

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 5 • MAI 1996 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

DIE STAR WARS-SAGA

Entdecken Sie das Imperium!!!

Wahnsinn! 29 Reviews!!

Grand Prix 2

Cyberia 2

Spycraft

Civilization II

...und viele andere



VOLLVERSION

5/96 COVERDISK
PC POWER

DER PLANER
VOLLVERSION



Komplett in Deutsch !!!

DER PLANER

EXTRA

GREENWOOD ENTERTAINMENT

DEMOS:
Siedler 2
F1-Manager-96
Super Stardust
MAG!!!
Terra Nova
Rebel Assault II
Anvil of Dawn
und viele andere...



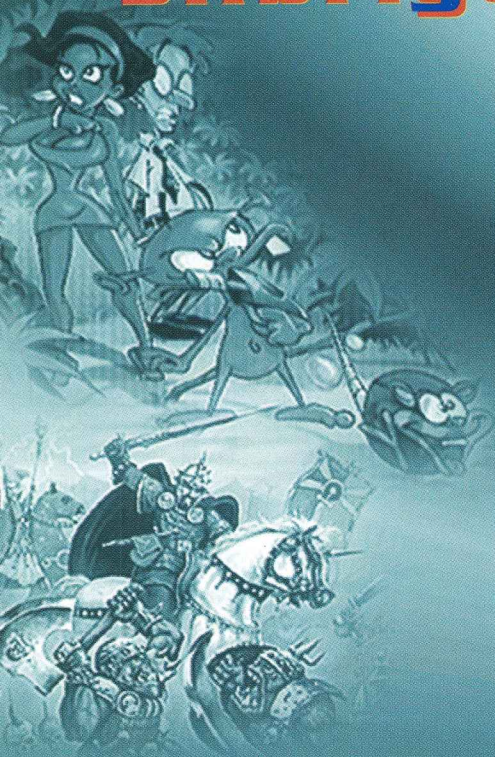
F1-MANAGER 96

Der neue
Renner von
Software 2000

ALCHEMY
A
PUBLISHING



Silbriger Schimmer m



Ihr Intersoft-Fachhändler in Ihrer Nähe:

B & C Plan
Bürokommunikation GmbH
Zittauer Str. 15
02681 Wilthen

Büro Plus GmbH
St. Georgen-Str. 2
04720 Döbeln

Fichtel Computer & Kommunikation
Georg-Dimitroff-Str. 6
06132 Halle

Meyer PC Soft Vertriebs KG
Wieselspring 4
15234 Frankfurt/Oder

O. Guthke Computer
Motzener Str. 16
15741 Bestensee

Compusoft GmbH
Hauptstr. 12c
15907 Lübben

Bork Computerfreund
Eisenbahnstr. 9
18273 Güstrow

Funny Island
Eißendorfer Str. 161
21073 Hamburg-Harburg

Computer Profil H. Hamann
Fackenburger Allee 55
23554 Lübeck

Hard & Soft Computertechnik
Dr. Hermann Lindrath Str. 26
23812 Wahlstedt

Gohlisch Computerservice u. Zubehör
Hanssenstr. 22
24536 Neumünster

Video Treff Graumann
Lollfuß 23
24857 Schleswig

Meyer & Meyer
Grüne Str. 12
26121 Oldenburg

Medien & Büro W. Biller GmbH
Burgstr. 5
26409 Wittmund

Video Welle H. Meyerhoff
Schumacherstr. 1
26817 Rhaderfehn

Electro-Data-Computer
Wilhelm-Heidsiek-Str. 1
27472 Cuxhaven

Mega-Video
Gröpelinger Heerstr. 260
28237 Bremen

Intersoft Game Shop
Groß Liederner Str. 27
29525 Uelzen

Text und Bild Computerfachhandels GmbH
Planetennring 29
30823 Garbsen

Rühl-Elektronik CME-Computer
Schulstr. 4
32120 Hiddenhausen

PC Design Vinken Computer
Wingert 18
35396 Gießen/Wieseck

HT-Computer Tauchert
Griedelerstr. 15
35510 Butzbach

Rink Elektronik
Sigmund-Hiepe-Str. 28-32
35573 Wetzlar

Kraft Computer
Lindenstr. 35
36037 Fulda

Hencom-Elektronik
Kornmarkt 12-14
37520 Osterode/Harz

B & S Computer
Obere Str. 34
37603 Holzminden

Video Insel
Braunschweiger Str. 115
38259 Salzgitter Bad

CCB Computer Center
Karl-Zerbst-Str. 28
38889 Blankenburg

Wandtk Computer Workshop
Markt 7a
39218 Schönebek

CBD Computertechnik GmbH
Augustastr. 17
45525 Hattingen/Ruhr

EPS Computer GmbH
Spichernstr. 3a
45663 Recklinghausen

H. Müller Computer Service
Freckenhorster Str. 31
48231 Warendorf

Videothek Luisencenter
Luisencenter
49610 Quakenbrück

Reel Computer GmbH
Longericher Str. 455
50739 Köln

PLE-Computer
Neuer Markt 54
53340 Meckenheim/Rheinl.

GNE GmbH
Brechtloferstr. 1
56316 Raubach

J. Dietz Computer
Frankfurter Str. 32
57074 Siegen

Aderhold u. Irle
Emil Wolff Str. 5
57319 Bad Berleburg

H.J.S. Computer
Hauptstr. 41
59609 Anröchte

PC-Service Kohl
Bodelschwinghstr. 17
63906 Erlenbach

A. Schieferstein Der PC-Laden und Mehr
An der Stadtmauer 17
65191 Wiesbaden

Elektro Mayer GmbH
Metzgergasse 25
72070 Tübingen

Bürocenter Fischbach
Untere Vorstadt 70
72458 Albstadt 1

HEM Computer Shop
Hallerstr. 30
74523 Hesselental

HEM Computershop
Raiffeisenstr. 22
74523 Schabisch Hall

HEM Computer Shop
Industriestr. 11-13
74589 Satteldorf

Scheuffler Computer-Shop
Hauptstr. 6
74676 Niedernhall

Ebel GmbH
Hauptstr. 39
75196 Remchingen

Technical Equipment
Industriestr. 18
76437 Rastatt

K & L Computertechnik
Ebersteinstr. 1
76571 Gaggenau

HDB Computer & Service
Oberacher Str. 1
77855 Achern

Hutter GmbH
Münchner Str. 12
82362 Weilheim

acht glänzende Augen

Sie möchten immer die beste Software auf CD-ROM oder Diskette haben, die es gibt? Sie wollen immer die allerneueste Version gleich am nächsten Tag nach Erscheinen im Regal vorfinden? Sie wünschen sich super Schnäppchen zu einem unschlagbaren Preis? Achten Sie auf das Intersoft-Display mit

dem silbrigen Schimmer. Denn da kriegen Sie glänzende Augen. Intersoft hält für Sie die beste Software auf CD-ROM bereit, die Sie sich wünschen können. Immer neu, immer aktuell. Fun, Action, Brain. Einfach zugreifen und Spaß haben. Kommen Sie zu Ihrem Intersoft-Fachhändler – ganz in Ihrer Nähe.

RZ Recla & Zschörnig
Albrecht-Dürer-Str. 10
87527 Sonthofen

Expert Grahle
Eisenbahnstr. 21
88212 Ravensburg

Wing Computer
Humboldtstr. 141
90459 Nürnberg

Microelektronik Systems
Trading GmbH
Sebastian Str. 27
91058 Erlangen

PIG Electronic
Hafnersberg 9
91284 Neuhaus

HEM Expert Fachcenter
Ritter-von-Lang-Allee 4
91522 Ansbach

Elektro-Fuchs GbR
Wörnitzstr. 11
91550 Dinkelsbühl

Rüppel Computer
Wiesener Str. 115
97833 Frammersbach

Schröter GmbH & Co.KG.
Wanfriederstr. 201-203
99974 Mühlhausen

FUN * ACTION * BRAIN

Computersoftware auf CD-ROM.

