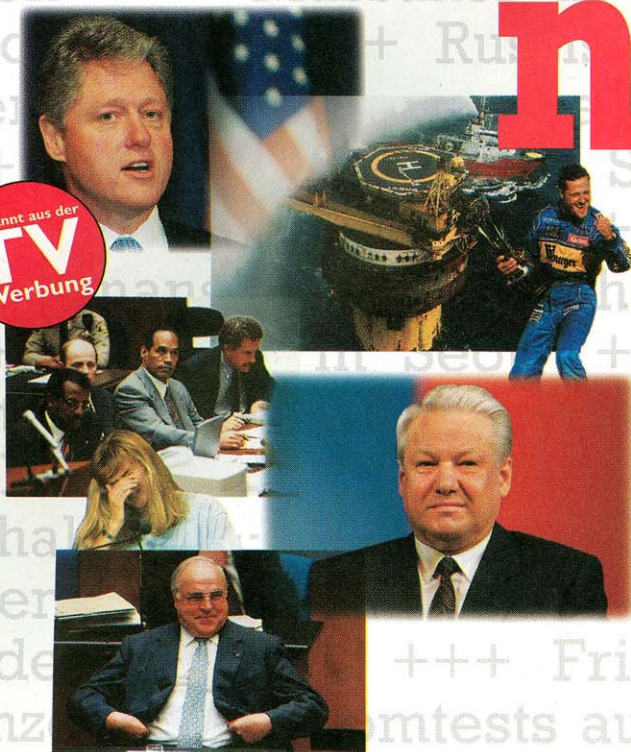
selbst in der Sharewareszene habe ich schon bessere Spiele gesehen. Allenfalls Einsteigern, die wenig Geld ausgeben wollen oder 3D Ultra Pinball-Interessenten, die das Game mal antesten wollen, würde ich zum Kauf raten, ansonsten aber gilt: Finger weg!

Fazit: 32%

n.tv

Das ganze Jahr auf einer Scheibe...

Bekannt aus der
TV Werbung



REUTERS dpa DFA



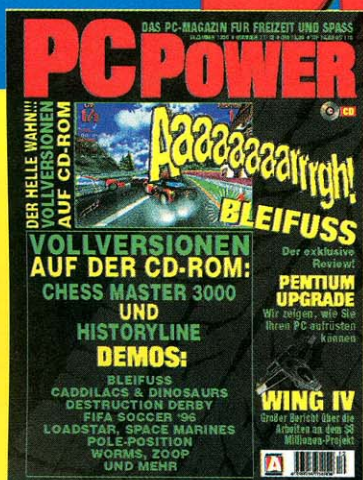
Alle wichtigen Ereignisse des gesamten Jahres 1995 in Wort und Bild inkl. einem Nachrichten-Quiz, in dem Sie Ihr eigenes Wissen über die Ereignisse des Jahres prüfen können.

CD-i · CD-ROM PC + MAC

Philips Media

PC POWER

**NUMMER
11-12/95**



Mit den Vollversionen von History Line und Chessmaster 3000

**NUMMER
1/96**



Mit den Vollversionen von Ishar 1, 2 und 3, SWAP und Stardust

**NUMMER
2/96**



Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2

Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben der **PC POWER**

..... mal Nr. 11-12/95 (Doppelausgabe)
..... mal Nr. 1/96
..... mal Nr. 2/96

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Mein Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:
Unterschrift:
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

☐ in bar (Geld liegt bei)
☐ per beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

**SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**

Die PC POWER Umfrage '96

Jetzt wollen wir's wissen! Wir brauchen Eure Meinung! Denn wir machen die PC POWER nicht für uns, sondern für Euch. Und deshalb wollen wir mit dieser Umfrage erfahren, was Ihr von uns erwartet.

Unter allen, die uns den Fragebogen (Original oder Kopie) ausgefüllt zurücksenden, verlosen wir fünf PC POWER-Jahresabos sowie ein großes Spielepaket mit Top-PC-Titeln der letzten Monate. Bitte den Hinweis am Ende der Umfrage beachten! Und nun die Fragen.

1. Ich lese die PC POWER

☐ regelmäßig ☐ unregelmäßig ☐ dies ist meine erste

2. Aufmerksam wurde ich auf die PC POWER

☐ durch Freunde ☐ im Handel
☐ durch Werbung in
☐ (anderes)

3. Ich lese noch andere Computer(spiele)-Magazine, nämlich (Mehrfachnennungen möglich)

☐ PC Player ☐ PC Games
☐ Power Play ☐ PC Joker
☐ PC Spiel ☐ PC Direkt
☐ PC Praxis ☐ PC Welt
☐ DOS International ☐ C'T
☐ Chip ☐ Inside Multimedia
☐ (andere)

4. Ich spiele

	sehr gerne	ab und zu	nicht so gerne
Adventures	☐	☐	☐
Ballerspiele	☐	☐	☐
Jump 'n' Runs	☐	☐	☐
Management	☐	☐	☐
Rennspiele	☐	☐	☐
Rollenspiele	☐	☐	☐
Simulationen	☐	☐	☐
Sportspiele	☐	☐	☐
Strategiespiele	☐	☐	☐
Andere	☐	☐	☐

Mein Lieblingsspiel ist derzeit

5. Monatlich gebe ich für Spiele aus

☐ bis 100 DM ☐ 100-200 DM
☐ 200-300 DM ☐ mehr als 300 DM

6. Ich besitze folgenden Rechner (bitte Ausstattung so genau wie möglich beschreiben)

.....

Außerdem besitze ich noch folgende(n) Rechner/Konsole(n):

.....

7. Das Betriebssystem, unter dem ich am häufigsten arbeite, ist

☐ DOS ☐ WINDOWS 3.xx ☐ Windows 95 ☐ OS/2

8. Ich spiele durchschnittlich pro Tag

☐ weniger als eine Stunde ☐ eine bis fünf Stunden
☐ mehr als fünf Stunden

9. Außer Computer interessieren mich

	sehr	ab und zu	gar nicht
Bücher	☐	☐	☐
Fernsehen	☐	☐	☐
Kino	☐	☐	☐
Theater	☐	☐	☐
Disco	☐	☐	☐
Chart-Musik	☐	☐	☐
Oldies	☐	☐	☐
Klassik	☐	☐	☐
Fitness/Sport	☐	☐	☐
Anderes	☐	☐	☐

PC POWER

10. Nun werde ich die PC POWER wie in der Schule bewerten. (Note 1 bedeutet "sehr gut", Note 6 steht für "sehr schlecht". Die jeweilige Note trage ich in die Kästchen ein.)

(Heft)		(Cover-CD)	
Titel	()	Vollversion	()
Inhalt	()	Demos	()
News	()	Menüsteuerung	()
Features	()	sonstige Inhalte	()
Previews	()		
Reviews	()		
Technik	()		
Hardware-Test	()		
Hot Web Sites	()		

In dieser (März)Ausgabe hat mich besonders angesprochen
..... (bitte Seite oder Titel angeben)

Überhaupt nicht interessiert hat mich
.....

11. Bisher nicht oder nur sporadisch vorhandene Rubriken (1= unverzichtbar bis 6= überflüssig, bitte Note eintragen)

- () Komplettlösungen
- () Tips, Tricks und Cheats zu Spielen
- () Leserhitparade der besten Spiele
- () Leserbriefe
- () Fotos vom POWER-Team
- () Druckertests
- () Joysticktests
- () Hardwaretests allgemein
- () Lernprogramme/Education
- () Anwendungsprogramme
- () Schachcke (Mensch/Rechner gegen Rechner)
- () Bücherecke
- () Wettbewerbe
- () Poster
- () Firmenprofile

Ich wünsche mir außerdem Berichte über/ folgende Rubriken
.....
.....
.....

12. Den Preis von 14,80 DM finde ich

☐ angemessen ☐ zu hoch ☐ zu niedrig ☐ kommt aufs jeweilige Heft an ☐ kommt auf die Vollversion an

13. Die persönliche Anrede bei Testberichten sollte sein

☐ Sie ☐ Du ☐ ist mir egal

14. Das Layout der PC POWER ist allgemein (Note 1 = sehr gut, Note 6 = sehr schlecht) ☐

In dieser Ausgabe gefiel mir folgende Seite vom Layout her am besten: ☐ (bitte angeben)

.....
(Grund bitte angeben)

Am wenigsten gefiel mir Seite ☐

.....
(Grund bitte angeben)

15. Alles in allem bewerte ich die

PC POWER mit ☐ (bitte in %; 100 = Top, 0 = Flop)

16. Ich bin

- ☐ Schüler (bitte Schultyp angeben; z.B. Gymnasium)
- ☐ Student
- ☐ Angestellter
- ☐ Beamter
- ☐ Freiberufler
- ☐ arbeitslos
- ☐ Pensionär
- ☐

Die beiden nachfolgenden Fragen bitte auch dann beantworten, wenn der Coupon ausgefüllt wird

17. Ich wohne im PLZ-Raum

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7
☐ 8 ☐ 9 ☐
(bitte Land angeben, falls im Ausland wohnhaft)

18. Ich bin ☐ Jahre alt.

19. Ich habe noch folgende Wünsche, die hier nicht erfragt wurden:

Hinweis: Diesen Teil fülle ich nur aus, weil ich gerne bei der Verlosung mitmachen möchte. Ich weiß, daß meine persönlichen Daten vertraulich behandelt werden und ich nur im Gewinnfalle im Heft genannt werde.

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Alter:

Bimmelt mich an, falls ich gewinne!

Meine Telefonnummer:



STAR RANGERS

DIE STRATEGISCHE RAUMFLUG-SIMULATION

Die Piloten der STAR RANGERS-Grenzpatrouille sind der Schrecken jedes Raumschurken. Mit ihren überlichtschnellen Kampffägern 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



Multimedia-CDs

Multimedia-CDs sind wie eine Pralinenschachtel: Man weiß nie, was man bekommt. So müssen wir beispielsweise immer wieder feststellen, daß nicht überall Multimedia drin ist, wo selbiges drauf steht. Auch werden des öfteren jene Möglichkeiten, die das Medium bietet, verschenkt: Ein paar AVIs oder WAV-Dateien allein machen den multimedialen Kohl eben nicht fett. Und etwas mehr Bedienungskomfort könnte manchen Programmen auch nicht schaden. Nachfolgend präsentieren wir Ihnen die interessantesten Neuerscheinungen der letzten Wochen.

Cinemania 96

Info: Microsoft GmbH • Tel. (089) 3176-0 •
Preis: DM 69,-



Bei Cinemania 96 handelt es sich um die aktuelle Neuauflage des Klassikers von Microsoft. In einer riesigen Datenbank mit 25.648 Einträgen ist (fast) alles gespeichert, was für Cineasten von Bedeutung ist. Schnelle Hyperlink-Verbindungen ermöglichen die Suche nach speziellen Filmen, selbst wenn Sie nur noch einen Teil des Titels wissen. Oder Sie können ohne Probleme verzweigte biographische Informationen über Darsteller abrufen.

Wichtige Dinge aus dem cineastischen Umfeld, z.B. die Rolle des Producers, werden in aufschlußreichen Enzyklopädie-Artikeln erklärt. Auch an Filmreviews wurde nicht gespart, es sind mehrere tausend Stück von populären amerikanischen Filmkritikern, wie Pulitzerpreis-Gewinner Roger Ebert,

gespeichert. Frei nach dem Motto "See, Hear, Watch" können Sie sich zahlreiche Filmclips und Dias, Schauspielerportraits, Dialoge oder Musik aus Ihrem Lieblingsstreifen auf den Bildschirm holen.

Ein weiterer Menüpunkt nennt sich Awards, dort bekommen Sie Einsicht in eine Liste aller Oscarpreisträger von 1927-1994. Ein nützliches Feature ist die Möglichkeit Filme nach Kategorien, egal ob britischer Humor oder Familiendrama, zu suchen. Das alles geschieht auf einer leicht überschaubaren neuen Oberfläche, die der von Music Central 96, das in der letzten Ausgabe besprochen wurde, entspricht. Egal ob vom Umfang, Informationsgehalt, Benutzerfreundlichkeit oder der optischen Gestaltung, diese CD-ROM gehört in jeder Kategorie zum besten, was der Markt zu bieten hat.

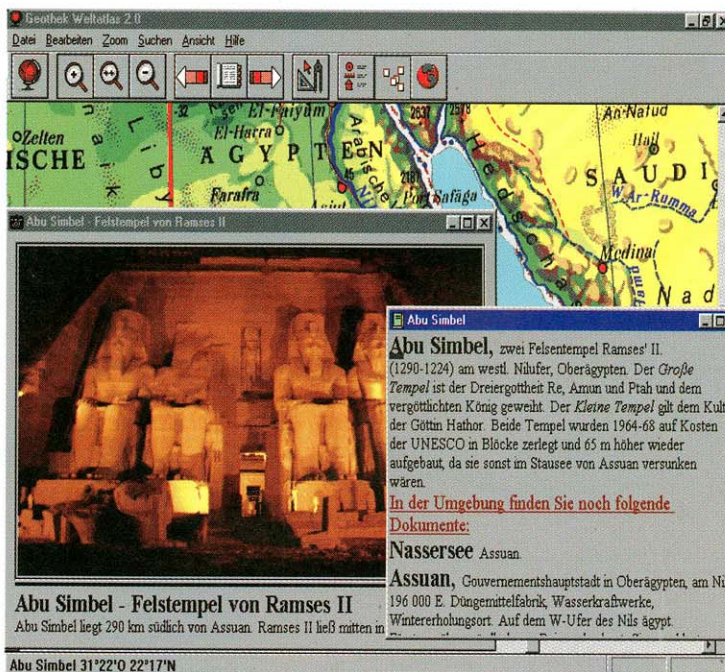
Geothek Weltatlas

Info: Koch Media GmbH • Tel. (089) 74 61 35-0 •
Preis: DM 99,-

Die neue Version dieses bislang nur in einer DOS-Version vorliegenden Programms gibt es nun mit einigen Verbesserungen auch für Windows. Beispielsweise können jetzt Kartenausschnitte gedruckt oder in Grafikprogramme übernommen werden. Diese entstammen der klassischen Hölzel-Kartographie, die gescannt und anschließend retuschiert wurde. Neben globalen Perspektiven sind noch 52 Zentrumspläne wichtiger Städte enthalten. Im Namenregister finden sich 90.000 Stichwörter, mit

kurzen, aber informativen Texten aus dem Meyer-Lexikon, wobei besonders die Hinweise zu architektonischen Besonderheiten einzelner Städte Beachtung verdienen.

Was den multimedialen Gehalt dieser CD betrifft, wurde im Vergleich zum gebotenen Informationsreichtum ein wenig gespart; so gibt es weder Videoclips noch Sprachausgabe und nur wenige Effekte. Auch die Suchfunktionen erfüllen nicht den Standard der bei Multimedia-Lexika mittlerweile üblich ist.



Der Zimmerpflanzenratgeber

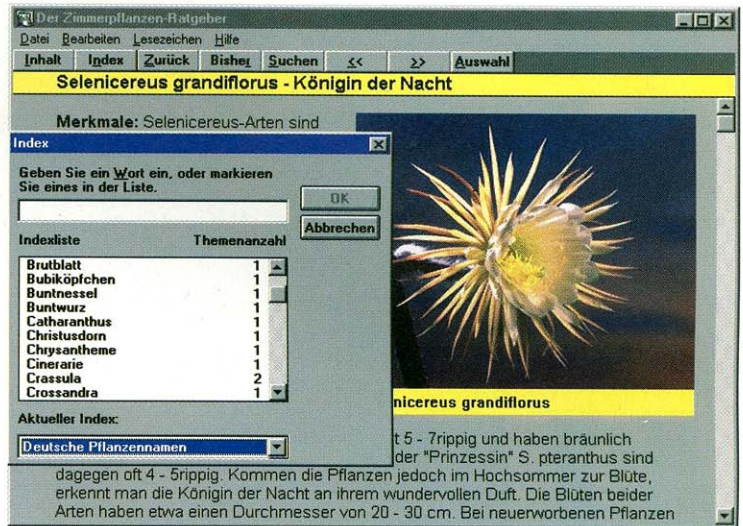
Info: Rossipaul Verlagsgesellschaft mbH ● Tel. (089) 17 91 06-0 ● Preis: DM 49,80

Ein Ratgeber, der eine umfangreiche Übersicht über zahlreiche Blattpflanzen, Blütenpflanzen, Kakteen und deren Pflege in den eigenen vier Wänden gibt. Die Stärke des Programms ist die Hilfe zur richtigen Auswahl beim Pflanzenkauf: Je nach gewünschter Farbe, den Lichtverhältnissen, der Zeit, die Sie für die Pflege zur Verfügung haben, etc. können Sie sich die perfekte Pflanzenauswahl für Ihr Haus zusammenstellen.

Weniger Freude bereitet dagegen die schlecht funktionierende Indexsuche, bei der Schwierigkeiten mit kombinierten Begriffen auftreten.

So werden bei der Suche nach Rosen nur drei Einträge gefunden, die Wüstenrose beispielsweise taucht nicht auf, da das Wort Rose bei dieser Gattung nicht alleine steht, sondern mit einem anderen Begriff zusammen ein Wort bildet.

Da die CD mit dem Microsoft Multimedia Viewer erstellt wurde, sind die grafischen Möglichkeiten recht begrenzt. Die entsprechend simple Oberfläche wurde nur mit wenigen Videosequenzen angereichert, die qualitativ zudem nur mittelwertig sind. Überhaupt übertrifft der Informationsgehalt die Gestaltung des Programms bei weitem.



Goethe in Weimar

Info: Navigo Multimedia GmbH ● Tel. (089) 3 24 66-200 ● Preis: DM 99,-

Ein multimediales Feuerwerk, das sich, über die im Titel gegebene Information hinausgehend, nicht nur mit Goethes Leben in Weimar beschäftigt. Bei dieser Veröffentlichung wird das Wort "interaktiv" nämlich in ganz großen Buchstaben geschrieben.