Immer neu – immer aktuell.

FEATURED BY: INTERSOFT GMBH



Der Preis der Freiheit
ist ewige Wachsamkeit



WING COMMANDER
IV

Das teuerste Projekt
der Spielegeschichte
Jetzt ganz NEU!

Werden Sie Intersoft-Partner.

Sie haben ein Ladengeschäft und rund 1 qm Platz für ein attraktives Intersoft-Display. Kein zusätzliches Personal, kein Risiko. Neugierig? Dann rufen Sie schnell an: Intersoft, Telefon: 0581/97 000. Sprechen Sie mit Herrn Peter Rupp.

FEATURED BY: Intersoft GmbH

In diesem Heft

F1-Manager-96

Eine Wirtschaftssimulation als
absolutes Highlight des Monats?
Das gibt's nicht! – Gibt's doch!
Vor allem dann, wenn der
Hersteller Software 2000 heißt.
Die Beweisführung erfolgt auf

Seite 44

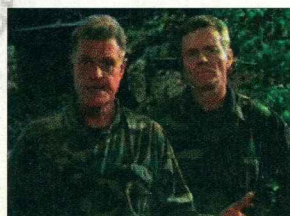
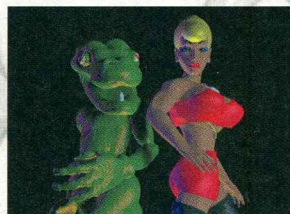


Die Star Wars-Saga

Alles über die Star Wars-Filme, die Spiele und die Macher.
Das imperiale Opening für unsere neue Serie
"Classic Games: Die größten Spiele aller Zeiten"
erleben Sie auf



Seite 16



CD-INHALT 7**NEWS 10****FEATURES 16**

Classic Games: Star Wars	16
Sex im Internet	28
Zu Besuch bei Greenwood	32

PREVIEWS 38**REVIEWS 42**

Wertungssystem / Genre-Übersicht	42
F1-Manager-96	44
Civilization II	48
Terra Nova	50
Bad Day on the Midway	52
Fast Attack	54
Skat 2095	56
Quest for Fame	58
Grand Prix 2	60
Cyberia 2	62
Chronomaster	70
Complete Carriers at War 2	72
Absolute Zero	74
Think-X	76
Sensible Golf	77
Mag!!!	78
Whiplash	80
Duke Nukem 3D	82
Kingdom O'Magic	84
Touché	87
Spycraft - The Great Game	88
Manic Karts	91
Space Bucks	92
Super Stardust	94
Bad Mojo	95
Descent 2	96
Defcom 5	98
D	100
Power-Tests 1996 (Übersicht)	102
Shareware	110

TECHNIK/ANWENDER 114

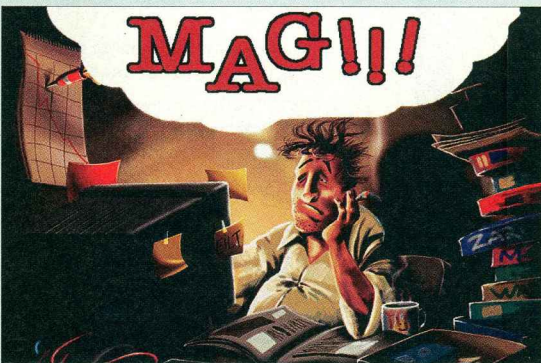
PC-Tips (II)	114
Der PC als Sound-Recorder	116
StarCommander: C64 goes PC	122

RUBRIKEN UND SERVICE

Editorial	6
News	10
Power-Helpline	64
Das Geheimnis meines PCs (2. Teil)	114
Internet-Tips	124
Vorschau / Impressum	129
Lexikon der Computerfachbegriffe	130

GEWINNSPIELE

Softgold: Gewinnen Sie das Imperium!	26
Domark: Fahren Sie zum Hockenheimring!	112

VOLLVERSION AUF DER CD-ROM:**DER PLANER EXTRA Update: PINBALL DREAMS 2****F1-MANAGER-96****UND VIELE ANDERE DEMOS AUF DER CD-ROM**

Gibt es Kultspiele?

DARTH MOTHER IS WATCHING YOU

Die Frage ist durchaus ernst gemeint: Was ist eigentlich Kult? Viele von Ihnen werden jetzt antworten: "Kult bedeutet Verehrung." Wunderbar erklärt und sicher richtig, aber mit dieser Antwort frei nach Duden oder Brockhaus bin ich nicht recht zufrieden. Vor allem interessiert mich dabei, was alles als Kult angesehen wird.

Für manche ist ja schon Kult, wenn ein sattsam bekannter Oberinspektor sagt: "Harry, hol' schon mal den Wagen!" Oder ein Telekom-Mitarbeiter mit Mütze nuschelt: "Ach hör' doch auf!" (Applaus, Applaus). Für andere wiederum ist es Kult, in der Berliner Waldbühne die alljährliche Rocky Horror Picture Show mitzuerleben und bei der Hochzeitsszene mit Reis um sich zu werfen.

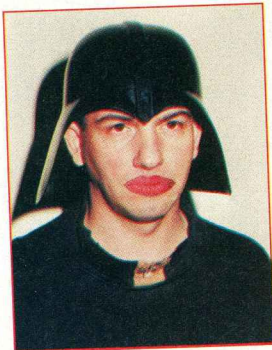
Kult kann auch ein Titel aus der Hitparade sein: "If you're gooooin' to Saaaaan Fraaaaaancisco" hat sicher jeder von uns heimlich oder offen heraus (je nach Qualität der eigenen Stimme) mitgesungen. Andere trällern inzwischen (wieder!) "Ah, jetzt ja! Eine Insel!" Und mit Sicherheit ist es kultig, mit Elvis-Tolle und Hüftschwung krächzend die Saiten der E-Gitarre zu quälen, bis entweder die Stimme oder das Publikum wegbleibt.

Kultfaktor Nummer 1, da werden Sie mir wohl auch recht geben, dürften bestimmte Werbespots sein. Die Ariel-Klementine oder die Palmolive-Tilly kennen vor allem die älteren, jüngere Fernsehzuschauer lieben beispielsweise den Melitta-Mann, den coolen Schoki-Opa oder jene Damen, die uns weismachen wollen, daß die Drive-Whееf-Oberfläche (schreibt man das so?) sehr saugfähig ist. Stimmt übrigens, letztens lag eine Probepackung in der Post, und als Wischlappen eignen sich die Dinger vorzüglich.

Aber jetzt kommt's: Fragen Sie doch mal jemanden, der nichts mit Computerspielen am Hut hat, nach einem Kultgame. Sie werden allenfalls Tetris und Lemmings zu hören bekommen, aber ansonsten Fehlanzeige. Haben das unsere fleißigen Programmierer, Grafiker, Soundmagiere und Game Designer verdient? Wohl kaum! Es gibt sie nämlich, die Kultspiele! Oder besser: Es hat sie gegeben.

Aus diesem Grund widmen wir uns ab dieser Ausgabe den Classic Games, den größten Spielen aller Zeiten. Dabei werden sowohl einzelne Titel als auch ganze Serien, aber auch Firmen vorgestellt werden, die die Branche mit ihren Titeln bereichert haben. Den Anfang

machen die Star Wars-Spiele, es folgen die Infocom-Adventures, die Quest-Serien von Sierra, die Ultima-Reihe und, und, und. Ich gebe die Hoffnung jedenfalls nicht auf, daß irgendwann auch wieder Kultspiele auf den Markt kommen werden. Hoffen Sie mit mir?