So erscheint die Tour durch das Goethe-Haus mit Hilfe von über 30 Quicktime-VR-Filmen ungewöhnlich lebendig. Gleiches gilt für den virtuellen Spaziergang durch Weimar, die Stadt der Klassik. 25 Videosequenzen im Quicktime-VR-Verfahren sorgen hier für entsprechende Echtheit. Eine weitere Möglichkeit zu einer interaktiven Reise besteht anhand einer Zeitleiste, die am Leben des Universalgenies entlang führt.

Neben Tips für einen Besuch im heutigen Weimar liegt außerdem eine Auswahl aus Goethes Schriften vor, die in die Rubriken Gedichte, Zitate, Romane und Theaterstücke gegliedert ist. Diese können Sie in Form von Vorträgen und Videoclips aufrufen, die durch Hinweise zur Entstehungsgeschichte und Interpretationen ergänzt werden. Dabei tritt Goethe, der von Thomas Holzmann von den Münchner Kammerspielen überzeugend gesprochen wird, quasi persönlich als Moderator auf.

Die tolle grafische Umsetzung und die hohe Benutzerfreundlichkeit, tragen dazu bei, daß man sich den hohen Informationsgehalt dieser CD-ROM gerne vermitteln läßt. Fazit: So macht Bildung Spaß!



Music Wizard Pro

Info: CDV Software ● Tel. (0721) 97 22 4-0 ● Preis: DM 19,95

Ein MIDI- und WAV-Player, der Ihnen darüber hinaus die Möglichkeit bietet, interaktiv in gerade laufende Stücke einzugreifen, indem Sie mittels Mausklick oder Tastatur bestimmte vorgegebene Riffs, Wörter, Breaks, etc. an der von Ihnen gewünschten Stelle einfügen. Dabei sind festgelegte Grundstrukturen für die einzelnen Nummern vorgegeben. Die Auswahlmöglichkeiten umfassen u.a. Reggae, Power Song, Synthie, Ballade, Shuffle Groove. Das gleiche funktioniert auch mit "richtigen" Songs von bekannten

Interpreten wie Toto, Fleetwood Mac oder den Beatles. Allerdings sind diese nicht im Lieferumfang inbegriffen und müssen extra geordert werden. Zusätzliche Optionen sind Slide Shows, die parallel zur Musik ablaufen, und das Anzeigen der Songtexte.

Eigentlich ist der Preis des Music Wizards unschlagbar, doch leider erhalten Sie kein komplettes Produkt, da die interessanteste Möglichkeit, nämlich das Begleiten von Hits, nur nach Erwerb von weiteren Programmteilen möglich ist.



Leonardo der Erfinder

In seiner Gedankenwelt war Leonardo da Vinci seiner Zeit weit voraus. Dieses ist aus den Plänen zu seinen Erfindungen, die sich auf dieser CD befinden, ersichtlich. Die Pläne sind in die Rubriken Flug, Wasser, Musik, Ingenieurwesen und Kriegführung untergliedert.

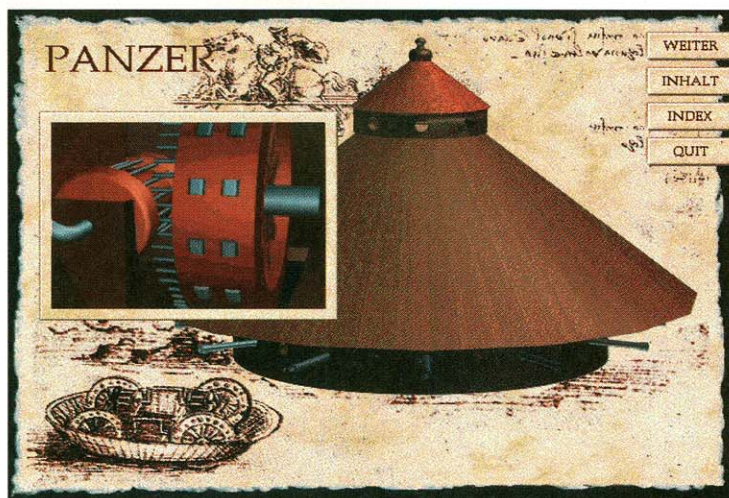
In gerenderten Grafiken werden diese in ausgezeichnet animierten 3-D Ansichten dargestellt. Danach können Sie einen Vergleich zu modernen Errungenschaften, die den Ideen Leonardos entsprechen, beispielsweise einem Helikopter, durchführen.

Dabei werden die Früchte der modernen Technik zur Verdeutlichung optional als Videos im MPEG-Format gezeigt. Weniger martialisch sind da Vincis Musikinstrumente, wie die Viola Organista. Den Instrumenten können

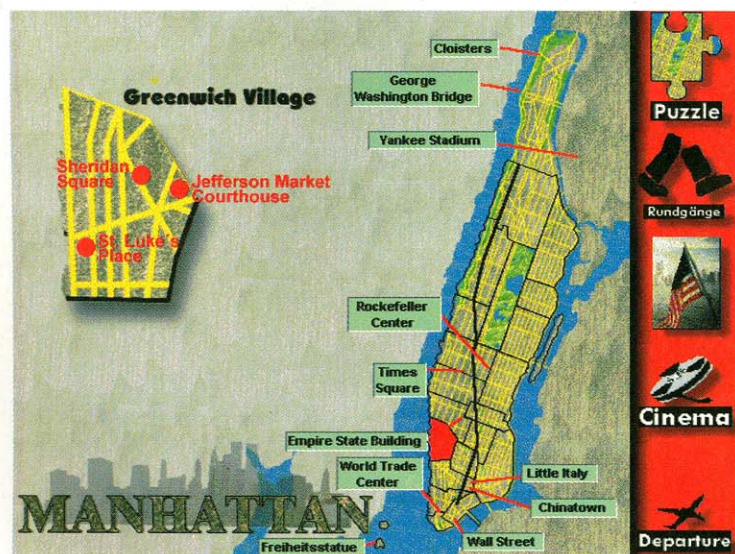
Sie Töne entlocken, womit sie gleichzeitig Animationen auslösen.

Die Biographie des Erfinders ist recht knapp ausgefallen, und bei der Aufzählung seiner Werke auf sieben Seiten wurde weitestgehend auf deren Abbildung verzichtet. Dafür ist die Oberfläche übersichtlich und gut zu handhaben, ebenso ist die grafische Gestaltung äußerst ansprechend. Außerdem wurden drei einfache Spiele als Bonbon dazu gepackt, z.B. das Ikarusspiel, bei dem Sie mit Leonardos pedalbetriebenen Flügel Hindernissen ausweichen müssen. Die CD, die in einer vollständig lokalisierten Version erhältlich ist, kann das übliche Future Vision Niveau, besonders was den Umfang betrifft, nicht ganz halten, dennoch liegt sie immer noch über dem Durchschnitt.

Info: Softkey Deutschland GmbH ●
Tel. (089) 143 12-470 ● Preis: DM 99,-



Mega City New York



Info: Data Becker ● Tel. (0211) 9331-02 ●
Preis: DM 29,80

Diese Veröffentlichung bietet Ihnen die Möglichkeit, den Big Apple von verschiedenen Seiten zu betrachten. Unter dem Titel Cybertours werden virtuelle Hubschrauber-Rundflüge mit vorberechneten Grafiken von eher bescheidender Qualität simuliert. Wenn Sie näher ins Detail gehen möchten, können Sie sich auf verschiedene Rundgänge begeben, bei denen Sie die wichtigsten Sehenswürdigkeiten kennenlernen. Leider sind nur wenige Videosequenzen zu sehen, doch dafür erhalten Sie viele informative Zusatzinfos, wenn Sie ein Symbol, das einen Taxifahrer zeigt, anklicken. Ob Sie sich nun für Essen und Trinken,

Nightlife, Sport, Einkaufen oder das Hotelangebot interessieren, Sie finden allerhand Nützliches für eine potentielle Reise nach NYC. Weitere Rubriken umfassen das Klima, den Verkehr und einen Sprachführer, bei dem Sie sich geläufige Redewendungen in der richtigen Aussprache vorsprechen lassen können.

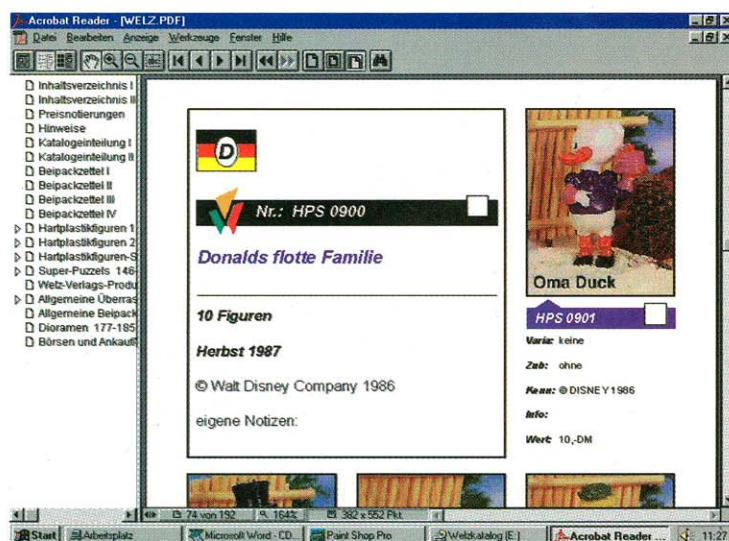
Die Oberfläche ist grafisch äußerst gelungen und benutzerfreundlich. Unglücklicherweise fehlt jedoch ein Lexikon, d.h. es ist keine Suche über Hyperlinkverbindungen möglich. Trotz dieses Mankos können Sie bei einem Preis von rund 30 Mark mit dem Erwerb dieser CD-ROM wenig falsch machen.

Überraschungs Figuren

Info: ARI Data CD GmbH
Tel. (02154) 42 90 85
Preis: DM 29,95

Die Sammelmanie, die vor ein paar Jahren mit Überraschungseiern anfang, dehnte sich schnell auf alle nur erdenklichen Plastikfiguren aus. Der Nachfrage entsprechend, entstanden verschiedene themenbezogene Nachschlagewerke, von denen der Weltz-Katalog, der die Grundlage zu dieser CD-ROM bildet, zu den wichtigsten zählt. 600 Figuren liegen als farbige

Abbildungen im Truecolor-Format vor, wobei ein stufenloses Verkleinern und Vergrößern von Bildausschnitten möglich ist. Erstellt wurde die CD mit dem Acrobat Reader, und so ist die optische Gestaltung denn auch ziemlich unspektakulär ausgefallen. Überhaupt gibt es, außer der ordentlichen Volltextsuche und der Möglichkeit zu Direktzugriffen aus dem Inhaltsverzeichnis auf einzelne Kapitel, kaum interaktive Features.



Das illustrierte Kräuterlexikon

Info: Boeder Deutschland GmbH • Tel. (06145) 502-0 • Preis DM 39,95

Dieses CD-ROM-Lexikon stellt 100 der wichtigsten Heilkräuter vor. Es informiert nicht nur über die Pflanze als solche, sondern auch über ihre Zubereitung als Ergänzung zu einer chemiefreien Hausapotheke. 140 Stichworte zu verschiedenen Beschwerden und Symptomen werden aufgeführt, zu deren Linderung Sie die benötigte Pflanze herausfinden können oder umgekehrt. Dabei wurde auch berücksichtigt, ob Kräuter speziell für Kinder und ältere Menschen geeignet sind.

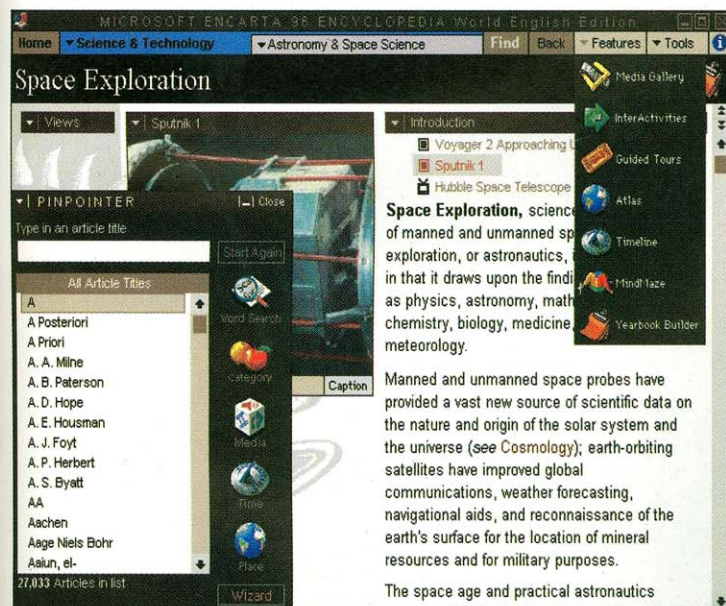
Die Kräuter selbst sind in farbigen Illustrationen dargestellt, auf Photos wurde verzichtet – überhaupt geht der

Multimedia-Effekt dieser Veröffentlichung gegen Null. Die Bedienung ist zudem recht umständlich: So wird eine Pflanze im Inhaltsverzeichnis nicht über einen gewöhnlichen Doppelklick angewählt, sondern muß danach nochmals in einem anderen Fenster angeklickt werden, bevor die Informationen erscheinen.

Die Klientel für diese Scheibe scheint von vornherein auf eine kleine Gruppe beschränkt zu sein, denn wer interessiert sich schon dafür, wie man "einen Tee aus Bitterklee oder Huflattich" bereitet, und wer hat schon Lust, seinen PC mit in den Wald auf Kräutersuche zu nehmen?



Encarta 96 Encyclopedia



Info: Microsoft GmbH • Tel. (089) 3176-0 • Preis: DM 198,-

Die 1996er Edition der bestverkauften Multimedia-Enzyklopädie für Windows wurde gegenüber dem Vorgänger inhaltlich um rund zehn Prozent erweitert. Es sind nun über 27.000 Einträge, neun Stunden digitalisierte Klänge, 8000 Fotos, 800 Karten sowie mehr als 125 Animationen und Videoclips in hervorragender Qualität gespeichert.

Neben den Suchfunktionen im Lexikon können Sie sich außerdem auf geführte Touren in Bereichen wie Kunst & Literatur, Sport oder Wissenschaft & Technik begeben. Über eine Zeitleiste können Informationen nach historischen Anhaltspunkten gesucht werden, und in einem Atlas haben Sie die

Möglichkeit, nach geographischen Kriterien auszuwählen.

Im Mind Maze testen Sie Ihr Allgemeinwissen spielerisch, indem Sie sich durch eine verwinkelte Burg bewegen und Gegenstände anklicken, zu denen dann eine Frage gestellt wird. Alles in allem gehört Encarta zweifellos zu den großen CD-ROM-Lexika.

Die Suchfunktionen sind herausragend und durch Hyperlinkverbindungen ist es kein Problem, wirklich alles Wissenswerte zu einem Thema zu finden. Der Informationsgehalt der einzelnen Einträge ist gegenüber anderen Multimedia-Enzyklopädien vorbildlich, die optischen Aufmachung und Benutzerfreundlichkeit tadellos.

Selbstverteidigung Privattrainer für alle Fälle

Info: Data Becker • Tel. (0211) 9331-02 • Preis: DM 29,80

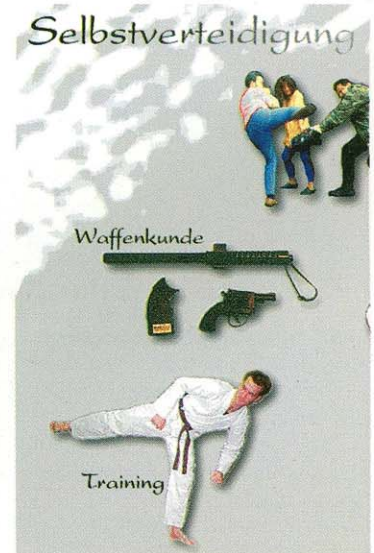
Einen Selbstverteidigungslehrgang unter Windows, bei dem Videoanimationen die Rolle Ihres Kursleiters übernehmen, bietet Data Becker mit dieser CD. Weiterhin sind Abhandlungen über Waffenkunde, gesetzliche Grundlagen, Tips zu Verteidigung in Alltagssituationen sowie ein Simulator enthalten. Dort sehen Sie diverse Angriffssituationen, woraufhin Sie zwischen drei Kontervarianten auswählen können.

Ungewöhnlich hoch ist die Zahl der Videos: 230 Stück, und das in guter Qualität. Leider können Einstellungen wie die Bildgröße nicht im Programm selbst verändert werden, sondern nur in den zugehörigen Windows-Menüs.

Apropos Windows: Die Taskbar von Windows 95 verschwindet nach dem Start des Programms, ansonsten treten aber keine weiteren Probleme diesbezüglich auf. Ebenfalls unproblematisch ist die Bedienung der Oberfläche, da diese

einfach strukturiert ist.

Der Umfang der schriftlichen Informationen läßt zu wünschen übrig; aus diesem Grund ist es auch nicht möglich, tiefer in die Materie einzutauchen. Wenn Sie sich schon immer für Selbstverteidigung interessiert haben, können Sie hier für wenig Geld in das Thema hineinschnuppern. Ob die CD im Ernstfall Ihr Leben zu retten vermag, wie auf der Verpackung behauptet wird, erscheint uns mehr als fraglich.



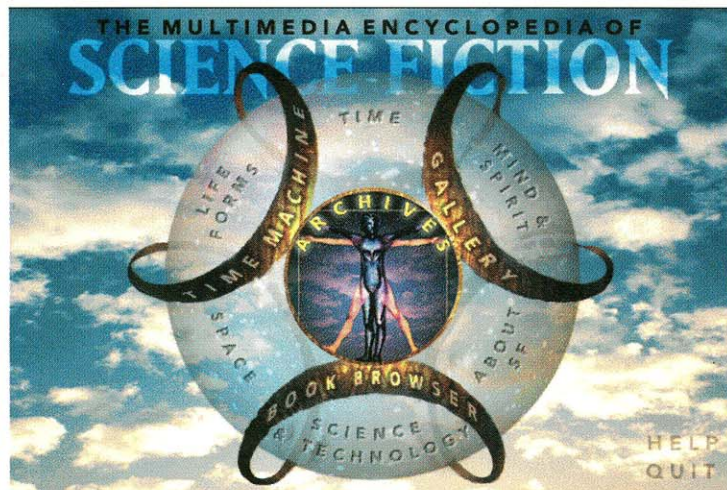
The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction

Info: Bomico ● Tel.: (0 61 07) 93 01 00 ●
Preis: DM 99,95

Basierend auf dem gleichnamigen Druckwerk, bietet diese komplett englischsprachige CD einen historischen und umfassenden Überblick über SF im allgemeinen, seine Autoren und natürlich auch die wichtigsten SF-Filme aus Kino und Fernsehen.

Und genau beim letztgenannten werden multimediale Möglichkeiten fast völlig verschenkt. Wer würde

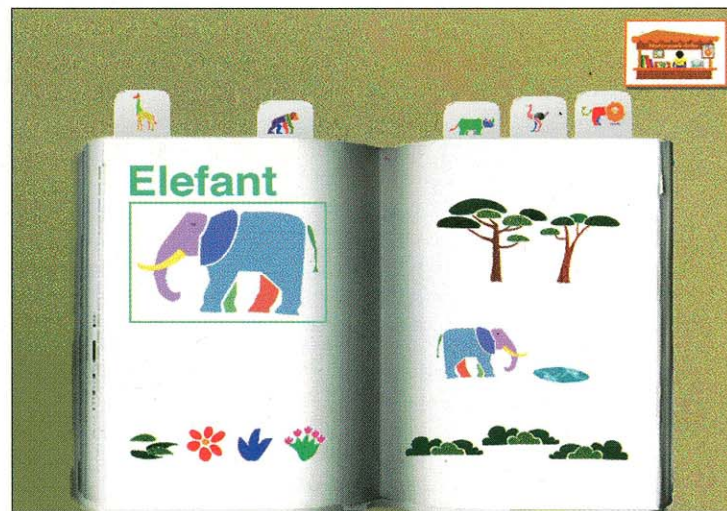
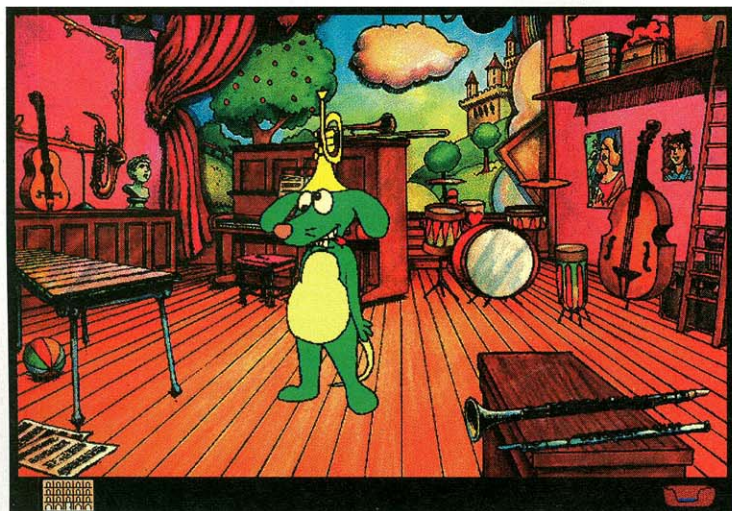
sich für das Thema interessieren, wären da nicht Star Wars, Raumschiff Enterprise oder 2001 – Odyssee im Weltraum gewesen? Und welche Phantasien wurden vor allem in den 50er Jahren gesponnen? Es gibt zwar sehr viele Einträge zu den wichtigsten Streifen, dazu jeweils ein oder mehrere Standbilder, aber die findet man auch in gedruckten Lexika. Die eigentlich zu erwartenden



Filmausschnitte lassen sich zählen: sechs Stück – der neueste ist "Little Shop of Horrors" von 1960, der im übrigen nicht mal zum Genre gerechnet wird, sondern als "Grusical" galt und gilt. Weitere Videos bestehen aus mehr oder weniger nichtssagenden Interviews zu verschiedenen Themen wie "Frauen und Science-fiction" und ähnlichem. Die Bedienung indes ist

benutzerfreundlich, auch an die Verknüpfung verschiedener Themen und den Bereichswechsel per Mausklick auf farbig unterlegte Textstellen wurde gedacht. Wer sich generell über SF und seine Geschichte informieren will, kann ja einen Blick in das Werk riskieren, vorausgesetzt, man ist bereit, einen Hunderter dafür auf den Tisch zu legen. Allen anderen, vornehmlich Filmliebhabern, sei abgeraten.

Neue CDs für Kinder



Mäusejagd im Grandhotel

Info: Systhema Verlag GmbH ● Tel. (089) 32 47 3-0 ● Preise: Mäusejagd DM 89, Naturpark Afrika DM 69,-

Der erste Titel dieser beiden Kinder-CDs ist auch für Eltern geeignet oder, so die Beschreibung, für "Leute von 6 - 66". Die Story ist kindgerecht verfaßt: Am Abend soll das "große grüne Maus Orchester" die Gäste unterhalten. Die Mäusermusiker haben sich jedoch an den unmöglichsten Winkeln im Hotel

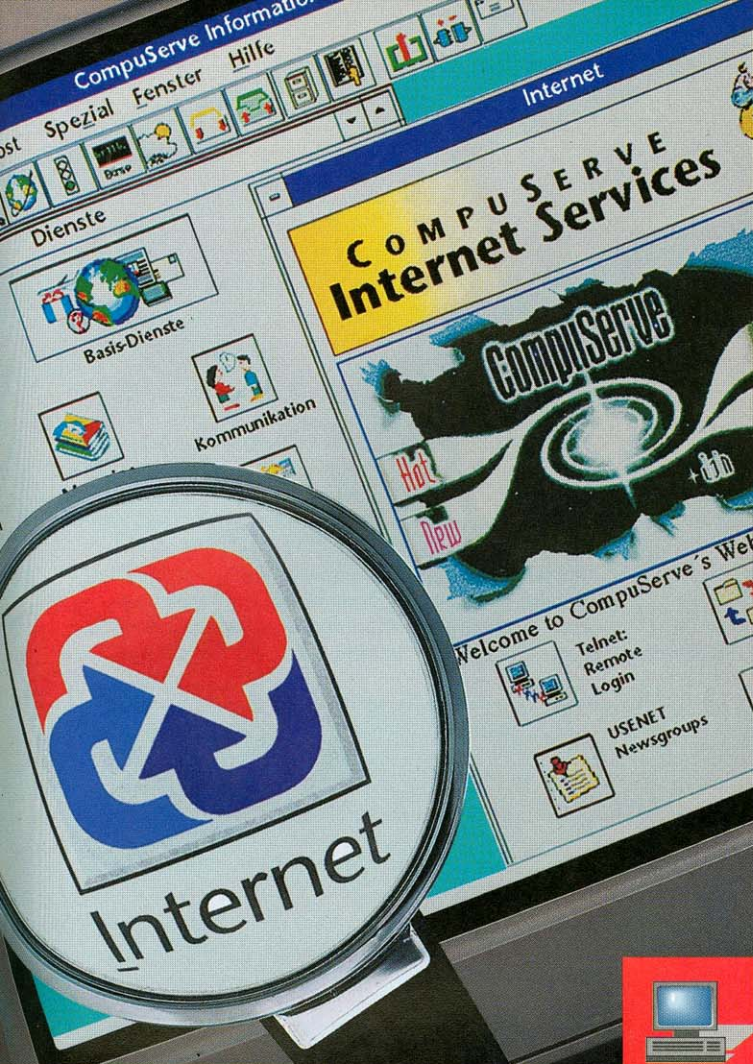
versteckt und sorgen für ein heilloses Durcheinander.

Das Ziel des Spielers ist es, die kleinen Plagegeister einzusammeln und an ihre Instrumente zu stellen. Tolle, dynamische Animationen, die einem Zeichentrickfilm in nichts nachstehen, fesseln an den Bildschirm. Die Komplexität der

Mäusejagd ist hoch, dennoch ist das Spiel auch für Kinder leicht zu begreifen und bietet enormen Spielspaß.

Der Naturpark Afrika ist für Kinder ab vier Jahren geeignet: Die Grafiken sind sehr einfach gehalten und Textelemente finden sich nur sehr wenige. Auch die Erläuterungen des

Sprechers beschränken sich nur auf eine kurze Beschreibung der Tiere. Durch Anklicken von Tieren oder Pflanzen können die Kinder kleine Animationen auslösen, und über eine Art Zeichenprogramm mit vorgefertigten Grafikelementen lassen sich eigene Tierkreationen erzeugen.



Endlich! Internet einfach, komfortabel, günstig.

Speziell für Sie!

Beiliegende CD enthält die CompuServe Software. Bitte beachten Sie die Informationen auf den Seiten zur CD-ROM. Zur Anmeldung benötigen Sie Vertragsnummer: GRMPCPOWER und Seriennummer: 231164.

PCPO 11/95

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

Über 40 Mio. Internet-Teilnehmer, die Internet Newsgroups und das World Wide Web erwarten Sie. Recherchieren Sie im Großrechner der NASA. Greifen Sie auf sämtliche dem Internet angeschlossenen Rechenzentren dieser Erde zu.

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

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

Werden Sie CompuServe-Mitglied. Holen Sie sich jetzt Ihre kostenlose Software. Rufen Sie an. Ihr Anruf ist gebührenfrei.



Computer



Nachrichten



Internet



Kommunikation



Datenbanken



Finanzwelt



Spiele



Reisen

Wir bieten Ihnen den günstigsten Zugang zum Internet. Holen Sie sich Ihre Gratis-Software.

Anrufen oder faxen!

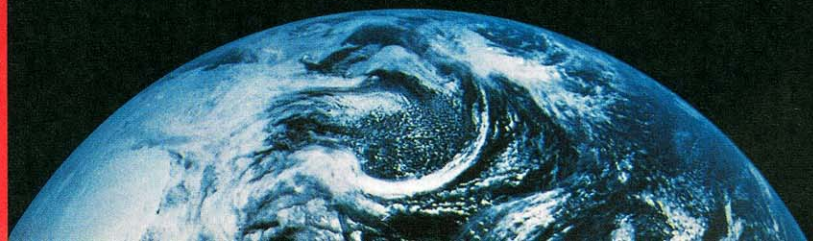
☎ 0130/37 32

FAX 089/66 57 80 00



CompuServe®

Die ganze Welt per Tastendruck



Mit Musik geh

Welche Soundkarte ist die richtige für Ihren PC?

Ged Start hat sich einige der neuesten Modelle angesehen.

Wer einen PC kauft, wird sich möglicherweise einen Multimedia-PC, komplett mit CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte und Lautsprechern, zulegen. Anschließend wird das Lieblings-Game eingeworfen, und es erklingen Musik und Soundeffekte. Doch wie originalgetreu ist das Gehörte?

In vielen Games wird MIDI-Musik verwendet, um diese stimmungsvollen Sounds 'rüberzubringen, besonders in Rollenspielen und Adventures. Doch oft klingt die Musik blechern und künstlich, manchmal gar elektronisch. Darunter leidet natürlich der Spielspaß, aber was kann man dagegen tun? Auf den nächsten Seiten werde ich Ihnen einige Verbesserungsvorschläge machen und sinnvolle Alternativen vorstellen.

Vom Biep zur Musik

Bevor wir uns einige der Upgrades

übertriften haben. Viele Spielfirmen berücksichtigten bei ihren Entwicklungen diesen Extra-Sound, der drei verschiedene Instrumentalklänge gleichzeitig produzieren konnte.

Der Nachteil dieses Systems war, daß es den Prozessor als Synthesizer für die Sounds mißbrauchte, was natürlich nicht unproblematisch ist. Inzwischen hatte jedoch ein kanadisches Team eine Steckkarte entwickelt, die über einen eigenen Synthesizer-Chip verfügte, der für den nötigen Sound sorgte. Die Karte hieß AdLib und wird noch immer von vielen Games als Standardkarte aufgeführt.

Dieser Synthesizer-Typ erzeugte Klänge durch Modifikation einer Sinuswelle und deren Frequenz.

Klangereignisses, das der Computer anschließend abspielen kann. Obwohl sie erst wenige Jahre auf dem Buckel haben,

Nahezu alle 16-Bit-Soundkarten können eine Aufnahme- und Wiedergabequalität erbringen, die in etwa der von Audio-CDs entspricht. Die



gehören originale Soundblaster-Karten mittlerweile zu den Museumsstücken.

PC kontra Amiga

Langsam erkannten die Soundkarten-Produzenten, daß

AudioTrix

einzigen einschränkenden Faktoren sind hierbei der Speicherplatz und die Geschwindigkeit Ihrer Festplatte. Mit der Wavetable-Technologie



näher anschauen, wollen wir uns erst mal ein wenig über die Technologie und ihre Entwicklungsgeschichte informieren. In den frühen Tagen der Computer-Ära brachten die PCs nicht viel mehr als ein "Biep" über die Lippen. Die amerikanische Firma Tandy Corporation entwickelte ihre eigenen PCs, die standardmäßig neben einem doppelten Joystick-Port über den mittlerweile berüchtigten Tandy Three-Voice-Sound verfügten.

Streng genommen entsprachen diese Rechner nicht mehr den Richtlinien, die für IBM-kompatible PCs maßgebend sind, aber die Tandy-Computer waren für eine Weile recht populär und sollen in den Staaten sogar in einem Jahr die Absatzzahlen von IBM

Folgerichtig spricht man hier von einem FM (frequency modulation)-Synthesizer. Viele Firmen begannen nun, die AdLib-Karte zu imitieren, da sie aus handelsüblichen Komponenten zusammengesetzt war. Wahrscheinlich ist dies auch einer der Hauptgründe für das vorzeitige Ableben der Firma. Zur selben Zeit brachte AdLibs Hauptkonkurrent, Creative Laboratories, eine Karte auf den Markt, die den Standard für die kommenden Jahre setzen sollte, die Soundblaster.

Der Synthesizer dieser Karte war ähnlich aufgebaut wie der der AdLib, zusätzlich bestand jedoch noch die Möglichkeit, gesampelte Sounds wiederzugeben. Ein Sample ist die digitale Aufzeichnung eines

Joysticks als Steuergeräte für Spiele immer beliebter wurden. Die Soundkarten wurden in der Folge mit einem zusätzlichen Ausgang versehen, an dem sich ein Joystick anschließen ließ. Und damit war der PC endlich gegenüber den Amiga- und Atari-Rechnern konkurrenzfähig.

Im Laufe der Jahre haben sich die Soundkarten so weit entwickelt, daß sie kaum noch etwas mit den ersten Modellen gemein haben. Die beiden wichtigsten Meilensteine dieser Entwicklung waren die Einführung des 16-Bit-Betriebs und, noch gar nicht so lange her, die der Wavetable-Sounds.

Nur um Ihnen mal eine Vorstellung von der Bedeutsamkeit des 16-Bit-Sounds zu geben:

lassen sich digitale Samples echter Musikinstrumente verwenden, um Stimmen für die Soundkarte zu erzeugen. Statt also einer billigen, synthetisierten Nachbildung eines Saxophons oder einer Trompete lauschen zu müssen, werden Sie jetzt mit einer Aufnahme des Originalinstruments verwöhnt.

Heutzutage sind nahezu alle Soundkarten in PCs entweder Soundblaster oder aber weitgehend äquivalente Modelle. Die SB16 ist der spezifizierte Standard für MPC Level 2. Während Sie jedoch mit vollen 16 Bit aufnehmen und wiedergeben können, ist für die eigentlichen Musikparts noch immer der FM-Synthesizer erforderlich. Das bedeutet, daß die Soundeffekte innerhalb eines Games

t alles besser

hervorragend sein können, doch die Musik noch immer irgendwie künstlich klingt, selbst wenn ein Yamaha OPL3-Chip die FM-Sounds erzeugt.

Nun haben Sie also eine grobe Vorstellung vom derzeitigen Stand der Technik. Sehen wir uns im folgenden einige der besten derzeit erhältlichen Karten an. Die eine oder andere der Karten könnte zwar schwierig aufzutreiben sein, aber das Suchen lohnt sich bestimmt.

AudioTrix

Als AdLib den Vertrieb einstellte, gründete ein Teil des Teams eine neue Firma - MediaTrix. 1994 kam die AudioTrix-Soundkarte in den Handel. Ein toller Wurf! Die Karte verfügt standardmäßig über Wavetable-Sounds, und die Instrumental-Samples gehören zu den besten auf dem Markt.

Die AudioTrix verwendet den Yamaha OPL4-Chipset, mit dem bis zu 24 Wavetable-Stimmen und 20 FM-Sounds gleichzeitig gespielt werden können. Die Instrumentalklänge sind in einem 2-MB-ROM auf der Karte

(digital sound processing)/Voice-Prozessor ermöglicht es, Stimmen, Musik und CD-Audios mit Echtzeit-Digitaleffekten zu versehen. Zu diesen Effekten gehören der patentierte SRS 3-D Surround Sound, Delay, Chorus, Flanger, Reverb, Pitch Shifting und ein 3-Band Grafik-Equalizer.

Die Effekte können sowohl unter DOS als auch unter Windows eingesetzt werden, um die Soundtracks Ihrer Games aufzuwerten. Kleiner Tip: Bleifuß klingt besonders toll mit dem Surround Sound.

Die AudioTrix ist mit 500 Mark nicht gerade preiswert, besonders wenn Sie auch noch mit dem zugehörigen Tochter-Board liebäugeln, aber in Sachen Soundqualität ist sie einfach unschlagbar. Diese Karte sollte ganz oben auf Ihrer Einkaufsliste

technische Anmerkung: Die AWE 32 ist keine 32-Bit-Soundkarte, wie bisweilen fälschlicherweise berichtet wurde, sie ist eine 16-Bit-Karte. Die Zahl 32 bezieht sich auf

(Lautstärkeoszillation) für jede der 32 Stimmen. Ein weiteres Plus ist die Tatsache, daß die Creative-Produkte allgemein als PC-Audio-Standard akzeptiert sind – die



Advanced Gravis Ultrasound Max

die Polyphonie, d.h. die Anzahl der Stimmen, die gleichzeitig erzeugt werden können.