Ihr

 Klaus Trabant Trafford

Coverdisk



CD Inhalt

Das Telefon stand in den letzten Wochen nicht mehr still. Probleme mit Pinball Dreams 2 – es läuft von der CD, aber ohne Sound. Es läßt sich nicht installieren. Es läuft gar nicht... Aus diesem Grund haben wir die Vollversion von Pinball Dreams 2 noch einmal, und diesmal nicht entpackt, auf der CD veröffentlicht, näheres dazu auf der übernächsten Seite. Als reguläre Vollversion erwartet Sie in diesem Monat DER PLANER von Greenwood und natürlich jede Menge Demos aktueller Games. Viel Spaß beim Spielen wünscht

IHR POWER-TEAM

Demos

- Witchhaven
- Urban Runner
- F1-Manager-96 Intro
- F1-Manager-96-Demo
- Super Stardust
- Think-X
- Anvil of Dawn

- Chronomaster
- Die Siedler II
- Mag!!!
- Terra Nova
- Skat 2095
- The Dig
- Rebel Assault II

Anwender

StarCommander (siehe Bericht auf Seite 122 f.)

Vollversionen

Der Planer
Pinball Dreams 2 – Update

Probleme mit der Coverdisk?

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

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

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

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

Schreiben Sie an:

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



Hallo Power-Team!

An meinem Kiosk gibt es keine

Das müßt Ihr ändern!!!

PCPOWER

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:

Der Planer

EXTRA

Wichtiger Hinweis

Sollte es nach erfolgreicher Installation zu Startproblemen kommen, können hierfür mehrere Gründe vorliegen. Folgende Lösungen sollten Ihnen helfen, diese Probleme zu beseitigen.

1) Benutzer von MS-DOS 6.0 oder höher:

Wenn der EMS-Treiber in Ihrer config.sys-Datei mit der Option "NOEMS" installiert ist, so ändern Sie diese Option bitte wie folgt ab:
Wechseln Sie zunächst auf das Laufwerk, auf dem sich Ihr Betriebssystem befindet; zum Beispiel auf die Festplatte mit dem Laufwerksbuchstaben "C:". Verlassen Sie anschließend, wenn nötig, das aktuelle Unterverzeichnis mit dem Befehl "cd.". Anschließend öffnen Sie die Konfigurationsdatei mit dem DOS-Editor, der Befehl lautet "edit config.sys".

Fügen Sie nun den Zusatz NOVCP1 an die EMS-Zeile an, so daß diese wie folgt aussieht: DEVICE=C:\DOS\EMM.386EXE NOEMS NOVCP1

Ohne den Zusatz NOVCP1 ist der Planer leider nicht lauffähig. Im absoluten Notfall hilft auch die Zeile:

C:\DOS\EMS386.EXE RAM

Anschließend können Sie ein Speichermanagement-Programm wie "memmaker" ausführen.

2) Probleme mit der Soundkarte

Ebenso kann es zu Startschwierigkeiten kommen, weil die Einstellungen der Soundkarte nicht korrekt erkannt wurden. Alle eingestellten Soundkarten werden in der Datei "PLANER.CFG" mit dem Standardport belegt. So steht in dieser Datei zum Beispiel für eine Roland Soundkarte der Eintrag "ROLAND 330", für Soundblaster "FM 220".

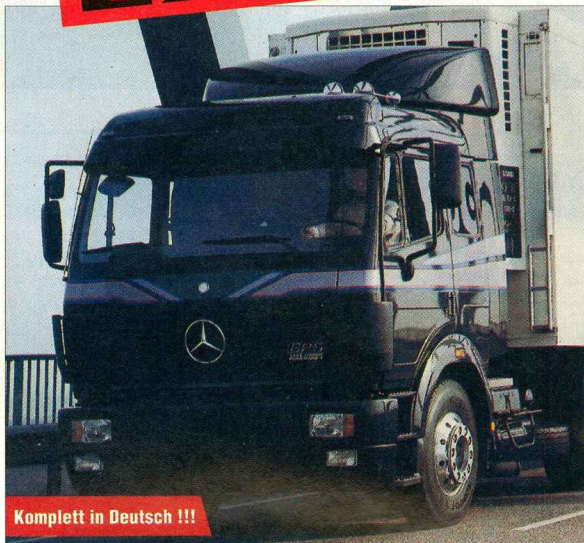
Falls Ihre Soundkarte einen anderen Port benutzt, können Sie diese Einstellungen mit dem Befehl "edit planer.cfg" ändern. Ändern Sie einfach den entsprechenden Eintrag, zum Beispiel auf "FM 240", falls Ihre Soundkarte diesen Port benutzt.

3) Spieloptimierung

Da der Planer Ihre Festplatte sehr stark beansprucht, empfiehlt es sich den "smartdrv.exe" oder "smartdrv.sys" mit einer Write-Cache-Option zu belegen. Die funktioniert ganz einfach. Befindet sich das Spiel auf der Festplatte "C:", so installieren Sie den Smartdrive einfach mit SMART-DRV C+. Allerdings sollten Sie in diesem Falle über mindestens 4 MB RAM verfügen.

Mindestanforderungen für "Der Planer":

386 DX 40, 2 MB RAM, 25 MB auf der Festplatte, DOS 3.3, VGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, unterstützt alle gängigen Soundkarten.

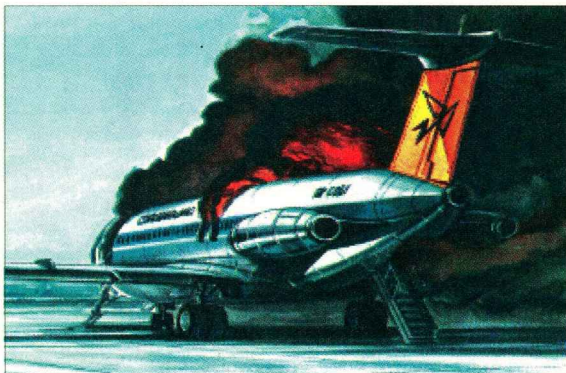
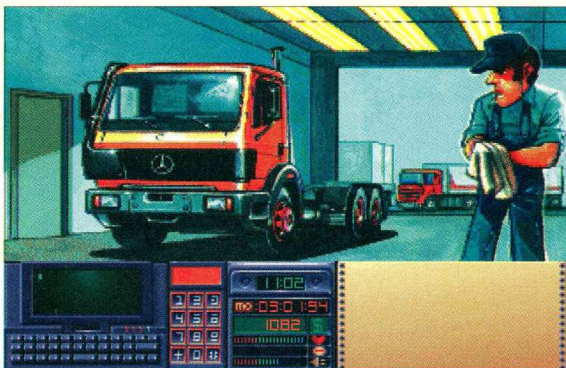


Wie Sie als Stammleser ja mittlerweile wissen, legen wir bei der Auswahl unserer Vollversionen nicht nur großen Wert darauf, Ihnen echte Klassiker der Spielgeschichte zu liefern. Auch auf Abwechslung achten wir stets. Und in diesem Monat haben wir wieder voll zugeschlagen: Der Planer ist nicht nur die erste Wirtschaftssimulation auf unserer CD, er gehört auch mit Sicherheit

zu den bekanntesten und meist verkauften deutschen Spielen überhaupt.

Ein paar Worte zum Inhalt: Ziel des Spiels ist der Aufbau einer eigenen Spedition sowie deren erfolgreiche Geschäftsführung. Dabei müssen natürlich alle wesentlichen Aspekte, wie sie den tatsächlichen Abläufen in einem Fuhrunternehmen entsprechen, von Ihnen bedacht





werden. Als Bonus haben wir gleich noch "Der Planer-Extra" auf unsere CD gepackt. Hier verfügen Sie bereits über ein funktionierendes Unternehmen und

Spielgeschehen und Verständnisfragen erübrigen sich also – öffnen Sie einfach die Datei "Anleit.txt", und alle Ihre Fragen werden beantwortet.



sollen andere Expeditionen vor dem Konkurs retten.

Bei der Installation des Spiels wird das komplette Handbuch zu "Der Planer" und "Der Planer-Extra" im Verzeichnis des Spiels auf Ihrer Festplatte angelegt. Weitere Ausschweifungen zu

Beachten Sie bitte, daß die CD die ganze Zeit über im Laufwerk verbleiben muß, denn das Spiel wird nicht komplett auf Ihrer Festplatte installiert. So kommt beispielsweise die Musik direkt von der CD.



Pinball Dreams 2

Wir machen kein Hehl daraus: Die Vollversion von Pinball Dreams 2 auf der Cover-CD 4/96 lief nicht, wie sie eigentlich sollte. Auf manchen Rechnern lief sie gar nicht, wenn man nicht die halbe Config.sys umschrieb, auf anderen wiederum lief sie, aber ohne Sound. Auf alle Fälle ließ sie sich nicht von der CD aus installieren, und auch das hatte seinen Grund: Das Programm wurde auf der CD entpackt, nur besitzt Ihr CD-ROM gewöhnlich nicht die Möglichkeit, Soundkarten-Einstellungen zu speichern. Und genau da lag der Hase im Pfeffer.

Wir haben daher das Spiel – mit einer geänderten Installationsroutine – noch einmal auf die CD gepreßt. Jedoch läßt sich das Programm auch diesmal NICHT von der CD aus installieren.

Bitte gehen Sie daher wie folgt vor (Disk-Laufwerk = A, CD-ROM-Laufwerk = D; falls sie bei Ihnen anders lauten, geben Sie bitte den entsprechenden Buchstaben ein):

- Formattieren Sie eine 3,5-Zoll-Diskette (1,44 MB)
- Kopieren Sie die Daten von der CD auf die Diskette mit folgendem Befehl:
COPY D:\pinball2*.* A:
- Wechseln Sie nun auf das Disketten-Laufwerk und geben Sie INSTALL ein. Folgen Sie den Bildschirmhinweisen. Mit PD2 starten Sie hier-nach das Spiel.

Beachten Sie unbedingt:

Pinball Dreams2 braucht mind. 560 K freien RAM. Es sollte außerdem kein anderes Programm im Hintergrund laufen (z.B. Norton Commander oder ähnliches).

Ganz wichtig: Kopieren Sie die Daten von der CD NICHT mit dem Windows 95-Explorer oder mit Norton Commander! Reine Kopierprogramme (z.B. VGA-Copy) hingegen dürften funktionieren, wir übernehmen aber keine Garantie hierfür.

An dieser Stelle noch ein großes Kompliment des gesamten Teams für Ihr Verständnis und die enorme Geduld. Ganz besonders danken möchten wir an dieser Stelle all jenen Tüftlern unter Ihnen, die uns stets mit Rat und Tat und oft mit einer Lösung des Problems zur Seite stehen. Danke!!!!

NEWS

Corel schluckt Klik & Create und WordPerfect

Kurz nachdem PC POWER in einem Feature über die bevorstehende Veröffentlichung von Klik & Create, dem Nachfolger des äußerst erfolgreichen Klik & Play aus dem Hause Europress Software, berichtete, hat sich die kanadische Firma Corel für eine unbekannte Summe die weltweiten Vertriebsrechte für die Software gesichert. Corel ist insbesondere durch seine leistungsfähige Grafik-Software CorelDraw, der Nummer Eins auf dem PC-Markt, bekannt.

"Klik & Create bietet eine bahnbrechende Arbeitsvereinfachung bei Multimedia-Entwicklungen", so Dr. Michael Cowpland, Präsident der Corel Corporation. "Mit Hilfe dieses Produktes ist beinahe jeder in der Lage, Multimedia-Titel, Geschäftspräsentationen oder Bildschirmschoner zu entwickeln. Es zielt auf einen ähnlichen Markt wie Macromedia Director und Authorware."

Für die Firma Europress fügt Geschäftsführer Michael Meakin hinzu: "Europress ist in den vergangenen zwölf Monaten enorm gewachsen, und der Deal mit einem Partner von Corels Kaliber ist mit Sicherheit das Beste, was der Firma passieren konnte, sowohl in strategischer als auch in finanzieller Hinsicht."

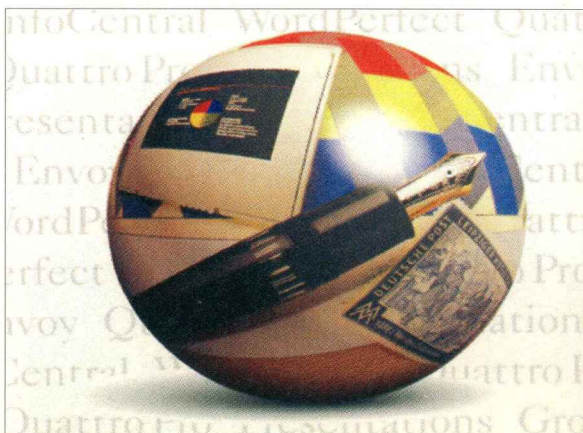
Ob dieser Vertrag einen Einfluss

auf den zukünftigen Verkaufspreis für Klik & Create, der derzeit bei etwa 150 Mark liegen soll, haben wird, steht noch nicht fest. Weitere Informationen über Europress finden Sie im Internet auf der Europress-Homepage unter: <http://www.europress.co.uk>.

Doch Corels Appetit war mit diesem Deal noch lange nicht gesättigt – erst kürzlich wurde WordPerfect vom Konkurrenten Novell übernommen.

WordPerfects Position als einer der führenden Hersteller von Textverarbeitungsprogrammen leidet unter der Dominanz der Microsoft-Word-Reihe. Versuche, die Angebotspalette durch Einführung von Gebrauchs-Software unter dem Main Street-Label zu erweitern, waren von nur mäßigem Erfolg gekrönt. Novell dürfte darin einen der Hauptgründe für den Verkauf gesehen haben.

"Wir glauben, der Kunde wird von dem neuen Potential der WordPerfect-Produkte begeistert sein, denn diese werden nun mit den grafischen und Multimedia-Stärken der Corel-Programme kombiniert", erläutert Dr. Michael Cowpland. Auch hier gibt es keine genauen Angaben über die finanziellen Aspekte des Verkaufs. Bekannt ist immerhin, daß Novell einen Anteil von 20% an der Firma Corel erworben hat.



Bauen mit Windows

Nein, Bill Gates nach wie vor gut, und er wird auch nicht ins Baugeschäft einsteigen. Dennoch werden Bauherren und solche, die es werden wollen, auf ihre Kosten kommen, denn jüngst hat Software 2000 sein Management-Spiel "Baulöwe" in einer speziellen Windows-Version (3.1 und 95) veröffentlicht.

Eine kinderleichte Installation und die automatische Anpassung an die jeweilige Grafikkarte sprechen für sich – ab sofort dürfen wir ein Fuchs sein und der Zukunft ein Zuhause geben... oder so.