Die AWE verwendet den EMU8000 Audio-DSP und die Wavetable-Sounds von E-mu Systems. Die Firma E-mu hat sich ihr System zur digitalen Wiedergabe von Audio-Samples patentieren lassen, und verglichen

maximale Kompatibilität ist also garantiert.

Die AWE 32 ist eine gute Allround-Karte und besonders geeignet für Spiele, aber es gibt bessere.

Advanced Gravis Ultrasound Max

Dies ist wohl eine der flexibelsten Soundkarten, die derzeit im Handel sind – eine komplette 16-Bit-Karte mit Wavetable-Synthese und



gespeichert. Darin enthalten ist ein komplettes General MIDI (GM)-Soundset mit 128 verschiedenen Sounds.

Außerdem hat MediaTrix vor kurzem ein neues

stehen.

Soundblaster AWE 32

Die Weiterentwicklung der Soundblaster 16 von Creative ist nun schon eine ganze Weile im

mit FM-Klängen ist der E-mu-Sound schon ein mächtiger Schritt vorwärts. In diesen klanglichen Sphären ist jegliche Kritik nur noch subjektive Meinung; schließlich haben wir alle unsere eigene

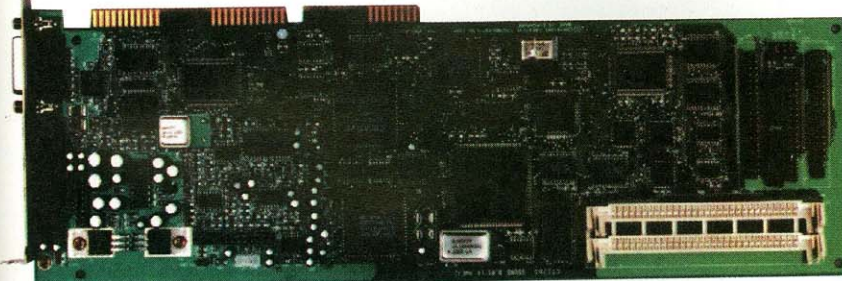
Vorstellung darüber, wie ein Instrument klingen sollte. Das Soundset der AWE gehört allerdings nicht zu den besten, die ich bislang gehört habe. Positiv ist zu verbuchen, daß die Karte standardmäßig über einige Spezialeffekte verfügt, die

beispielsweise für die

AudioTrix nur optional erhältlich sind, z.B. Reverb, Chorus oder QSound, Vibrato (Tonhöhenoszillation) und Tremolo

brillanten Sounds. Wegen dieser Karte fühlten sich viele Spielehersteller dazu veranlaßt, eine zusätzliche Ultrasound-Option für die Musik einzurichten. Der Sound ist hervorragend, und die zahlreichen Klang-Samples können in beliebiger Weise zusammengelegt werden. Ein wahres Füllhorn für Musiker und Technik-Freaks, aber was bietet die Ultrasound den Normalsterblichen? Tatsache ist, daß die Ultrasound Max eine der besten Karten ist, die Sie derzeit für Ihr Geld erstehen können. Doch wenn Sie sie nur für Standardzwecke gebrauchen, zahlen Sie für Optionen und Features, die Sie nie einsetzen werden.

Wenn Sie technisch interessiert sind, ist diese Karte eine echte



Soundblaster AWE 32

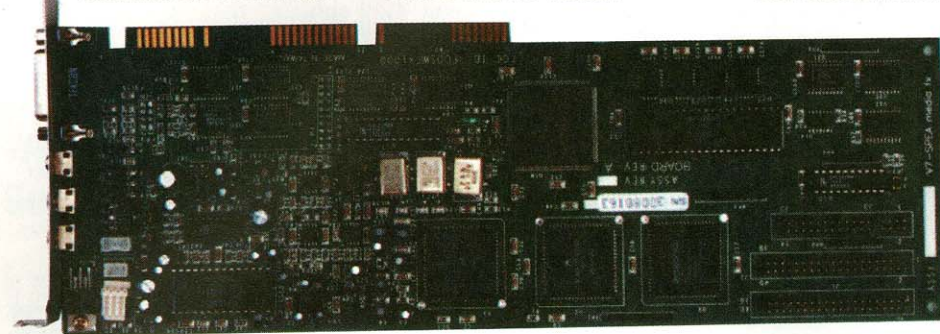
Handel und hält sich nach wie vor tapfer. Doch zunächst einmal eine

Tochter-Board für die AudioTrix vorgestellt, durch welches die Leistungsfähigkeit der Karte enorm verbessert wird. Der neue DSP

Empfehlung. Wenn nicht, werden Ihnen andere Karten - was den Sound anbelangt - mindestens ebensoviel bieten können.

Spea V7 Media FX

Es mag Sie überraschen, aber eine der derzeit besten Soundkarten kommt aus



Spea V7 Media FX

München. Die Media FX ist ein hervorragendes Gerät aus dem Hause Spea, der Firma, die auch schon für die Video 7-Grafikkarten-Palette verantwortlich zeichnete. Die FX enthält, wie alle anderen bereits aufgeführten Karten, Wavetable-Sounds. Dazu arbeitet Spea eng mit Ensoniq zusammen, eine Firma, die im professionellen Keyboard-Sektor für ihre erstklassigen Sounds berühmt ist.

Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit ist eine Soundblaster-kompatible Soundkarte, die besser klingt als nahezu alle anderen. Doch es fehlt die Flexibilität der AWE und der AudioTrix, und auch die mitgelieferten Sounds sind nicht gerade zahlreich. Immerhin erledigt

wohl jede andere Karte vor Neid erblassen. Wir mußten lediglich den PC ausschalten, die Karte einstecken und ihn anschließend wieder einschalten. Beim Booten erkannte Windows 95 die hinzugefügte Karte und konfigurierte automatisch den Betrieb und die Treiber.

Installationsdisketten gehören endlich der Vergangenheit an. Toll!

Die Firma Orchid aalt sich in dem Ruf, qualitativ hervorragende Geräte zu produzieren, und auch die NuSound bildet da keine Ausnahme. Der Käufer erhält eine komplette 16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Synthese, FM-Synthesizer, Surround Sound und der Option für ein Erweiterungsmodul. Ganz schön keck, Orchids Behauptung, der Wavetable produziere 343 verschiedene Sounds – man beachte: Sounds, nicht Instrumente. Die Zahl kommt wohl dadurch zustande, daß die Perkussions-Sounds als Einzel-Sounds gerechnet werden. Und was die Samples anbelangt, ist das ja durchaus korrekt, auch wenn viele Leute das wohl kaum

die Spea und die AudioTrix klingen besser.

Orchid WaveBooster

Dies ist keine eigentliche Soundkarte, vielmehr ein Upgrade, das aber durchaus einen näheren Blick wert ist. Bei den meisten Soundkarten ist eine Upgrade-

Möglichkeit mittels eines Tochter-Boards vorgesehen. Dies gilt insbesondere für die Soundblaster-Familie.

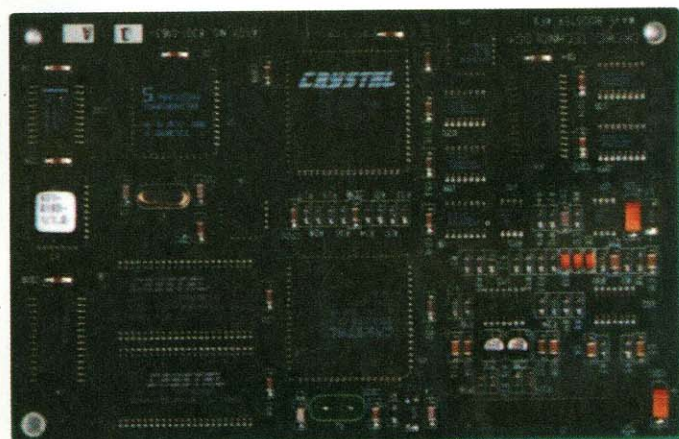
Sowohl Creative als auch Orchid

„echte“ Instrumentalsounds zur MIDI-Musik abspielen. Orchid hat dabei das WaveBlaster-kompatible Interface benutzt, um auf dem Upgrade-Markt gegenüber Creative konkurrenzfähig zu bleiben.

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, auf ein Upgrade aber nicht verzichten wollen, dann haben Sie jetzt die Wahl zwischen der WaveBlaster und der WaveBooster. Wenn möglich, sollten Sie sich beide mal im Vergleich anhören, bevor Sie Ihr Geld ausgeben. Mir gefällt die WaveBooster ein bißchen besser, aber das ist Geschmackssache.

Zusammenfassung

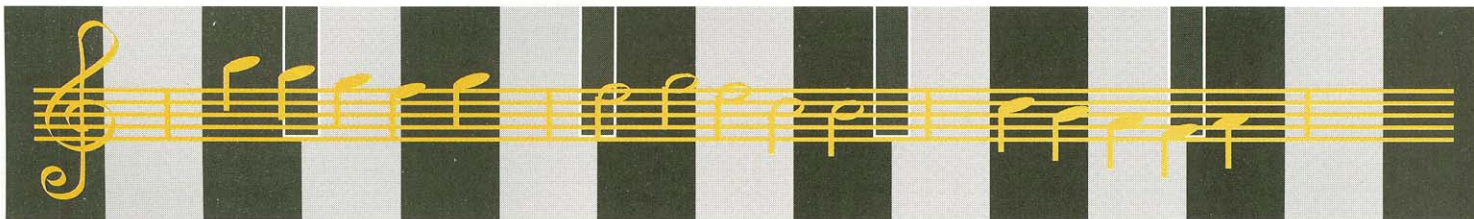
Bei der Wahl der richtigen Soundkarte sind viele Faktoren zu



Orchid WaveBooster

beachten: Wieviel Geld wollen Sie ausgeben? Und wofür werden Sie die Karte verwenden? Wenn Sie bereits eine angemessene

haben Karten entwickelt, die direkt auf die vorhandene Soundkarte aufgesteckt werden können, um diese mit Wavetable-Sounds zu versorgen. Die hier abgebildete WaveBooster stammt von der



die Karte ihren Job einwandfrei. Bei der Installation hatten wir keinerlei Probleme, und bei unseren Testspielen funktionierte im Soundblaster-Modus alles bestens.

Unter unseren Testkandidaten hätte die FX die AudioTrix beinahe vom Spitzenplatz gestoßen; in Sachen Soundqualität hat sie auf jeden Fall die Nase vorn. Nachwuchsmusiker sollten das Teil unbedingt mal antesten.

Orchid NuSound PnP

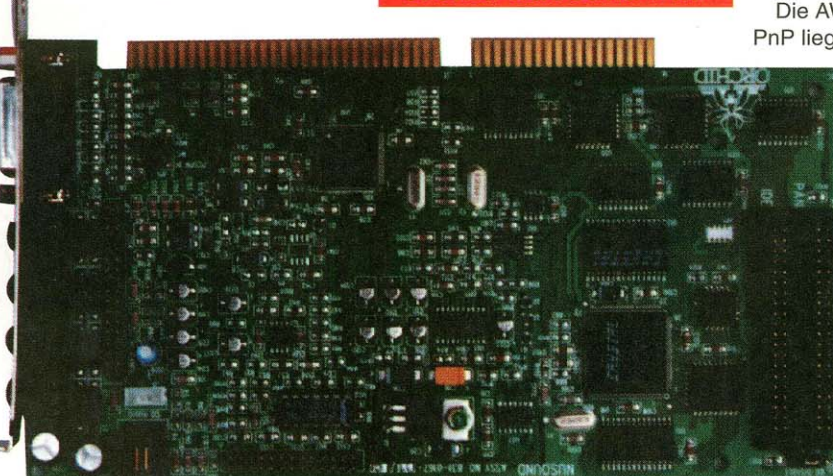
Einer der großen Vorteile für Benutzer von Windows 95 ist die Möglichkeit, Peripheriegeräte per Plug & Play zu verwenden. Die NuSound von Orchid ist eine solche Karte. Der Installationsvorgang läßt

nachvollziehen wollen.

Die Wavetable-Sounds sind gut, doch – das ist wiederum meine subjektive Meinung –

Firma Orchid. Eine damit aufgerüstete Soundkarte kann

Orchid NuSound PnP



Soundkarte besitzen, tut's vielleicht auch schon ein nettes Upgrade – die WaveBooster bietet tollen Sound für wenig Geld.

Die AWE 32 und die NuSound PnP liegen preislich eng

beieinander, gehören aber nicht ganz zur Spitzenklasse. Die Ultrasound Max ist hervorragend, ist aber leider – was die Möglichkeiten betrifft – eher was für Technik-Freaks. Bleibt also die Wahl zwischen der AudioTrix und der Media FX. Eine wirklich knappe Entscheidung! Aber wenn's ums Geld geht, hat die AudioTrix die „besseren Karten“.



(08237) 95998-0 BBS (08207) 2233 ANALOG

(08237) 95998-5 BBS (08207) 90091 ISDN

Lange Wand 3 86508 Rehling Datex-J ROOS#

Mainboards

Shuttle	HOT-419, 256 KB A-Cache 15ns, Opt Chipsatz, AMI BIOS 3xVLB, 8xISA, 4xPS2, 3/5 Volt	174,00 DM
Blostar	1433UIV, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipsatz, AMI BIOS 3xVLB, 7xISA, 4xSIM, 2xPS2, 3/5 Volt	169,00 DM
Blostar	8433UUC, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipsatz, AWARD 3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, 3/5 Volt	229,00 DM
Blostar	Pentium, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipsatz, AWARD 3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	229,00 DM
Gigabyte	GAS64AT, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipsatz, AWARD 4xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	359,00 DM
Gigabyte	GAS64AT, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipsatz, AWARD 4xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	499,00 DM
Asus	P/I-P55 TP4 XE, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipsatz, AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz	399,00 DM
Asus	P/I-P55 TP4 XE, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipsatz, 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 Adapter 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	769,00 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 ST5660A, 545MB, 256KB, 4500U, 12ms	269,00 DM
Seagate	EIDE ST5850A, 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 7126AV, 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 AC3120, 1200MB, 64KB, 4500U, 11ms	479,00 DM

CD-ROM-Drives

Mitsumi	FX400 EIDE/ATAPI 4xSpeed	239,00 DM
Philips	PCA42CR 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
Plexstor	PXC 63 CS SCSI2 6xSpeed	699,00 DM
Sanyo	CRD2545 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 1000ori 2MB DRAM S3 Vision868 VLB/PCI	299,00 DM
Elsa	Winner 2000ori 2MB VRAM S3 Vision968 PCI	469,00 DM
Elsa	Winner 2000ori 2MB VRAM S3 Vision968 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/W32+Video 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	Millenium 220MHz Ramdac 2MB VRAM PCI	499,00 DM
Matrox	Millenium 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	1xDIE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial	29,00 DM
VLB	2xDIE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial, FIFO, ECP	39,00 DM
Adaptec	AHA 2940 Fast-SCSI2, mit Boot Bios, PCI	299,00 DM
NCR	53C810 Fast-SCSI2, PCI	109,00 DM
NCR	53C810 Fast-SCSI2, mit Boot Bios, PCI	139,00 DM

Monitore

GVC	14", 35,7cm, 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", 2xD	99,00 DM
Europe	Minitower Display Innlet lockiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xD	99,00 DM
Europe	Bigtower Display Innlet lockiert, 4x5,24", 2x3,5", 2xD	139,00 DM

Zubehör

Microsoft	Mouse defender seriell	39,00 DM
Mitsumi	Tastatur 102 Tasten	49,00 DM
Accton	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 PCFpro28.8 TQV, Hayes kompatibel, Intern ISDN	799,00 DM
ELSA	MicroLink PCFpro28.8 TQV, Hayes kompatibel, extern ISDN	849,00 DM

Share CD-ROM

Topware	D-Info, Adress- & Telefonaukkunft Deutschland DOS/WIN	39,00 DM
Topware	New Motion, Softwaredecoder CD-I, MPEG, V-CD, WIN95	46,00 DM
Topware	Blaster III, 90 Action Spiele für DOS/WIN	9,95 DM
Topware	Lotus Champion für DOS & Windows	39,00 DM
Topware	Marlhuusa, witziges und informatives zum Thema Hanf	29,00 DM
Topware	PC-Config, Vollversion PC-Benchmark, PC-Test, + Setup	29,00 DM
Topware	Splee Hirs, Pinball, Bio Menace, Hocus Pocus, usw.	19,00 DM
Topware	Kommunikation, Telix, Opalis ISDN BTK, Ribtern, usw.	19,00 DM
Topware	Windows Shareware Welt, Photo Morph, KlickCopy, usw.	19,00 DM
Topware	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 Standard 7.0 Update CD	599,00 DM
Microsoft	Office Standard 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

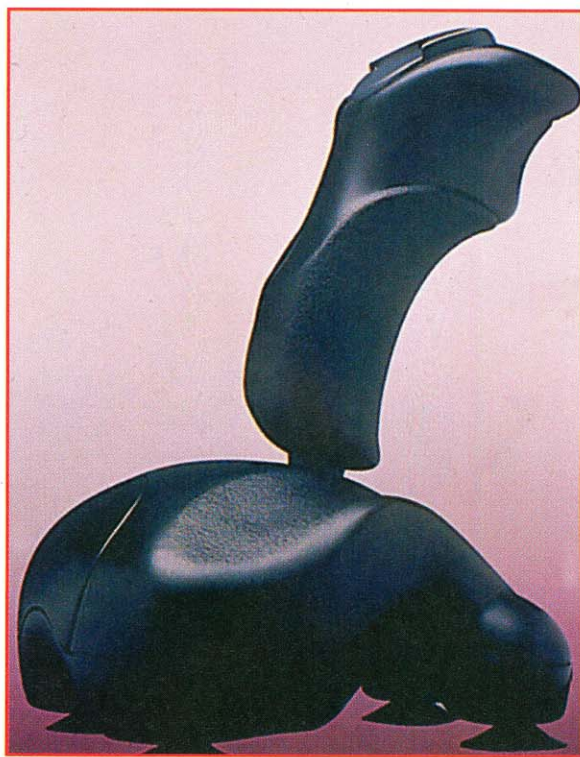
Ascentia	
10,3" DualScan STN Farbdisplay, Cyrix DX2/66 MHz, 4MB RAM, 340 MB Wechselfestplatte,	
3,5" FDD, 1 PCMCIA Typ III oder 2 PCMCIA Typ II, NiMH-Batterie mit 2-3 Std. Betrieb, Integrierter Trackball, MS-DOS, Windows 3.1, Laplink, CIM	
3 Jahre Garantie	
	2499,00 DM

Voll im Griff

JOYSTICK REQUIRED

Boris Sander hat sich für Sie wieder auf dem PC-Zubehör-Markt umgeschaut und drei Sticks sowie zwei Joypads auf Herz und Nieren getestet. So unterschiedlich wie ihr Aussehen, so unterschiedlich ist auch die Qualität der getesteten Modelle. Und: Es lohnt sich mitunter, etwas tiefer in die Tasche zu greifen, vor allem dann, wenn man lange Zeit etwas von seinem Stick oder Pad haben will...

Suncom FX2000



Microprose ●

Tel.: 0 52 41 / 94 64 20 ●

DM 89,95

Man könnte glatt meinen, Luigi Colani hätte beim Design des FX2000 seine Hände im Spiel gehabt. Seinen Schriftzug sucht man aber vergebens auf dem Gehäuse. Durch die spezielle Formgebung soll das Teil besonders ergonomisch in der Hand liegen. Nun, ich habe schon riesige Pranken, aber selbst die sind immer noch zu klein, um den vorgegebenen Kurven zu folgen. Die Dauerfeuerschalter sind hinter einer Klappe versteckt, die ich nur durch Opferung zweier Fingernägel öffnen konnte. Die Zentrierschieber sind unpraktisch am Gehäuseboden platziert, so daß eine Zentrierung während eines Spiels fast nicht möglich ist. Auch die Steuerung ist, wie das Gerät überhaupt, wackelig und klapprig. Dem schließen sich die beiden Funktionsknöpfe am Griff nahtlos an. Ich möchte nicht direkt behaupten, daß der FX2000 unbrauchbar ist, aber irgendwie bin ich jetzt sauer, wegen dieses Billigheimers das gepflegte Erscheinungsbild meiner zarten Hackerfinger ruiniert zu haben.

FAZIT: 28%

Suncom FX3000

Microprose ●

Tel.: 0 52 41 / 94 64 20 ●

DM 119,95

Baugleich mit dem FX2000 ist der Nachfolger, der Suncom FX3000. Ganz in schwarz, hat er die gleiche Gehäuseform. Allerdings ist es mir ein Rätsel, warum man einem Joystick einen Kopfhöreranschluß verpaßt, wenn man diesen doch direkt an die Soundkarte stöpseln kann. Ist den Ingenieuren von Suncom nichts besseres eingefallen? Die einzige Detailverbesserung sind die beiden Feuertasten am Steuerknüppel. Ansonsten gleicht er dem kleineren Modell bis auf die letzte Schraube (aber ich glaube eher, die haben das

Ding zusammengeleimt, so schwammig und unpräzise ist die Steuerung). Was sich hinter der ominösen Klappe verbirgt, habe ich Ihnen ja schon vorhin erzählt. Deshalb lasse ich jetzt auch die Finger davon und verleihe hiermit dem FX3000 feierlich das "Faule Ei des Monats". Ich frage mich beinahe, wieviel Suncom für die löblichen Pressezeitate auf der Verpackung bezahlt hat. Freiwillig wird wohl keiner dazu bereit sein, ein gutes Wort für diesen Flop übrig zu haben. Denn auch die Qualität der mitgelieferten Ohrhörer ist berauschend – im wahrsten Sinne des Wortes.

FAZIT: 26%



Suncom F-15 E Talon

Microprose ●

Tel.: 0 52 41 / 94 64 20 ●

DM 269,95

Ich bin ja eben mächtig über die Suncom-Joysticks hergezogen. Beim F-15 E war ich aber sehr positiv überrascht. Ich wollte die Schachtel eigentlich schon gar nicht mehr öffnen, aber dieser Stick macht einen sehr ordentlichen Eindruck. Sauber aufgebaut und verarbeitet, bietet er durch einen Tastaturanschluß eine Emulation von Tasten-Codes. Die mitgelieferte Software ermöglicht die komfortable Belegung der Joystick-Funktionen. Über den Griff verteilt befinden sich vier Funktionsknöpfe und zwei 4-Wege-Schalter. Der Knüppel liegt gut in der

Hand, hat jedoch ein wenig seitliches Spiel, was die Funktionstüchtigkeit aber nicht beeinträchtigt. Die vier seitlichen Programmtasten können je zwölf Tastaturprofile speichern. Während des Spiels kann man so bequem die Programmierung des F-15 E Talon ruckzuck ändern. Insgesamt sechs LEDs geben über den aktuellen Status Auskunft. Die Kugelgelenksteuerung ist angenehm leichtgängig und macht einen robusten Eindruck. Auch die Zentrierung stimmt, ein nachträgliches Justieren ist nach Auskunft von Suncom nicht mehr notwendig. Eine runde Sache.

FAZIT: 91%



Phase 9 - Phantom 2+

Sky Tronic ●

Tel.: 0 64 71 / 6 11 71 ●

DM 49,95

Außen transparent und mit vier bunten Knöpfen bestückt, sieht das Phantom 2+-Pad einfach gut aus. Zusätzlich zu den farbigen Tasten sind an der Stirnseite zwei Extraschalter angeordnet, die mit den Zeigefingern sehr gut erreichbar sind. Auch sonst liegt das Gerät gut in der Hand und erlaubt ermüdungsfreie Zockerabende. Alle Funktionsknöpfe haben einen angenehmen

Druckpunkt und ermöglichen eine hohe Auslösefrequenz, ideal für Ballerspiele. Nur an der Mechanik des Steuerrades hätte man noch ein wenig feilen können. Der Daumen muß schon recht flink über das Steuerkreuz wandern, um exakte Richtungsänderungen durchzuführen. Man kann aber einen kleinen Stecker in die Öffnung schieben, der ein genaueres Ansteuern möglich macht.

FAZIT: 84%

Phase 9 - Game Star

Sky Tronic ●

Tel.: 0 64 71 / 6 11 71 ●

ca. DM 95,-

Das Game Star-Pad wird nicht wie üblich mittels Joystick-Stecker mit dem Rechner verbunden. Ein kleines Kästchen wird zwischen den Keyboard-Anschluß gesteckt und kümmert sich um die Programmierung der Steuerelemente. Mit Hilfe der beiliegenden Software werden Pad-Befehle in Tastaturkommandos konvertiert. Die Anschlußbox ist aber alles andere als stabil und sollte mit Ehrfurcht behandelt

werden. Das Pad an sich fühlt sich schon ganz anders an. Das Gehäuse entspricht von der Form her dem des Phantom 2 und liegt genauso gut in der Hand. Erfreulicherweise ist das Steuerrad exakter, so daß der Daumen auch ohne zusätzlichen Joystick-Hebel ruhig in der Mitte verweilen kann. Neben den vier Funktionsknöpfen liegen zwei Turbo-Tasten für den A- und B-Kanal. Ein netter Shareware-Plattformer liegt dem Paket außerdem bei.

FAZIT: 86%



MagnaRAM2

Quarterdeck • Tel.: 0211 / 59 79 00 • ca. DM 100,-

Die Windows-Speicherverwaltung ist ein leidiges Thema, das dem einen oder anderen sicherlich schon extreme Kopfschmerzen bereitet hat. Ob die Systemressourcen zur Neige gehen oder der untere Speicherbereich knapp wird; der freundliche Hinweis seitens Windows, daß nicht genug Speicher vorhanden ist, kann manchmal sehr an den Nerven zehren. Boris Sander hat dem Speichermanager MagnaRAM2 von Quarterdeck auf die Finger geschaut.

Was nützen einem schon OLE und DDE, wenn die entsprechenden

Anwendungen nicht mehr in den RAM-Speicher passen und deshalb quälend langsam schreibweise ausgelagert werden? Allenfalls die Hersteller von Beruhigungsmitteln reiben sich freudig die Hände ob der zu erwartenden Umsatzsteigerung ihrer Pillen und Tröpfchen, wenn der leidgeplagte Anwender oft minutenlang wutentbrannt auf das Ergebnis seiner Arbeit warten muß. Die Speicher-Produzenten gehören ebenfalls zu den Günstlingen, denn diese singen alle im Chor: "Darf's denn noch ein Riegelchen mehr sein?"

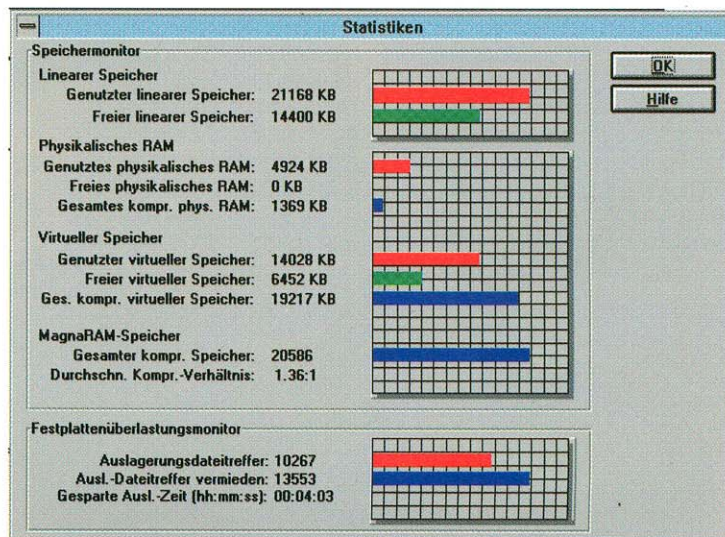
Eine ganz andere Lösung des Speicherplatzproblems verspricht Quarterdeck mit einem Speichermanager, der effizienter und intelligenter mit den Systemressourcen umgeht, als dies Windows 3.1 und Windows 95 tun (bitte nicht vergleichen mit SoftRAM, welches definitiv als Placebo-Software entlarvt wurde und keine Steigerung der Performance erreicht).

Ich sollte vielleicht noch bemerken,

daß Microsoft mittlerweile mit seiner jüngsten Windows-Version das Problem etwas entschärft hat, daß die Auslagerungsdatei nun nicht mehr eine festgelegte Größe ist, sondern dynamisch vergrößert werden kann. Somit gibt es nur noch eine Einschränkung hinsichtlich des nutzbaren Arbeitsspeichers, und das ist der maximal adressierbare Adressraum von 2 GB unter Windows 95. Aber das Hauptproblem wurde dadurch immer noch nicht gelöst, denn das Aus- und Einlagern von Daten- und Programmfragmenten kostet Zeit; und die Nerven des Anwenders.

Viele Wege führen nach RAM

Ab der 386-Baureihe gab INTEL seinen Prozessoren Funktionen zum Paging mit auf den Weg. Paging bedeutet nichts anderes, als daß bei Speicherknappheit das Betriebssystem RAM-Bereiche, auf die längere Zeit nicht mehr zugegriffen wurde, auf die Festplatte auslagert. So wird Platz für neue Daten und Programme geschaffen. Diese Bereiche haben in der Regel eine Größe von 4 KB. Werden die ausgelagerten Daten wieder



Die Statusanzeige von MagnaRAM2 unter Windows 3.1. Hier wird nichts beschönigt, allenfalls die eingesparte Zeit von 253 Sekunden erscheint mir etwas zu hoch.

benötigt, dann werden sie einfach durch andere Bereiche im RAM, die momentan nicht so wichtig sind, ausgetauscht.

Um aber die Daten auslagern zu können, gibt es unter Windows 3.1 eine sogenannte Auslagerungsdatei, die entweder permanent oder temporär auf der Festplatte angelegt wird. Beide Methoden haben Vor- und Nachteile. So ist der Zugriff auf die permanente Swap-Datei schneller, sie belegt aber ständig Platz auf der Platte. Die temporäre Swap-Datei wird nur angelegt, wenn es unbedingt erforderlich ist, doch

virtuellen Speicher, dessen Größe aus der Summe von physikalischem Speicher und der Größe der Auslagerungsdatei errechnet wird. Der Programmteil von Windows, der für den Datenaustausch verantwortlich ist, wird Pager genannt.

MagnaRAM2 kommt ins Spiel

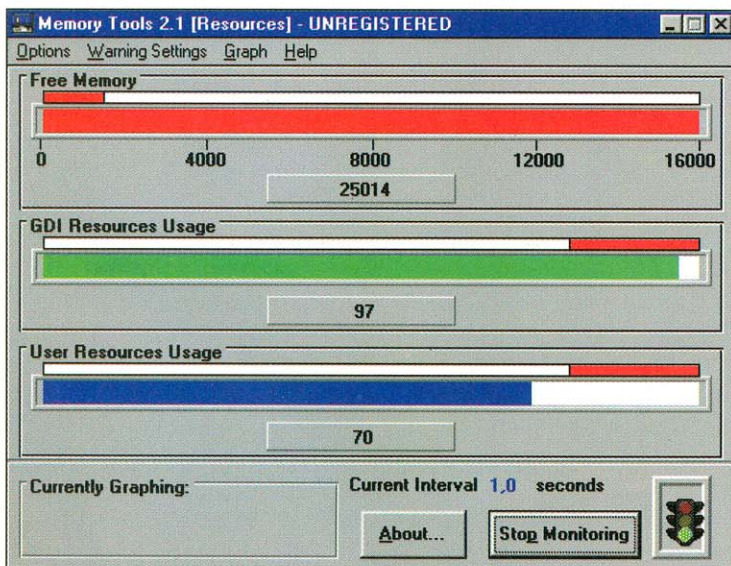
Und genau hier setzt MagnaRAM2 ein. Sobald es gestartet wird, reserviert es standardmäßig ein Viertel des physikalischen Speichers als Puffer für die Speicherseiten. Dann werden die Windows-Nachrichten abgefangen, welche Bereiche ein- oder ausgelagert werden müssen. Anstatt aber die Speicherbereiche an den Pager weiterzuleiten, nimmt es diese selbst in Empfang und speichert sie vorerst im Puffer. Wenn sich das System dann im Leerlauf befindet, spricht: auf Eingaben des Benutzers wartet, komprimiert MagnaRAM2 die Daten in seinem Puffer und schafft somit Platz für weitere Seiten, die dann ebenfalls in diesem reservierten Speicherbereich abgelegt werden können.

Irgendwann aber kommt der

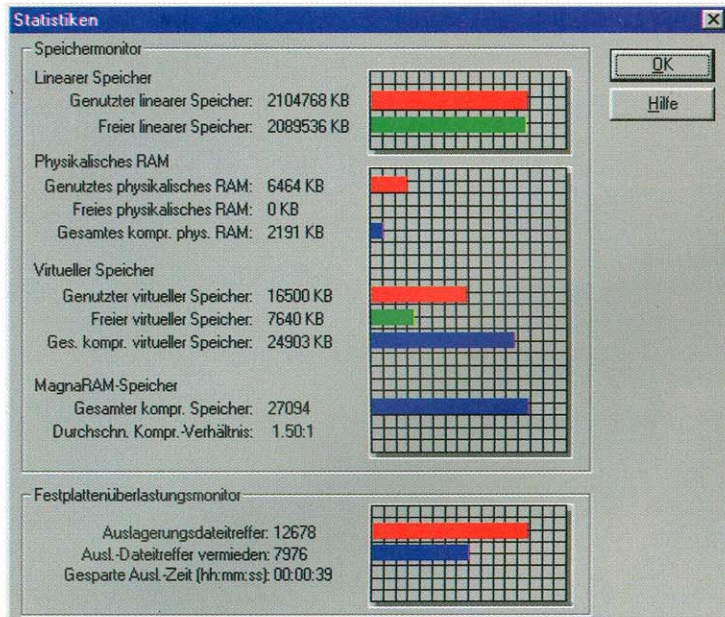
MagnaRAM2 ist in der Lage, auch unkomprimierte Speicherseiten auf der Festplatte zu komprimieren

der Zugriff wird dadurch deutlich verlangsamt.

Somit haben wir zwei Arten von Speicher: den physikalischen Speicher (er wird so genannt, weil er "physisch" in Form von RAM-Bausteinen vorhanden ist) und den



Die Ressourcen mit aktiviertem MagnaRAM2 unter Windows 3.1 im Überblick.



Unter Windows 95 ist der Performance-Gewinn etwas spärlicher, reicht jedoch aus, um das System spürbar zu beschleunigen.

Zeitpunkt, an dem keine Daten mehr im Puffer gespeichert werden können, weil er schlicht und einfach voll ist. Dann übergibt MagnaRAM2 jene komprimierten Seiten, auf die am längsten nicht mehr zugegriffen wurde, an den Pager, der sie daraufhin auf die Festplatte schreibt. Möchte Windows darüber hinaus noch zusätzliche Seiten auslagern, werden die Bereiche direkt und unkomprimiert an den Pager gesandt.

MagnaRAM2 ist aber in der Lage, auch unkomprimierte Speicherseiten auf der Festplatte zu komprimieren, wodurch das Einlesen der Daten in den physikalischen Speicher beschleunigt wird, da ja durch die Kompression die Größe verringert wurde. Fordert Windows den Pager auf, Daten von der Festplatte zu laden, so prüft MagnaRAM2 zunächst, ob die Daten in seinem Puffer stehen. In diesem Fall werden die Seiten innerhalb des RAM-Speichers zügig ausgetauscht.

Stehen die Seiten jedoch in der Auslagerungsdatei, so fordert es die Daten beim Pager an, dekomprimiert sie gegebenenfalls und sendet sie dann an die Windows-Speicher-verwaltung. Unter Windows 3.1 gibt es noch eine zusätzliche, pikante

Größe. Die Rede ist vom linearen Arbeitsspeicher. Pikant deswegen, weil er unter Windows 3.1 begrenzt ist, und zwar standardmäßig auf das Vierfache des physikalischen Speichers. Wenn Sie beispielsweise 8 MB RAM haben, so beträgt die Größe des linearen Arbeitsspeichers 32 MB.