Mörderische Geschichten

Screenshots gibt es noch nicht, aber in den Plot von Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh haben wir schon mal 'reingeschaut. Es geht um einen jungen Mann, der jahrelang in einer Nervenheilanstalt zugebracht hat und ein Jahr nach seiner Entlassung mit seltsamen Vorkommnissen konfrontiert wird. Über ein Gemälde läuft Blut, Ratten beginnen zu sprechen, und er gerät in die Fänge einer sadistisch veranlagten Bardame.

Als ein ihm verhaßter Arbeitskollege brutal ermordet wird, fällt der Verdacht auf den Helden. Doch damit ist es nicht getan: Weitere Morde geschehen, und es sieht alles danach aus, als hätte tatsächlich er diese Taten begangen. Die Wahrheit liegt aber viel tiefer begraben und führt zurück in die Vergangenheit des Helden – in seine Kindheit...

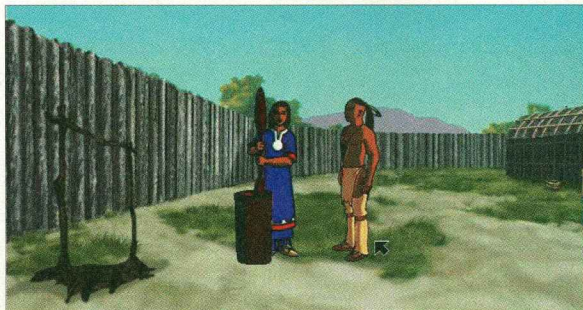
Soweit eine Kurzfassung des Plots von Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh, die – wie Sie vermutlich festgestellt haben werden – mit dem ersten Teil rein gar nichts zu tun hat. Auch zeichnet nicht Roberta Williams für die Story verantwortlich, sondern Loreley Shannon. Daß das Spiel nichtsdestotrotz ungemein spannend werden dürfte, steht außer Frage. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist im September, erste Bilder erhoffen wir uns in Kürze.

Geronissimo

Wir wissen nicht, was Sie so alles im Küchenschrank aufbewahren. Viacom New Media bringt mit The Indian in the Cupboard jedenfalls einen waschechten Irokesen in die Heiligste Halle einer jeden Hausfrau. So ganz ernst ist das natürlich nicht gemeint.

Bei dem Programm erfährt der Spieler vielmehr interessante geschichtliche Hintergründe, Bräuche und Riten aus dem Leben der Irokesen im 18. Jahrhundert. Der Held des Spiels ist ein kleiner Junge, der mittels eines magischen Schrankes verschiedene Wildwest-Figuren zum Leben erwecken und mit ihnen in deren Welt reisen kann.

Lerneffekt für jüngere Spieler einer- und Unterhaltung auch für Erwachsene andererseits – für uns ein Grund mehr, uns voraussichtlich in der nächsten Ausgabe näher mit dem Game zu beschäftigen. Und – ja, wir haben statt eines Indianers alle Tassen in unserem Power-Schrank. Noch!



Wenn ein Star feiert...

... dann ist er natürlich Mittelpunkt einer Party. Im Hard-Rock Café in Frankfurt gab es anlässlich des Releases von Arcade America eine solche Feier, und natürlich war auch jene Dame anwesend, die bei diesem abgedrehten Spiel ihre Stimme beisteuerte: Nina Hagen. Das eigens für diesen Anlaß gebuchte Lokal platzte bereits um 20.00 Uhr (Beginn) aus allen Nähten.



7th Level (Hersteller) und BMG Interactive (Distributor) begrüßten die zahlreichen Gäste von der Presse und aus der Branche und

präsentierten das Spiel auf einer großen Leinwand. Aufmerksam folgte das Publikum dem Vortrag und jeder fieberte danach, daß Nina die Bühne betreten würde.

Und dann war es endlich soweit: Mit Gitarre und fetzigem Outfit legte Nina los und spielte drei Lieder. Und so schnell sie gekommen war, ging sie auch wieder zurück an ihren Tisch. Und sofort stürmte die gesamte Presse mit Kameras und Mikrofonen auf den Star zu.

Wir nutzten die Gelegenheit für einige Fragen.

PC POWER: *Hattest Du schon mal einen Joystick in der Hand oder einen Computer aus der Nähe betrachten können?*

Nina Hagen: Nein, ich bin eine Mutter, und ich möchte das alles gerne meinen Kindern verklickern. Die freuen sich so saumäßig stark darüber – das ist so unwahrscheinlich, ich weiß gar nicht, wie ich das erklären soll. Ich bin eigentlich nur hier, um 7th Level zu bitten, mir doch dieses Spiel für umsonst

mitzugeben, weil mich mein Sohn darum gebeten hat!

PC POWER: *Wirst Du Dich denn künftig mehr mit Computerspielen beschäftigen?*

NH: Ja, das mache ich ja auch, ich hoffe, daß ich auch ein Spiel bekomme. Wie gesagt, für mein Kind. Und wenn man den Jungen kennt – er ist der absolute Inspirationfaktor für alle Menschen – genauso wie seine Frau Mutter; dann wirste verstehen, warum ich ja gesagt habe zu dieser wunderbaren Aufgabe, in einem Video-CD-Game mitzuwirken.

PC POWER: *Du sprichst ja im Spiel mehrere Figuren, u.a. eine Kuh mit sächsischem Akzent.*

NH: Eine heilige Kuh, möchte ich dazu bemerken.

Nun, heilige Kühe können wir nicht vergeben, aber immerhin zehn Arcade America-Spiele, fünf davon in einer Special Edition mit einigen Goodies wie T-Shirt inklusive. Um an eines der Spiele zu kommen, brauchen Sie lediglich eine

Postkarte, die Sie mit Ihrem Absender und einer 1-DM-Briefmarke versehen, an folgende Adresse:

**SMP Publishing
Power-Team
Kennwort: Arcade America
Postfach 3127
48581 Gronau**

Eine kleine Frage sollten Sie noch beantworten, und zwar: Einer der größten Erfolge von Nina Hagen war ein Titel, den früher Zarah Leander gesungen hat. Wie heißt dieses Lied? Tip: Es war NICHT "Wunder gibt es immer wieder"...



RTL Samstag Nacht auf CD-ROM

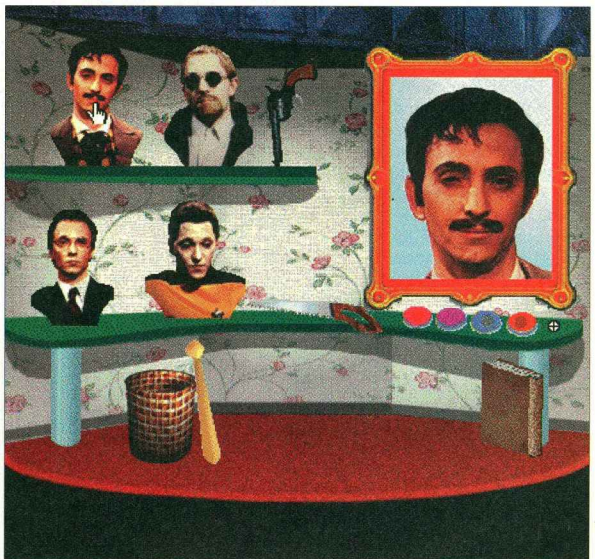
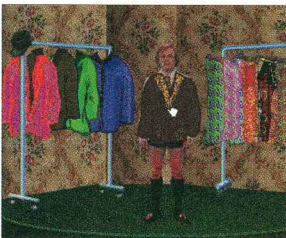


Wenn Hans Meiser die Töne angibt und auf dem Bildschirm Esther Schweins und Stefan Jürgens erscheinen, dann weiß jeder: Jetzt kommen bei RTL Samstag Nacht die Nachrichten. Wenn Wigald Boning und Olli Dittrich gesangsmäßig ihr Bestes geben oder Miro Nontschew als Märchen-Man durch die Lande zieht, dann sitzen allsonnabendlich Punkt 23 Uhr zwischen 1,5 und vier Millionen Menschen vor dem Schirm.