Durch die Kompression von MagnaRAM2 wird zusätzlicher Arbeitsspeicher geschaffen, so daß eine Korrektur des linearen Arbeitsspeichers nach oben hin notwendig ist. Über den Schalter PAGEOVERCOMMIT=xx im Abschnitt [386Enh] der SYSTEM.INI trägt MagnaRAM2 defaultmäßig den doppelten Wert ein, so daß theoretisch doppelt soviel Speicher zur Verfügung steht. Dies ist jedoch abhängig von der Kompressionsrate der ausgelagerten Speicherseiten, so daß es wirklich ein theoretischer Wert bleibt, der in der Praxis aber nie erreicht wird.

Windows 95 geht mit dem linearen Arbeitsspeicher schon großzügiger um, denn hier steht generell ein 2 GB großer Adressbereich zur Verfügung. Somit kann MagnaRAM2 den nutzbaren Speicher auch nicht wie unter Windows 3.1 vergrößern. Es wird allenfalls das Paging durch die Kompression beschleunigt.

Hallo, sind Sie noch da?

Dieses Schema ist zwar stark vereinfacht dargestellt, es erklärt aber grob die Arbeitsweise von MagnaRAM2. Verlassen wir nun die graue Theorie und überprüfen das im Handbuch beschriebene Verfahren in der Praxis. Als Testrechner mußte ein Pentium-90 mit 8 MB RAM dran glauben. Ausgestattet mit einer Western Digital Caviar 1,2 GB IDE-Platte und einer MiroVideo 20SV 2 MB VRAM PCI-Grafikkarte, testeten wir auf ihm MagnaRAM2 zunächst unter Windows 3.1 und anschließend

Windows 3.1

Programm	ohne MagnaRAM2	mit MagnaRAM2
Word	136,7 s	131,1 s
Excel	10,5 s	9,3 s
Access	17,9 s	28,4 s
Photopaint	46,9 s	2,8 s

Windows 95

Programm	ohne MagnaRAM2	mit MagnaRAM2
Word	18,5 s	5,7 s
Excel	13,0 s	11,8 s
Access	22,5 s	30,2 s
Photopaint	18,9 s	7,3 s

unter Windows 95.

Als "Speicherfresser" wählten wir das Office-Triumvirat Word, Microsoft Excel und -Access in Einklang mit Paint Shop Pro 3 für die Bildschirmfotos. Als i-Tüpfelchen kam dann noch Corel Photopaint 5.0 mit drei 24-Bit TIF-Dateien dazu, wobei wir auf das letzte Bild eine Filteroperation losgelassen haben.

MS Word mußte eine 2.8 MB große Textdatei importieren und formatieren, Excel wurde zusätzlich zu den zwei Spreadsheets aus dem

MagnaRAM2 flüssiger und schneller, was die Zahlen ja auch beweisen (mit Ausnahme von Access). Der Speichervirtuose arbeitet dynamisch, eben wegen seiner Fähigkeit, Speicherseiten zu komprimieren. Deshalb ist es leider nicht möglich, den Testablauf hundertprozentig zu rekonstruieren.

MagnaRAM2 braucht eine gewisse Zeit, um seine Wirkung voll zu entfalten. Deshalb haben wir auch erst einmal mit den Messungen gewartet, bis die Schreib-/Leseköpfe der Festplatte richtig schön heißgelaufen waren. Wie gesagt, die Kompression ist abhängig von den Daten, die komprimiert werden sollen. Grafiken eignen sich hervorragend für diese Aufgabe, die Daten einer Access-Datei eher weniger.

Interessant ist auch, daß ein Wechsel zu einer anderen Anwendung mit MagnaRAM2 schneller ist als ohne. Bevor Sie allerdings euphorische Jubelschreie von sich geben, sollten Sie aber bedenken, daß echtes RAM eben durch nichts zu ersetzen ist. Zwar haben wir hier den Extremfall getestet, der in der Praxis wohl eher unüblich ist. Und MagnaRAM2 vermag das System ja auch zu beschleunigen. Wer jedoch der Meinung ist, er müsse umfangreiche Bildverarbeitung und Datenbanken und was-weiß-ich noch alles gleichzeitig laufen lassen, der kommt nicht umhin, sich doch noch ein oder zwei RAM-Riegel reinzuschieben.

Aber selbst Maschinen, die üppig mit physikalischem Speicher bestückt sind, gerade auch unter Windows 95, gewinnen mit MagnaRAM2 ein paar Performance-Punkte zusätzlich. Das Handbuch spricht zwar von einer Kompressionsrate von 2:1, in der Praxis haben wir aber nie mehr als 1,4:1 erreicht. Aber immerhin, es funktioniert. Übrigens: Während der gesamten Testphase konnten wir keine Inkompatibilitäten feststellen.

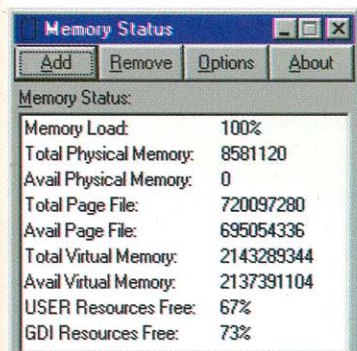
Fazit: 83%

Ein Wechsel zu einer anderen Anwendung mit MagnaRAM2 ist schneller

Tutor eine 1.2 MB große Terminplanung vorgesetzt, während Access die Datenbank zur Präsentation seiner Fähigkeiten verdauen mußte. Wir haben jeweils die Zeiten für diese Aufgaben vor und nach der Installation von MagnaRAM2 gestoppt. Um die Meßfehler, die zwangsläufig entstehen, etwas auszugleichen, haben wir die Tests dreimal wiederholt und das arithmetische Mittel errechnet. Die gleiche Prozedur mußte dann Windows 95 über sich ergehen lassen.

Was bringt MagnaRAM2?

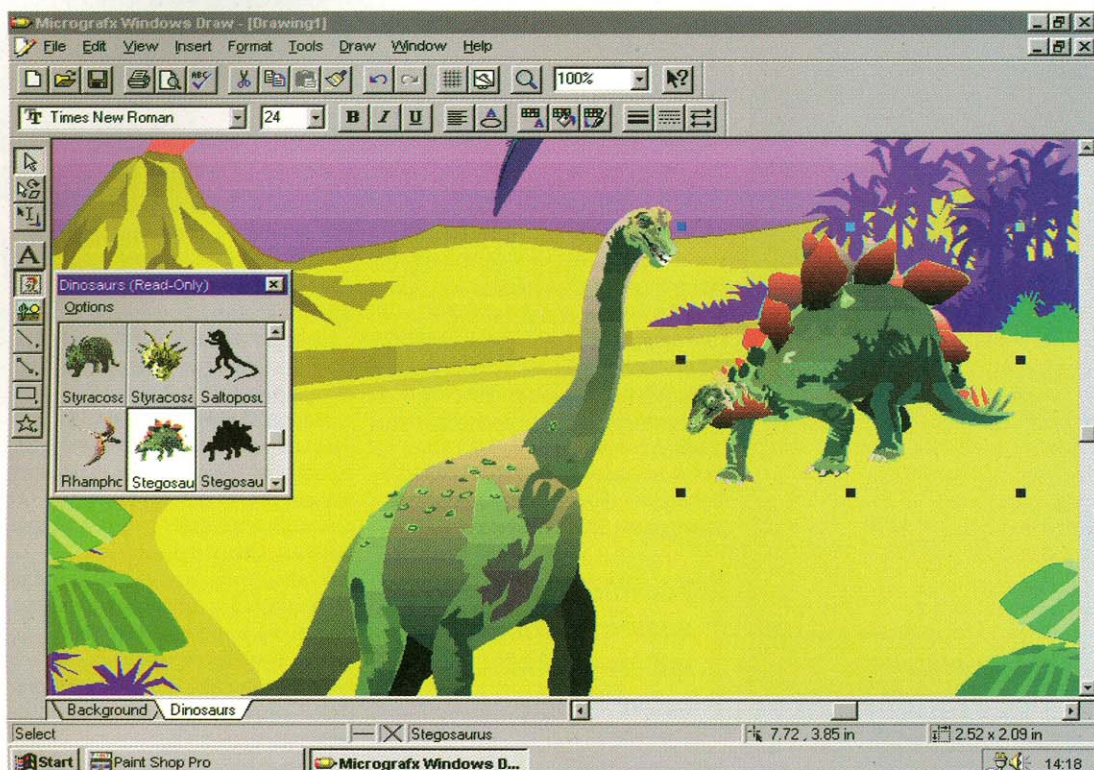
Erwartungsgemäß erschien unter Windows 3.1 ohne MagnaRAM2 beim Versuch, ein Bildschirmfoto zu schießen, die heißgeliebte Fehlermeldung, daß zuwenig Speicher vorhanden ist. Nachdem es dann fast drei Minuten gedauert hat, alle Anwendungen zu schließen, haben wir MagnaRAM2 installiert, und siehe da – nun konnten wir verblüffenderweise ein Screenshot machen. Auffällig ist, daß Access mit MagnaRAM2 langsamer wird, während Photopaint unter Windows 3.1 dramatisch beschleunigt wird. Rein subjektiv gesehen wirkt der Programmablauf mit installiertem



Da ist noch ordentlich Platz unter Windows 95, selbst wenn alle Anwendungen parallel laufen

Windows Draw 4.0

Was kann sich ein künstlerisch ambitionierter PC-Besitzer noch wünschen, wenn er bereits alles Notwendige besitzt? Ged Start empfiehlt Ihnen ein Software-Paket, das sich gleichermaßen für Arbeit, Erholung und Spiel eignet.



Die Landschaftsvorlage ist schon gebrauchsfertig. Sie müssen jetzt nur noch die Dinosaurier und andere Bilder per Drag & Drop in Ihr Meisterwerk einfügen.

Die Leute von Micrografx scheinen noch nicht zu wissen, daß PC-Künstler für ihre Kunst leiden müssen. Ihre Arbeit wird nur wenig oder gar nicht honoriert, und jeder Schritt im kreativen Prozeß ist ein Ringen mit dem eigenen Ich. Doch mit dem neuen Micrografx Windows Draw 4.0 soll damit nun endlich Schluß sein. Dieses Grafik- und Bildbearbeitungspaket wurde speziell dazu ausgelegt, dem Benutzer die Steine aus den künstlerischen Pfaden zu räumen.

Draw 4.0 ist ein echtes 32-Bit-Software-Paket für Windows 95, das es selbst einem Kind oder einem ästhetisch Unbedarften erlaubt, Grafiken in professioneller Qualität zu erstellen. Dem erfahrenen Anwender bleiben die Beschränkungen weniger umfangreicher Pakete sowie Kopfschmerzen aufgrund komplizierter oder speicherhungriger Software erspart. Eines der wesentlichen Merkmale dieses Produkts ist seine Vielseitigkeit. Die Bedienung ist kinderleicht, und mit der passenden Drucker-Hardware kann z.B. ein kleines Büro Broschüren und

sonstige Dokumente für wirklich jeden Zweck erstellen.

Die Software benötigt mindestens einen 386er PC mit Windows 95 oder Windows NT 3.51, ein CD-ROM-Laufwerk, 6 MB RAM und 15 MB Festplattenspeicher. Dazu natürlich ein VGA- oder ein besseres Display sowie eine Maus. Sie werden jedoch schnell feststellen, daß sich Ihr Spaß proportional dazu steigert, wie weit Sie über diesen Mindestanforderungen liegen.

Das Paket besteht aus zwei Hauptanwendungen, einem zusätzlichen Datei-Manager sowie voller OLE 2.0-Unterstützung. Neben der eigentlichen Draw-Anwendung erhalten Sie noch Photo Magic zur Bearbeitung von Fotos und den ABC Media Manager zur Organisation Ihrer Cliparts und Foto-Dateien. Dazu kommen über 150 fertige Mustervorlagen für jedes nur erdenkliche Heim- oder Büroprojekt sowie mehr als 10.000 Cliparts. Als ob dies alles noch nicht genug wäre, können Sie auch Grafik-Dateien aus einer anderen Software laden und sie in Ihre Arbeit einfügen, ohne daß Ihr Werk durch das fremde Format

beeinträchtigt würde.

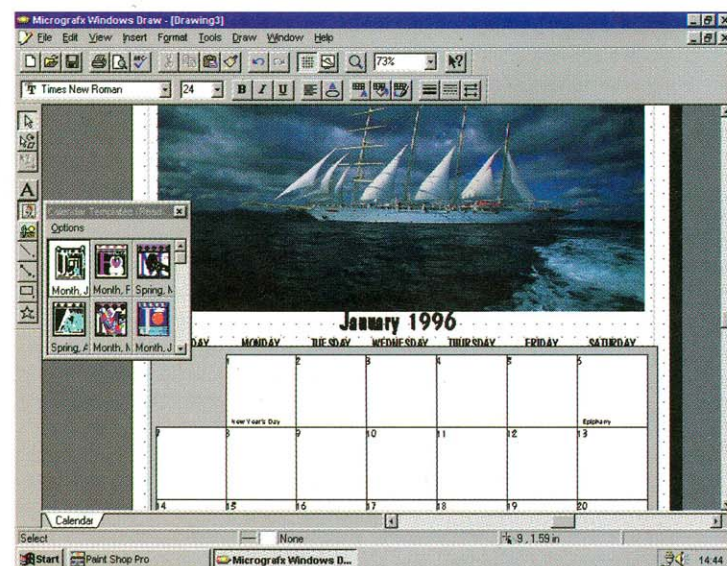
Die eigentliche Draw-Anwendung kombiniert Features, aus denen man leicht gleich mehrere Grafik- und DTP-Pakete hätte bilden können. Das Zeichnen auf Vektor-Basis war lange Zeit die wichtigste Stütze von Grafik-

Programmen, doch die Handhabung sorgte oftmals für Kopferbrechen. Micrografx hat sich dieses Problems angenommen, indem die Tools vereinfacht wurden und es jetzt möglich ist, häufig benutzte Formen wie Sterne oder Polygone mit nur wenigen Mausklicks zu erstellen.

Das bedeutet, daß Draw als schnörkelloses Grafik-Zeicheninstrument benutzt werden kann. Darüber hinaus stellt es aber auch dem professionellen Designer Tools zur Verfügung, die man gewöhnlich nur in renommierten Applikationen wie Corel oder dem großen Bruder Micrografx Designer findet.

Jedes Zeichenelement wird von der Software als einzelnes Objekt behandelt. Sie können also Teile des Bildes nach Belieben verschieben und neu arrangieren. Da sich eine Zeichnung aus übereinandergelagerten Schichten zusammensetzt, können Sie Objekte in den Vorder- oder Hintergrund stellen, um mehr Räumlichkeit zu erzielen.

Die Palette der Vorlagen und Cliparts, die in die Bilder eingefügt werden können, erlaubt es selbst den untalentiertesten Anwendern, professionelle Arbeiten zu erstellen. Diese Vorlagen decken wirklich jede nur vorstellbare Eventualität ab. Grußkarten und Einladungen, Tabellen und Diagramme, eigene Briefköpfe und Visitenkarten – Sie können sich sogar Ihren ganz persönlichen Kalender



Der selbstgemachte Kalender mit eigenen Fotos oder Bildern von der CD-Library ist ein absoluter Bringer.

Ein Beispiel von vielen

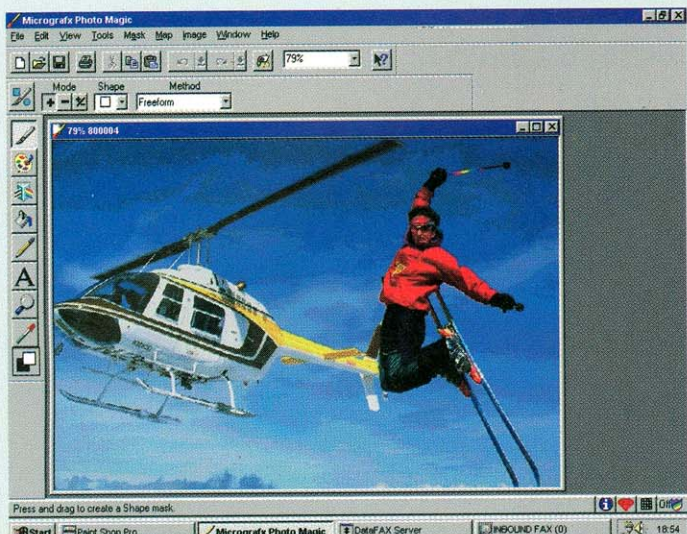
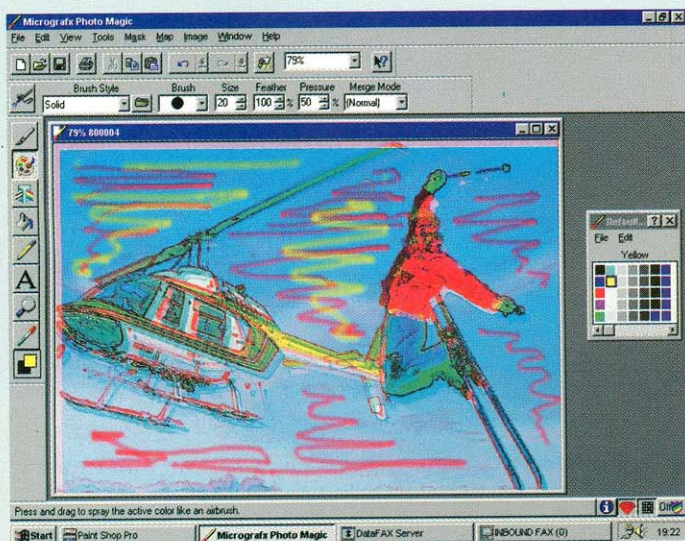


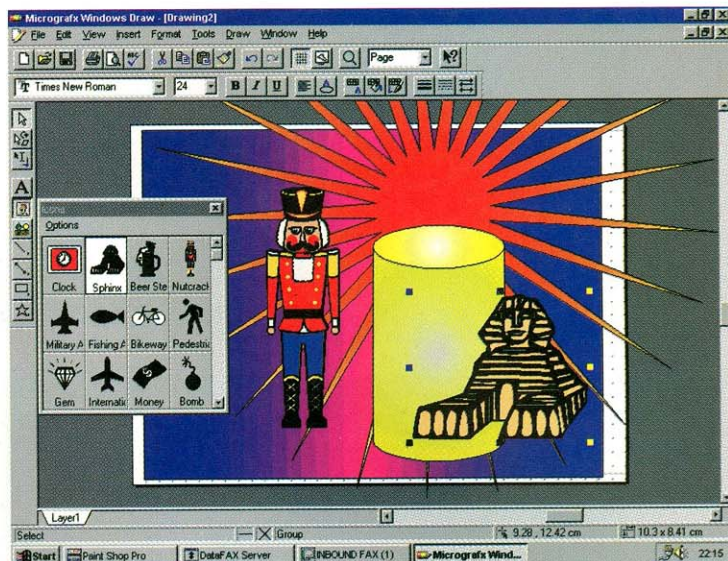
Photo Magic ist startklar - die Tool-Bars sind für Windows-Anwender leicht zu verstehen.



Die Fotografie wird jetzt mit einem der vielen Mal-Tools überlegt - hier ist es der Wasserfarben-Effekt.



Der Prisma-Effekt ist Geschmackssache - Pop Art aus den 60er Jahren oder ein abgeschmierter Drucker? Für die Airbrush-Technik braucht man schon ein wenig Übung.



Eine Kombination von Clipart und selbstgestellten Objekten zeigt eindrucksvoll die Möglichkeiten, die Ihnen zur Realisation Ihrer Ideen bereitgestellt werden.

zusammenstellen, den Sie mit eigenen Fotos aufpeppen.

Es gibt auch Vorlagen im Cartoon-Stil, mit denen Sie beispielsweise Tierbilder in bestehende Hintergründe einfügen können. Alle diese Dinge lassen sich natürlich ausgiebig bearbeiten, so daß es höchst unwahrscheinlich ist, daß Sie langweilige und alltägliche Arbeiten produzieren werden. Die Vorlagen sind besonders auch für Kinder geeignet, die mit ein paar simplen Zeichen-Tools zu erstaunlichen Ergebnissen kommen können.

Photo Magic besitzt - wie Draw - ein Interface, das jedem Microsoft-erfahrenen Anwender vertraut sein wird. Zu den Bildbearbeitungs-Tools zählen alle Arten von künstlerischen und Render-Effekten, mit denen Sie eine Fotografie in ein Öl- oder Pastellbild verwandeln oder mit bestimmten Spezialeffekten wie Verzerrung, Prägung oder Gravur verzieren können. Die Masken- und Zoom-Tools erlauben eine detaillierte Retusche, Fotobeschnitt und Bearbeitung. Sämtliche Effekte können in einem Vorschau-Fenster begutachtet werden, bevor sie auf die Arbeit übertragen werden. Damit sparen Sie sich den Ärger, mißglückte Bearbeitungsversuche aus Ihrem Meisterwerk herauslöschten zu müssen.

Keines der genannten Features ist wirklich einzigartig, doch der hohe Kompatibilitätsgrad zum Rest des Pakets und zu anderen Windows-Anwendungen ist eine wirkliche Offenbarung für jeden, der sich schon mal mit "format-selektiver" Software herumschlagen mußte - selten war der Dateitransfer so unproblematisch. In Photo Magic lassen sich übrigens auch Bilder mit jedem TWAIN-kompatiblen Scanner einscannen.

Daneben gibt es noch eine Vielzahl kleiner und weniger kleiner Feinheiten und Extras, die dieses Paket zu einer runden Sache machen. Die Clipart-Palette in Draw 3.0 bestand lediglich

aus 2.000 Bildern, jetzt bekommen Sie gleich 10.000 für Ihr Geld. Das Benutzer-Interface ist, wie erwähnt, vertraut und unkompliziert. Das Produkt wurde laut Herstellerangabe speziell für Anwender konzipiert, die nicht mehr Zeit als unbedingt nötig damit verbringen wollen, sich in die Handhabung einzuarbeiten. Features wie die Effekt-Previews oder auch die Rechtschreibprüfung für die Textabschnitte tragen ihren Teil zur Benutzerfreundlichkeit bei.

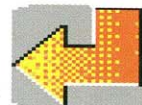
Doch der entscheidende und attraktivste Aspekt bei Windows Draw 4.0 ist der Preis. Mit etwa 100 Mark ist die Software nicht einmal halb so teuer wie die direkte Konkurrenz. Bedenkt man, daß das Programm, selbst zu einem ähnlich erhöhten Preis, immer noch hervorragend gegenüber gleichgearteten Marktrivalen dastehen würde, dann haben wir hier die ideale Wahl für die ganze Familie oder für kleine Büros mit engem Budget. Es gibt nicht viele derartige Programme, die man für einen so anständigen Preis erwerben kann.

Das Produkt ist eine echte Empfehlung. Ich frage mich nur, wie die Hersteller der Versuchung widerstehen konnten, durch einen höheren Verkaufspreis oder Veröffentlichung von separaten Paketen ihre Profite zu steigern. wegen des günstigen Preises werden wir Draw sehr bald bei vielen Fachhändlern und Versandfirmen antreffen. Es dürfte also ein leichtes sein, sich dieses Programm zu besorgen.

Selten sieht man ein Software-Paket, daß sich gleichermaßen gut für den Heimanwender und für das Büro eignet. Der niedrige Preis mag anfangs suggerieren, Draw hätte nicht viel auf der Pflanze, aber weit gefehlt! Selbst für ein passendes Schlußwort meines Artikels haben die Hersteller gesorgt - "... leicht erstellbare und preisgünstige Grafiken für zuhause und fürs Büro".

Hot Web Sites

Die besten Angebote aus dem Internet bieten wir Ihnen auch in diesem Monat wieder in kompakter und übersichtlicher Form.



Netscape - [VW]

Location: <http://www.schlund.de/cgi-bin/ausgabe.exe?Param=Marke+34>

VW
Abkürzungsergänzung

Typ	KM	KW	Bj	TÜV	SA EU RTAK VOB OM	K L I S E A M S F Z L R R E D D H V U B W R L	FLH AAE AIH DNR RED	Preis
Golf	121000	66			x	x		6800
Golf GT Special	160000	66					x	7900
Golf	86700	53			x		x	7900
Golf	107000	51				x		9700
Golf New Orleans	25400	44			x			19000
Golf New Orleans	32800	44			x			19500
	51520	72			x		x	20050

Document Done

Automarkt

Die deutsche Autobörse für Gebrauchtfahrzeuge präsentiert die zum Verkauf stehenden Modelle in tabellarischer Form. Kostenlos können Privatkunden hier alles von der Rostlaube bis zur Luxuskarosse anbieten - optional sogar mit Bild. Sind Sie auf der Suche nach einem bestimmten Modell, können Sie gezielt nach Kriterien wie Marke, Kaufpreis, Alter und Postleitzahl recherchieren.

<http://www.schlund.de/automarkt/home.htm>

Netscape - [ZYN! Magazin HomePage]

Location: <http://ernie.mi.uni-koeln.de/ZYN!/>

Das Satire-MagaZYN!

Unverschämt - Hinterhältig - Unausgewogen [zum Inhalt](#)

wg. "eins auf's Maul..."

SIEG AN ALLEN FRONTEN!

Document Done

ZYN!

Dieses Online-Magazin beschreibt sich selbst als "Experimentierfeld für Satire, Zynismus und beißenden Humor auf Kosten aller und allem". Daß dabei die Grenze des guten Geschmacks schon einmal überschritten wird, nehmen die Macher gerne in Kauf, wie der Bericht über die schönsten Grillparties der Geschichte zeigt: Kobe-Grillteller, Lakehurst-Grillparty oder Waco-BarBQ sind sicher nicht jedermanns Sache. <http://ernie.mi.uni-koeln.de/ZYN!/>

Netscape - [Vegetarian Pages]

Location: <http://www.veg.org/veg/>

Welcome to the

Vegetarian Pages
<http://www.veg.org/veg/>

...intended to be a definitive guide to what is available on the Internet for vegetarians, vegans and others.

Happy holiday season - and a cruelty-free 1996!

Recorded accesses to our files exceeded 120,000 in November!
and that doesn't include pictures or cached accesses!!

Quick index into this document:
[[General vegetarian links](#) | [Special vegetarian links](#) | [About the Vegetarian Pages](#)]

Document Done

Vegetarian Pages

Das Angebot der "Vegetarian Pages" ist riesig und umfaßt alle nur denkbaren Links zu thematisch ähnlichen Seiten im Internet. Sehr informativ sind beispielsweise die zahlreichen Artikel über vegetarische Diäten sowie der "World Guide to Vegetarianism". Dieser umfaßt eine - wenn auch nicht vollständige - weltweite Liste von Läden und Restaurants, die sich auf fleischlose Nahrung spezialisiert haben..

<http://www.veg.org/veg/>

Netscape - [FRITZ Bereiche]

Location: <http://www.fritz.de/rholl.htm>

Fritz in dieser Woche - Technische Tips - Index - Home

[FRITZ.Bereiche]

FRITZ.W³ informiert über

FRITZ.standards
(Programm-Kontakte-Sounds)

die beste Musik (Charts-Sendungen-Aktionen)

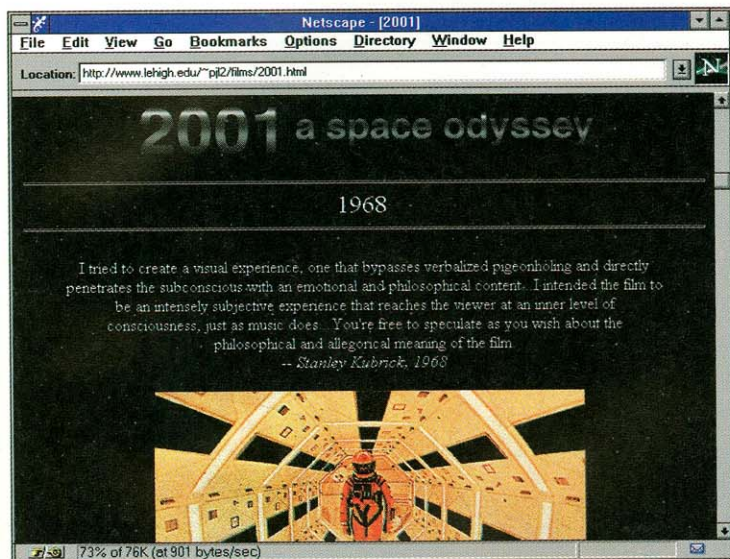
das Leben (Talk-Bücher-Politik...)

das FRITZ.Team (Redaktion-Stimmen-Service)

Document Done

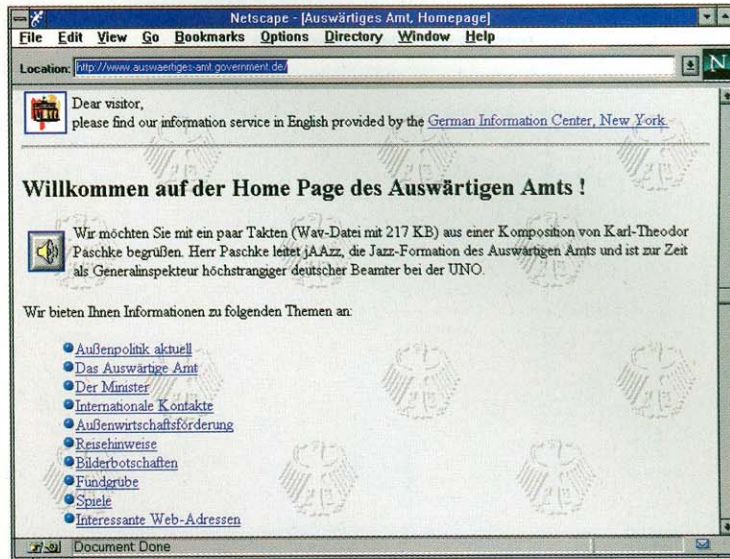
Fritz

Die RadioFRITZen des in der Region Berlin/Brandenburg beheimateten Senders wollen nicht nur gehört, sondern auch gelesen werden. Ihre bunt gestalteten Web-Seiten verstehen sich als Forum für Hörer, die hier Kleinanzeigen aufgeben oder sich eine Liste der derzeit am häufigsten gespielten Titel anschauen können. Technische Tips zu Browsern, Buchbesprechungen und Hitlisten machen die Seiten auch allgemein interessant. <http://www.fritz.de>



Stanley Kubrick

Wer kennt ihn nicht, den Regisseur von Klassikern wie 2001 – Odyssee im Weltraum, Spartacus, Dr. Seltsam oder Full Metal Jacket. Ausführlich werden auf diesen Seiten auch die weniger bekannten Filme von Kubrick beschrieben. Außerdem können Sie zu fast allen Filmen zahlreiche Bild- und Tondokumente abrufen – natürlich in englischer Originalfassung. Weiterführende Links runden diese gelungene Präsentation ab. <http://www.lehigh.edu/~pj12/kubrick.html>



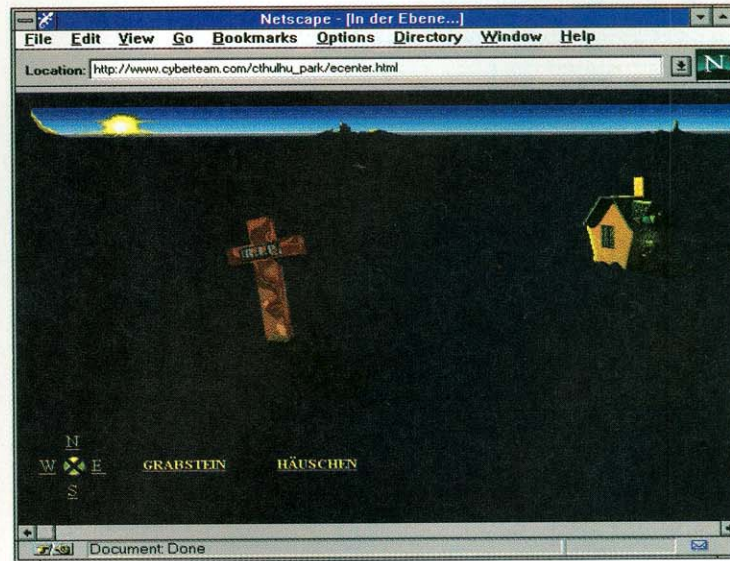
Das Auswärtige Amt

Anstatt nach Berlin ziehen zumindest Teile der Bundesregierung in den Cyberspace um, wie die Präsenz des Auswärtigen Amtes vermuten läßt. Den politisch interessierten Datenreisenden erwartet hier allerdings nur wenig spektakuläres: Der Lebenslauf von Klaus Kinkel sowie eine Reihe seiner Reden und Interviews dürfte wohl weniger interessieren. Von Interesse sind eher schon die Empfehlungen für Auslandsreisen oder die derzeitigen Entwicklungen in der Außenpolitik. <http://www.auswaertiges-amt.government.de/>



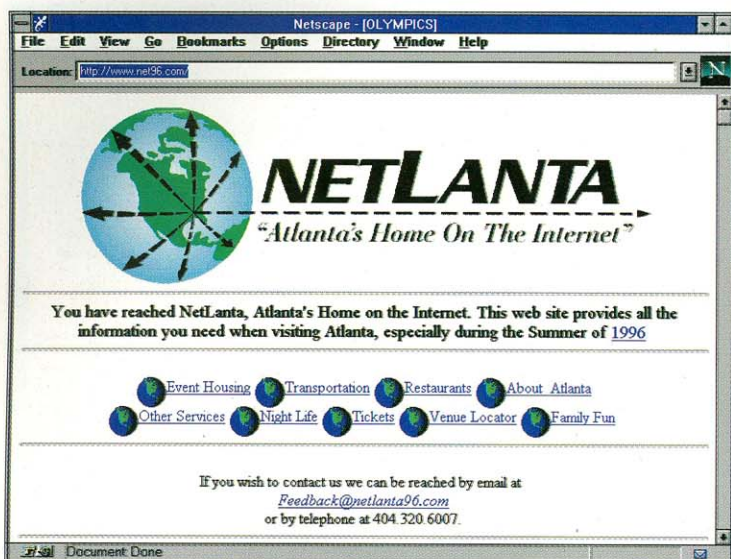
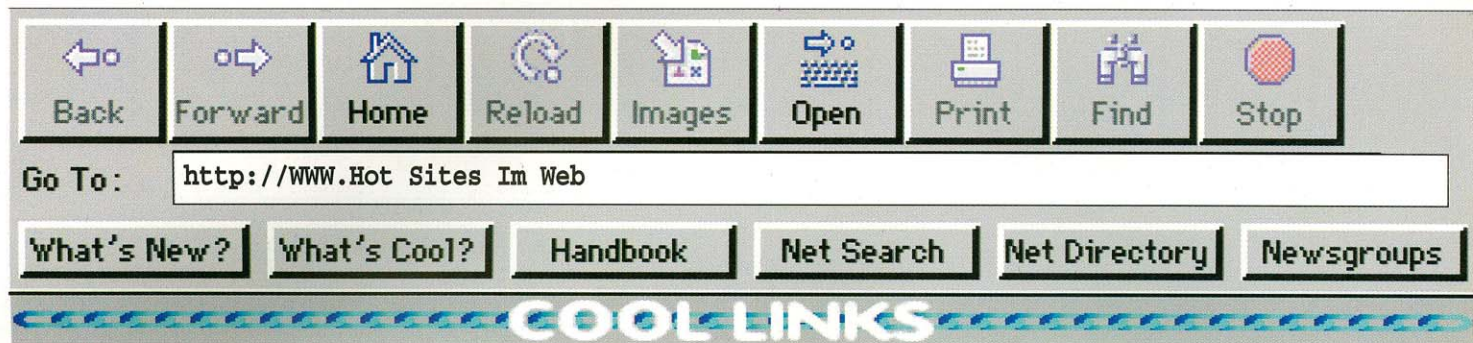
Mr. Video

Möchten Sie sich rechtzeitig zum Start der neuen Star-Trek-Serie "Voyager" über Schauspieler und Story informieren, schauen Sie doch einmal bei Mr. Video vorbei. Hier finden Sie auch zu anderen SF-Serien wie DS9, Babylon 5 oder Akte X alle nur erdenklichen Daten. Sogar eine komplette Beschreibung aller Folgen von "Star Trek – The Next Generation" können Sie hier bekommen. <http://www.cdsnet.net/vidiot/>



Cthulhu Park

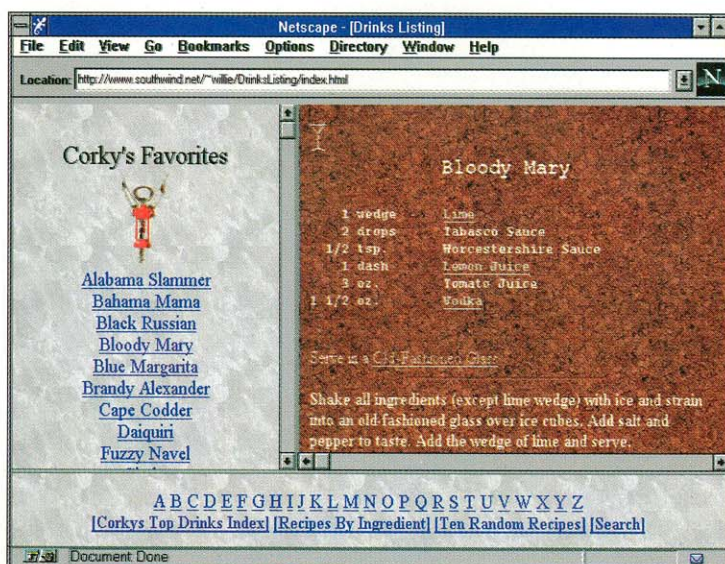
Ein deutschsprachiges, interaktives Grafikadventure erwartet Sie auf diesen Web-Seiten. Die grafische Aufmachung ist in Anbetracht der begrenzten Bandbreite zwar wenig spektakulär, aber dennoch ansprechend. Bevor Sie Ihre Reise in das unterirdische Traumland von Cthulhu beginnen, sollten Sie sich nach der Landkarte umsehen, die nicht weit entfernt von Ihrem Startpunkt liegt. http://www.cyberteam.com/cthulhu_park/



Olympia '96

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus – so auch die Olympischen Sommerspiele, die in diesem Jahr in der amerikanischen Metropole Atlanta stattfinden. Planen Sie einen Besuch vor Ort, bietet Ihnen die Stadt schon vorab die Möglichkeit, sich über das Internet nach einer geeigneten Unterkunft, einem Mietwagen oder Karten für die Veranstaltungen umzusehen.