Nicht jeder mag den zum Teil makaber-anarchistischen Humor der Kölner Truppe, aber wer ein echter Fan ist (und derer gibt es viele), wird sich die CD-ROM RTL Samstag Nacht nicht entgehen lassen. Features wie Wigald Bonings Anrufbeantworter, der interaktive Märchengenerator oder der automatische Beichstuhl deuten bereits schon im Titel an, daß hier

der Spaß groß geschrieben wird. So dürfen Sie zum Beispiel Wigald ankleiden oder einen interaktiven Gang durchs Studio wagen.

Für das Marketing und den Vertrieb zeichnet Software 2000 verantwortlich; über die große Release-Party Ende März in den RTL-Studios mit Besuch der Aufzeichnung der aktuellen Folge werden wir in der nächsten Ausgabe berichten. Bitte bleiben Sie dran, ich pfeif' auf Sie!



Besondere 2 (D) Kollektion mit Earthworm Jim's größten Hits

EARTHWORM

JIM 2

Eine Dose voll Würmer

ENTHÄLT
EARTHWORM
JIM 1

Ein Wurm sieht rot

(und schießt alle Vögel...)



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Str. 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122066, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bohnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 061/7852960, Fax. 061/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Grosshandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Characters created by Douglas TenNapel.

Developed by Rainbow Arts. Published in Europe by FUNSOFT.

NEW

BIG SOUND NICE PRICE :



SOUND BLASTER 32

Premium-Sound für alle!

Echter Hörgenuß muß nicht teuer sein. Deshalb zeigt die Sound Blaster 32 echt überragende Sound-Features zu einem Preis, der gestern in dieser Klasse noch Utopie war. Für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen.

Plug and Play

Unter Windows 95 oder einem entsprechenden PnP-Bios installiert sich die Sound Blaster 32 automatisch: Karte einbauen, Computer einschalten, das volle Anwendungsspektrum nutzen.

High Performance

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

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmen-polyphonie mit Advanced-WavEffects-Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Hall, Chor oder Surround Stereo Technologie.

- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz.
- CD-ROM-Schnittstelle für alle Laufwerke, die mit IDE ausgestattet sind.
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer.
- 1 MB ROM „on board“, RAM erweiterbar bis 28 MB
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/ MT32-/GS-kompatibel).

Software

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

Synthesizer

Die Sound Blaster 32 eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable

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



Kompatibilität

Die Sound Blaster 32 ist voll Sound-Blaster-, Sound-Blaster-16- und Sound-Blaster-AWE32-kompatibel.

Games

Auf der Sound Blaster 32 laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in Wavetable-Standard zugreifen.

Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.

Infoline:

01 80/5 32 34 88



CREATIVE



D-85774 UNTERFÖHRING, FERINGASTRAßE 6
TECHNISCHE HOTLINE: 089/9 57 90 81

Die größten Spiele aller Zeiten (I)

Star Wars – ein Titel, der seit fast 20 Jahren für dunkle Mächte, Rebellen und jede Menge Action im Weltraum steht. Action auch, die Maßstäbe für PC-Action setzte und in den Verkaufscharts stets unter den TOP 10 zu finden war und ist. Alexander Berg drang zu den Rebellen vor...

DIE STAR WARS STORY

Ein großer Sternenhimmel dient als Hintergrund für den Haupttitel. Kriegstrommeln erschallen, während eine Laufschrift langsam in der Unendlichkeit verschwindet. Auch wenn Star Wars ursprünglich nur ein Film war, entwickelte sich das Ganze schnell zu einem Phänomen. Mit diesem Science-fiction-Klassiker verbindet man die Namen der Helden: Han Solo, Obi Wan Kenobi, Luke Skywalker, Prinzessin Leia, C-3PO und R2D2.

Wenn die Fighter durch die futuristische Märchenwelt und High-Tech Kulisse düsen, schlagen nicht nur Kinderherzen höher. Und beim asthmatischen Geräusch von Oberfiesling Darth Vader erbebt noch heute das halbe Universum. Unzertrennbar mit der Serie ist natürlich auch ein Name: George Lucas.

Den ersten Kontakt mit außerirdischen Wesen, der letztlich den entscheidenden Anstoß zur Idee von "Krieg der Sterne" gab, hatte der Regisseur in seiner frühen Jugend. Hellauf begeistert von der Fernsehserie "Flash Gordon", begann er mit der Gestaltung seiner eigenen Galaxie und Abenteuern. Aus diesen Kindheitsgeschichten entwickelte sich dann das Drehbuch zu Star Wars (siehe George Lucas' Filmographie im Kasten).



Ursprünglich viel zu lang

Bevor der Krieg der Sterne leinwandfähig wurde, mußte George – wie so mancher Regisseur – erst mal Klinken putzen gehen. Er suchte eine Filmfirma, mit der er das Projekt realisieren wollte, und nachdem United Artists und Universal Pictures dankbar abgelehnt hatten, kam schließlich eine Zusage der 20th Century Fox.

Jedoch hatte George beim Umfang der Geschichte etwas über die Stränge geschlagen – sie war viel zu lang! Und so kürzte er den Inhalt auf 1/3 der ursprünglichen Länge; der Rest wanderte mit ungewisser Zukunft in die Schublade. Der erste Akt war geschaffen. Eine völlig andere Geschichte war das Erstellen der Hintergrundstory zu den einzelnen Charakteren. Wo kommt Darth Vader her, wie wachsen dessen Kinder auf, wie steht Ben Kenobi dazu? Das sind Fragen, mit denen sich die neuen Filme beschäftigen werden. Doch dazu später mehr.

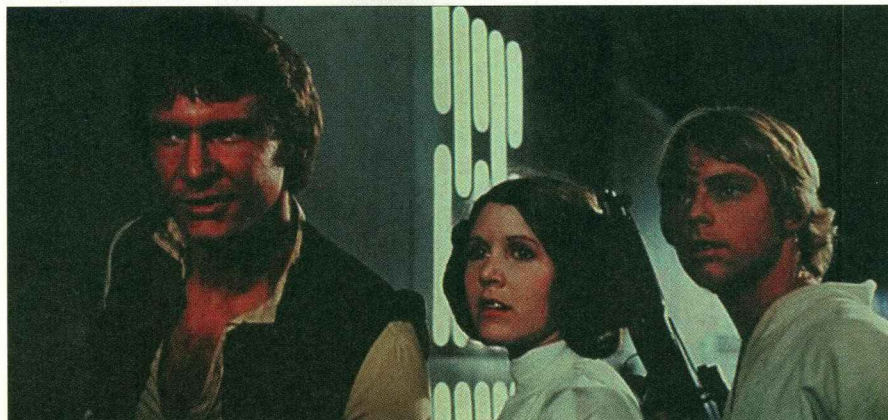
Um überhaupt mit dem Drehen bzw. Realisieren des Konzeptes beginnen zu können, benötigte man jemanden, der sich um die ganzen Special Effects kümmern würde. Damals standen noch keine Hochleistungsrechner zur Verfügung, und man hatte noch nicht solche Erfahrungen mit Effekten gemacht,

wie wir sie heutzutage gewohnt sind. So gründete George Lucas seine eigene Special Effects-Firma und engagierte junge Studenten und Experten aus der Werbebranche mit Effekt-Erfahrungen.

Im März 1976 begannen die

Explosionen bei Star Wars – Krieg der Sterne drauf. Die Belohnung folgte stehenden Fußes: Einen von sieben Oscars gab's für Special Effects, und Industrial Light & Magic sollte Hollywoods Inbegriff für Leinwandwunder werden – wovon

ausverkauft! Waren vorher noch alle ein wenig pessimistisch, schrien die Fans nach einer Fortsetzung. Die Kritiker sahen es freilich etwas anders. So stand im SPIEGEL zu lesen: "... das Lucassche Produkt ist – verglichen mit Stanley Kubriks



Dreharbeiten, und von Anfang an war klar, daß es ein für damalige Verhältnisse sehr teures Unterfangen sein würde. Die tatsächliche Produktionskosten beliefen sich auf satte 50 Millionen Dollar (1976 noch ca. 150 Mio. Mark).

Zwei Millionen Dollar gingen denn auch allein für die Laser-Effekte und

unter anderem auch Lucas' Busenfreund Steven Spielberg erheblich profitierte.



Ein Welterfolg

Endlich war es soweit: Premiere des ersten Star Wars Films – restlos

2001: Odyssee im Weltraum – ein Ramschladen, in dem es Westernsaloons im Orient gibt, die von Mickeymäusen, maskierten Rittern und wallend gewandeten Mönchen bevölkert werden."

Aller Spott nützte nichts, der Film war der Kassenschlager 1977 und spielte ein Vielfaches seiner



Produktionskosten wieder ein. 20th Century Fox kam mit einem Schlag aus den roten Zahlen heraus. Fan-Clubs wuchsen wie die Pilze aus dem Boden. Sogar in der VR China wurde Star Wars gezeigt. Und natürlich wurden auch seine Hauptdarsteller über Nacht zu Weltstars und durften sich nicht nur Rollen, sondern auch Gagen selbst aussuchen. Man könnte lange darüber mutmaßen, ob beispielsweise Harrison Ford es ohne Star Wars so weit gebracht hätte...



Das Imperium schlägt zurück

Nachdem die Einspielergebnisse und Reaktionen der Kinobesucher sämtliche Erwartungen übertroffen

hatten, gab es keine Zweifel mehr an einem weiteren Star Wars-Film. Material gab es ja noch genügend, und auf diese Weise kamen doch noch die fehlenden zwei Drittel des ursprünglichen Drehbuches zum Einsatz.

Zwei Jahre später, 1979, kam die Fortsetzung in die Kinos: The Empire Strikes Back – Das Imperium schlägt zurück. Noch mal vier Jahre vergingen, dann hieß es "Return of the Jedi – Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Beide Filme waren zwar ungemein erfolgreich, aber die

Qualität hatte insbesondere im dritten Teil stark nachgelassen. Lag's daran, daß George Lucas die Regie bei beiden Fortsetzungen in andere Hände legte? Oder hatte er schon anlässlich der Jedi-Ritter keine Lust mehr auf Star Wars?

"Die Ewoks – Karawane der Tapferen" (einem 1984 fürs US-TV produzierten Film, der hierzulande (dank der Fans?) auch im Kino lief) griff noch einmal eine Story von George Lucas auf, doch damit war das Thema Sternenkrieg für den Meister erst mal beendet. Eine

Zeitlang hieß es immer wieder, es werde keine Star Wars-Filme mehr geben. Und das, wo man doch weder den Anfang noch das Ende einer ganzen Saga kannte, sondern nur den Mittelteil. Doch dann platzte plötzlich die Bombe, und die ganze Fanwelt schrie auf: Star Wars kommt wieder! 1999 soll es soweit sein.

Damit vorher schon ein bißchen Kleingeld in die Kassen fließt, hat man vor einigen Monaten die drei ersten Teile noch einmal auf Video herausgebracht – allerdings im THX-Verfahren digital gemastert und im Widescreen-Modus (interessant für Besitzer von 16:9-Fernsehern). Und wie hieß es doch noch so schön auf den Plakaten? "Krieg der Sterne. Zum letzten Mal. Sichern Sie sich die Special Edition!" Nun ja, es gibt ja

auch noch Pay-TV und gewisse Privatsender mit

sehr viel Kapital...

Seit 1977, dem Jahr, in dem Krieg der Sterne erstmals über die Kinowände dieser Welt flimmerte, wünschen sich die Fans nichts sehnlicher, als einmal selbst wie Luke Skywalker in einem furiösen Raumschiff spannende Raumnkämpfe austragen zu können. Doch es dauerte 16 Jahre, bis Computerspieler rund um den Globus ihren Traum realisieren konnten. Und verantwortlich zeichnete dafür ein Hersteller, der zwar den Namen des Star Wars-Schöpfers trägt, mittlerweile aber eine völlig eigenständige Division darstellt. Und so heißt die Firma eben nicht mehr wie früher Lucasfilm, sondern – LucasArts.



LucasArts schlägt zu

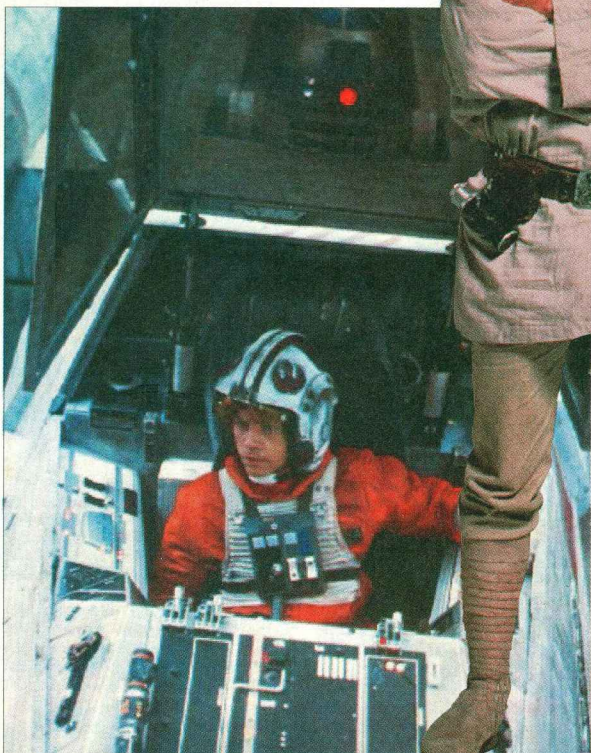
Die nicht zuletzt durch Adventures zu Ruhm gekommene Spieleschmiede LucasArts arbeitete mit Hochdruck an der Realisierung des Traumes. Lawrence Holland, Schöpfer der Edelsimulationen "Battle of Britain" und "Secret Weapons of the Luftwaffe", werkelte über ein Jahr an dem Computerprogramm, daß Star Wars-Fans glücklich machen sollte: X-WING.

Schon der Name versprach ein starkes Stück Software, und gespannt wartete man auf die Veröffentlichung. Im März 1993 bescherte uns LucasArts "X-WING" für den PC. Der Spieler beginnt seine Pilotenkarriere als Nachwuchs-Skywalker im Trainingscamp der Rebellionstruppen. Hier darf er sich ganz gemütlich an die Steuerung der Star Wars-Schiffe (X-Wing, Y-Wing und A-Wing) gewöhnen.

In einem Trainingskurs warten Hinderniskurse ebenso wie Zielübungsstrecken. Nach dem Training – wagemutige Rebellen können auch sofort starten – fliegt man verschiedene Missionen – insgesamt gibt es drei "Campaigns" mit jeweils zwölf bis fünfzehn Missionen. Technisch war der Anspruch – für damalige Verhältnisse (Pentium? Was soll das sein?) – natürlich gewaltig.

LucasArts ist schon seit langem für seine hervorragenden Game-Engines bekannt. Schon Spiele, wie Maniac Mansion, Monkey Island oder Indiana Jones und der letzte Kreuzzug wurden mit dem sogenannten "SCUMM"-System programmiert.