<http://www.net96.com/>



Corky's Bar

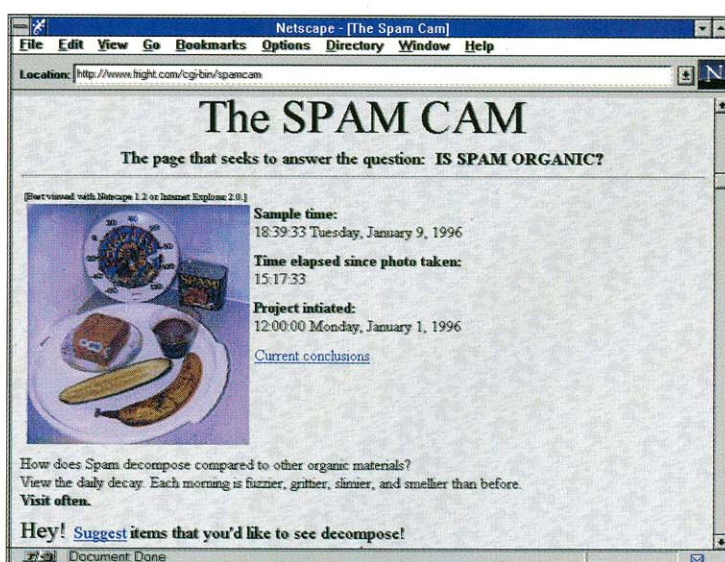
Den gepflegten Umgang mit Alkoholika aller Art bringt Ihnen Ihr virtueller Barkeeper Corky bei. Genial ist die Funktion zur Suche nach Drinks anhand der Zutaten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Weiterhin hat Corky für Sie Tips zur Herstellung von Drinks parat, und wenn eine Party einmal überhaupt nicht in Schwung kommen sollte, greifen Sie einfach auf die Liste der über fünfzig Trinkspiele zurück.

<http://www.southwind.net/~willie/>



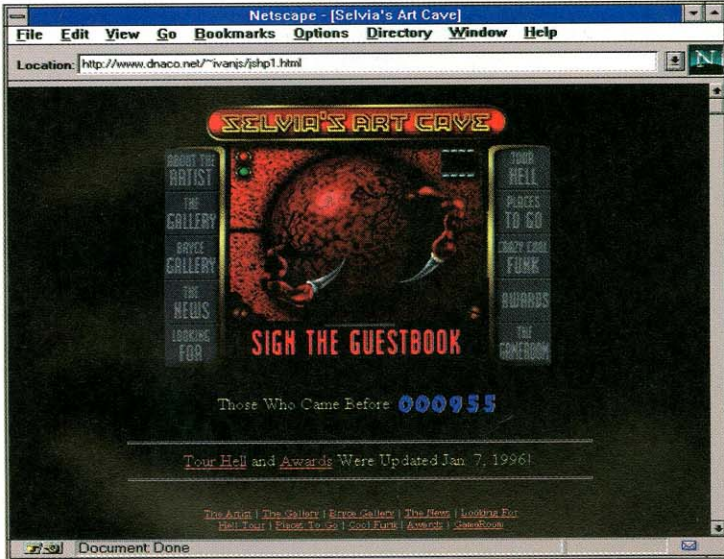
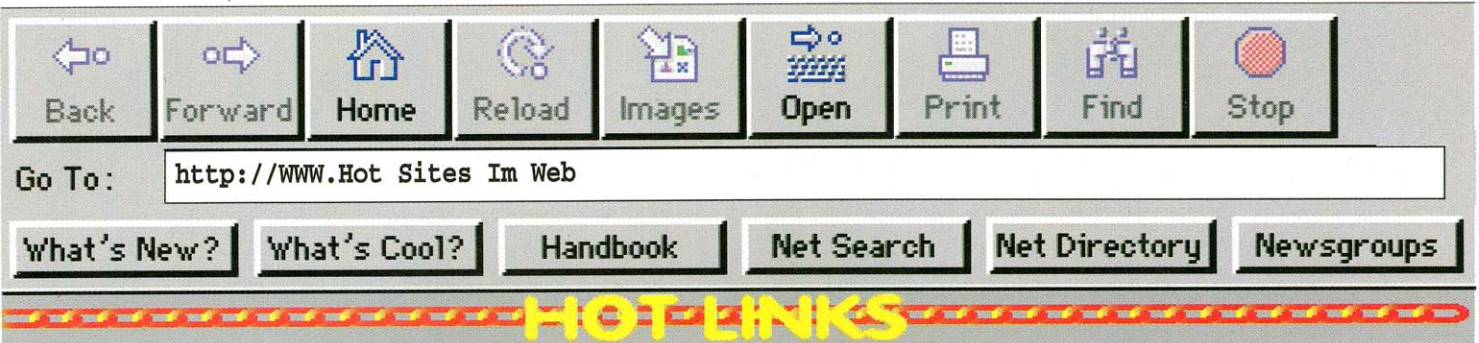
Bier aus Deutschland

Gäbe es in Deutschland kein Bier mehr, wären wahrscheinlich Hopfen und Malz endgültig verloren. Für Freunde des Gerstensaftes bietet diese umfangreiche Site alles Wissenswerte zum Thema: Entstehungsgeschichte, Hintergrund des Reinheitsgebotes, ein Bierlexikon mit Erläuterung der Fachbegriffe, eine Liste deutscher Brauereien und Tips rund um den Biergenuss lassen keine Wünsche offen. <http://www.bier.de/>



Spam Cam – Ekel live

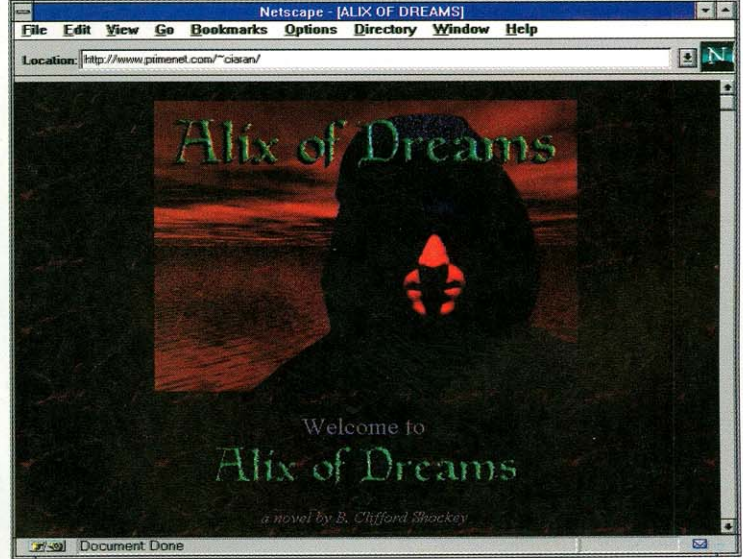
Die von Videokameras automatisch ins Internet übertragenen Bilder zeigen normalerweise eher profane Dinge wie Kaffeekannen, Cola-Automaten oder Straßenkreuzungen. Auf dieser Seite können Sie aber verfolgen, wie Küchenreste, Obst und Frühstücksfleisch vor laufender Kamera vergammeln. Streng wissenschaftlich werden die "Testreihen" protokolliert und die dabei entstandenen Geruchseindrücke beschrieben. Wem da nicht der Appetit vergeht ... <http://www.fright.com/cgi-bin/spamcam>



Selvias Art Cave

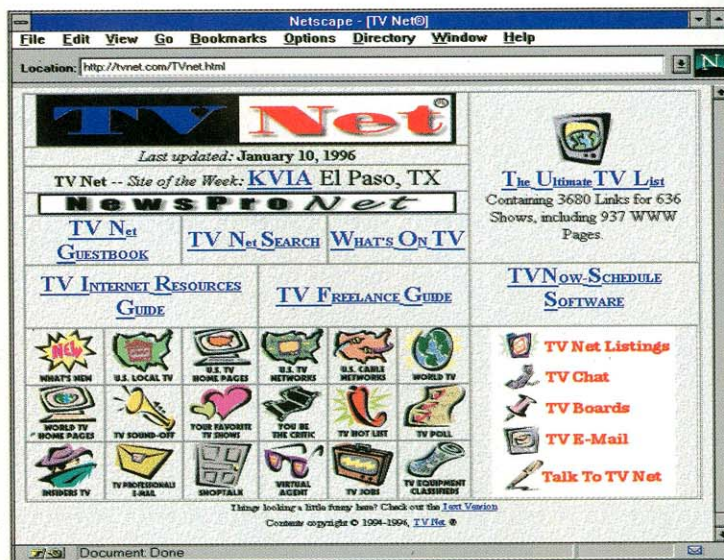
Appetitlicher sind da schon die Werke des mehrfach ausgezeichneten Künstlers John Selvia, die er zukünftig in einer digitalen Kunstgalerie über das Internet präsentieren will. Sozusagen als Appetizer liegen auf dem Server schon jetzt unglaublich realistische Landschaftsbilder, die mit KPT Bryce hergestellt wurden.

<http://www.dnaco.net/~ivanjs/jshp1.html>



Alix of Dreams

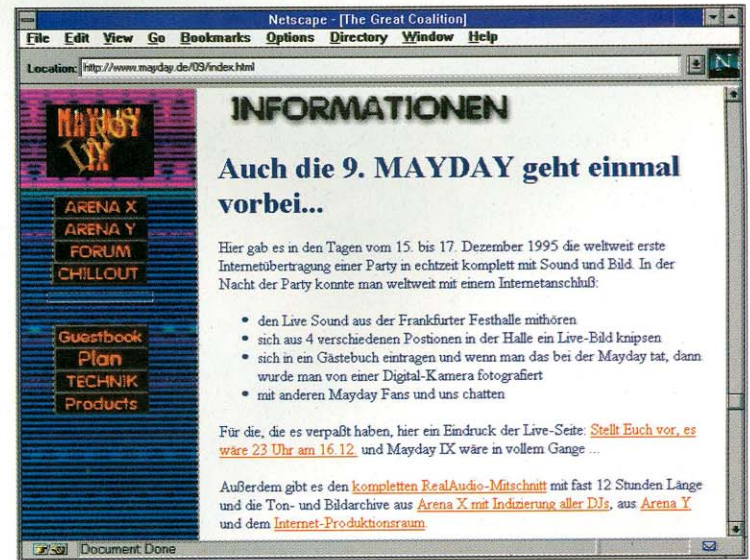
Einen kompletten Fantasy-Roman – Alix of Dreams von Clifford Shockey – können Sie auf diesen Seiten abrufen. Die Geschichte handelt von einem in Frankreich im 14. Jahrhundert lebenden Mönch, der auf seinen Reisen auf mysteriöse Gestalten trifft. Großzügig bebildert und insgesamt in einem finsternen Stil gehalten, wird ein sehr eindrucksvolles Bild der damaligen Zeit vermittelt. Gefestigte Englischkenntnisse sind empfehlenswert. <http://www.primenet.com/~ciaran/>



TV Net

Auch wenn TV Net vornehmlich für den amerikanischen Fernsehzuschauer konzipiert wurde, ist das Gebotene sehenswert. So beispielsweise die riesige und bislang umfangreichste Sammlung von Links rund um das Fernsehen, die Darsteller, Sendungen, TV-Stationen, Titelmelodien und Online-Magazine umfaßt. Ein netter Gag sind außerdem die eingespielten TV-Bilder diverser Sender in den USA.

<http://tvnet.com/TVnet.html>



Mayday 9

Auch über die Grenzen Deutschlands hinaus ist das Techno-Event Mayday bekannt. Mayday Nummer 9 fand zwar schon Mitte Dezember in Frankfurt statt, aktuell sind die zugehörigen Seiten im Internet jedoch immer noch. So können Sie sich – viel Geduld und Bandbreite vorausgesetzt – den gesamten Mitschnitt dieser Megaparty im Real-Audio-Format auf Ihren Rechner laden oder weitere Infos über die teilnehmenden DJs abrufen. <http://www.mayday.de/>

DAS TOTAL VERRÜCKTE



CKTE ANGEBOT !!

Die total Verrückte Rallye

**Abo PC POWER + CD ROM
mit JOYPAD!**

Jetzt die PC POWER testen und Geld sparen!

Unser Angebot: 2 Hefte bezahlen, 3 lesen!

Wer gleich aufs Jahres-Abo geht, kriegt 11 Hefte zum Preis von 10.

Und für 20 Mark extra gibt's das total verrückte Spiel&Spaß-Paket

PC Power Abonnement

Jawoll! Euer Angebot hat mich überzeugt, deswegen abonniere ich jetzt die PC POWER!

Hiermit bestelle ich (bitte ankreuzen)

☐ **Das PC POWER 3 für 2-Abo.**

Drei Ausgaben lesen, nur 29,60 DM (statt DM 44,40) bezahlen. Wenn ich mich nicht spätestens vier Wochen nach Auslieferung der zweiten Ausgabe schriftlich melde, wandelt sich mein 3 für 2-Abo in ein Jahresabonnement um. Ich zahle dann den Restbetrag von 115,40 DM.

☐ **Das PC POWER Jahresabonnement.**

11 Ausgaben zum Preis von nur noch 145 DM (statt DM 162,80). Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

☐ **Das total verrückte Spiel- und Spaß-Angebot,**

bestehend aus einem PC POWER Jahresabonnent + Die Total Verrückte Rallye + SV 230 PC Propad für schlappe 165 DM. Dieses Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht. Das Jahresabonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

(Auslandspreise jeweils auf Anfrage)

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Das Abonnement soll ab Ausgabe Nummer ____ laufen.

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Unterschrift: _____

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Ich zahle

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:

**PC POWER AboService,
Postfach 3127,
48581 Gronau**

Im nächsten Heft Sex auf dem Bildschirm



Erotik via Computer ist kein schon lange kein Fremdwort mehr. Schon für den Commodore 64 gab es derartige, nicht-kommerzielle Programme. Im Zeitalter des PC machen sehr viele Händler ein lukratives Zusatzgeschäft durch den Verkauf von Erotik-CDs. Wir verraten, was sich hinter Titeln wie "Reise der Lust" oder "Amazone Women" verbirgt.

Das Neueste von Ocean

Mit einer ganzen Wagenladung neuer Titel will Ocean in diesem Jahr die Herzen der Fans erfreuen. Für jeden Geschmack soll etwas dabei sein. Wir schauen uns die interessantesten Spiele näher an.

Und außerdem...



Im Test:
Descent 2, Wing Commander IV, Schleichfahrt

Auf der Cover-CD:

PINBALL DREAMS 2

Die uneingeschränkte Vollversion des Flipper-Klassikers von 21st Century Entertainment.

Dies und noch viel mehr in der
PC POWER 4/96.
Ab 13. März im Handel.

PC Power 3/96

Impressum

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

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

ENSCHDEDE, 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: © SIERRA

DIE NUMMER 1 KOMMT



F1-MANAGER'96

IN ZUSAMMENARBEIT MIT RTL & EINEM BEKANNTEN DEUTSCHEN FORMEL 1-RENNFAHRER BY





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 Videovergügen** erst gar nicht aufkommen.

ELSAmotion
ELSAmotion
WINNER2000AVI-2
WINNER2000AVI-4

MPEG-Playback
 inkl. Software-Encoding
 PCI-VRAM-Grafik mit 2 MB
 PCI-VRAM-Grafik mit 4 MB

498,- DM
598,- DM
548,- DM
798,- DM

ELSA GmbH
 Sonnenweg 11
 D-52070 Aachen

Halle 8 C28 EG
Halle 21 E29

Vertrieb Info-Tel.
 +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax
 +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)
 +49/0-241-9177-4
Mailbox ELSA ONLINE
Modem-Zugang
 +49/0-241-9177-981
ISDN-Zugang
 +49/0-241-9177-7800
CompuServe
 GO ELSA
Internet
<http://www.elsa.de>

ELSA
 Datenkommunikation
 Computergrafik