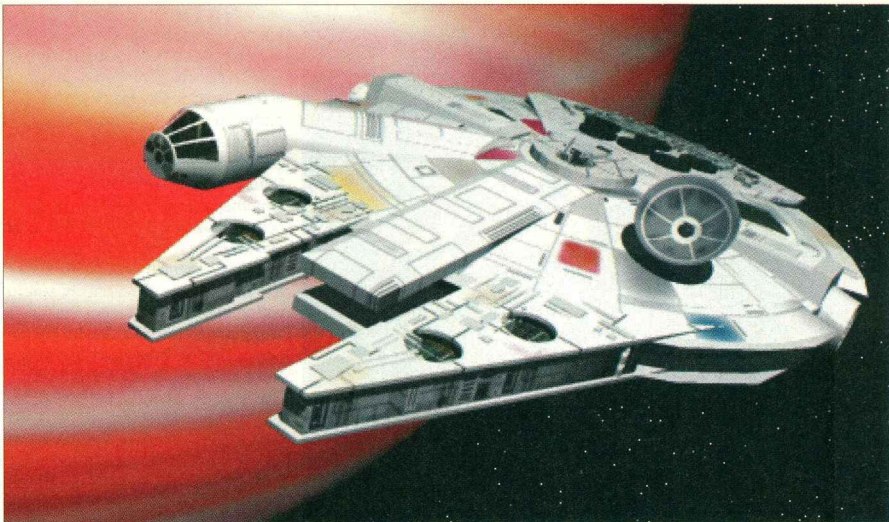
Für X-Wing sollte es gleich drei neue Systeme geben. Ein völlig neuartiges 3-D-Darstellungssystem verschmilzt Polygon- und Bitmapbausteine zu einem fast realen Filmbild. Die Grafik des Spieles entsteht aus einer Verbindung von Fraktalen (mathematische Bildungsvorschriften von Strukturen) und einer



Rendertechnik. Neben dem neuen Darstellungssystem wurde ebenfalls eine innovative Verbindung zwischen Simulation und Story entwickelt. "Landru" steht für LucasArts Native Development Resource Utility und ermöglicht dem Spieler, Fullscreen Animationen, kinoartige Zwischensequenzen und eine interaktive Kontrolle zu erhalten.

Zu guter Letzt sollte sich das Ganze auch noch gut anhören: Das Röhren der Tie Fighter und Darth Vaders metallischer Stimme (für die deutsche Version engagierte man den deutschen Synchronsprecher von David Prowse, Darsteller von Darth Vader im Krieg der Sterne) wurden vom Original digitalisiert. Das Sound-System "IMUSE" sorgt für eine passende Abstimmung von Soundeffekten und Musik während des Einsatzes.

Zusätzlich zum Hauptprogramm erschienen im Laufe des Jahres zwei Mission-Disks, "Imperial Pursuit" und "B-Wing". Ende 1993 gelang LucasArts der bisher größte Coup: Mit "Rebel Assault" wurde das



Jetzt ist es natürlich viel, viel schwieriger, das Universum unter Kontrolle zu halten.

Nachdem das Vorgänger-

"Defender of the Empire" sorgte für noch mehr Action, doch die Zeichen der Zeit standen auf Sturm: Schließlich hatte Wing Commander III neue Maßstäbe gesetzt, also mußte auch der Krieg der Sterne bei LucasArts technisch aufpoliert werden.

Um die Zeit zwischen dem neuen Star Wars-Spiel zu überbrücken, wurde kurzerhand ein kleiner Windows-Bildschirmschoner erstellt: "Star Wars Screen Entertainment", der für Fans eine größere Bedeutung haben dürfte als für solche PC-Besitzer, die das Programm zum eigentlichen Zwecke nutzen. Man kann nämlich im Originaldrehbuch blättern oder Luke und Vader auf dem Desktop kämpfen lassen. Da macht das Faulenzen am PC doch richtig Spaß...

Bevor LucasArts zu seinen zwei größten Schlägen ausholte, gab's Grund zur Aufregung. Man versuchte, auf den fahrenden Zug mit dreidimensionalen Ballerspielen aufzuspringen und kreierte Dunkle Kräfte (Name geändert). Von Anfang an war klar, daß die Gewalt in diesem Spiel niemals in Deutschland durch die Mühlen der BPjS kommen würde, und so erschien (allerdings

erst nach der amerikanischen!) eine "entschärfte" Version für unseren Markt. Es nützte alles nichts – beide Versionen von Dunkle Mächte kamen auf den Index, allerdings so spät, daß zigtausende Fans (unter anderem durch Demos) noch in den Genuß des Spiels kommen konnten.

Nach kurzer Sendepause folgte großes Rätselraten: Kommt zuerst das Steven-Spielberg-Adventure The Dig – oder kommen Star Wars-Fans auf ihre Kosten, und wenn ja, was kommt zuerst? Ende 1995 gab's die Antwort.

Zuerst kam die Tie Fighter-CD, wobei es sich strenggenommen um Tie Fighter plus Mission-Disk handelte. Jedoch wurden Videoszenen und allerlei technischer Schnickschnack hinzugefügt, die Grafik aufpoliert und neue Missionen eingebaut, so daß auch Besitzer beider Vorgänger noch mal zugreifen durften (Fans müssen sowieso alles haben). Von uns gab's dafür auch satte 90% und den Platin-Award.

Den dicksten Hammer in Sachen "Nicht-Adventure-Spiele" landete LucasArts genau zwei Jahre nach dem



allererste Spiel entwickelt, das die bis dahin bekannten Vorzüge der CD-ROM-Technik ausnutzte und sogar noch übertraf.

Zwar war bzw. ist das Game ein reines Ballerspiel, doch die ausgefeilte 3-D-Technik, beeindruckende Flug- und Originalsequenzen aus den Filmen, Animationen und Sound hatte es noch nie in einer solchen Weise gegeben. In 15 actionreichen Levels lenkt man seinen "Rookie" durch das Universum im Kampf gegen das böse Imperium!

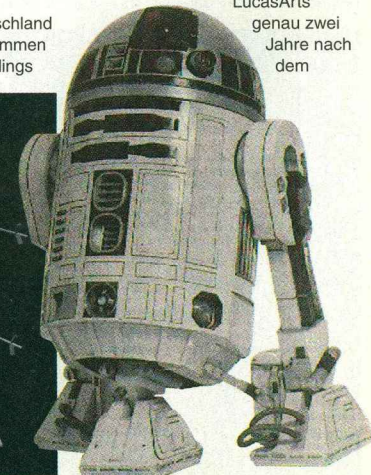


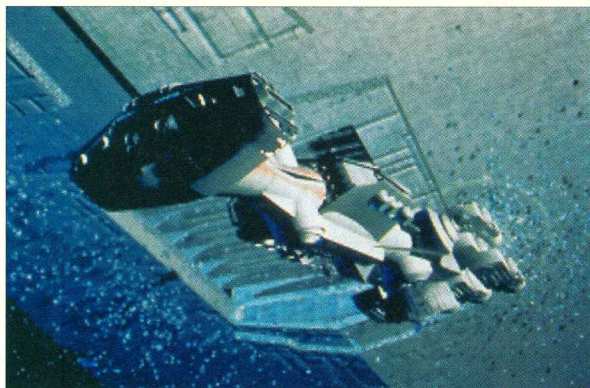
Dunkle Macht, indizierte Kräfte

Im folgenden Jahr wendete sich das Blatt. Als Pilot eines Tie Fighters im gleichnamigen Spiel steht der Spieler auf der dunklen Seite der Macht und kämpft unter der Aufsicht von Imperator Palpatine gegen die lästigen Rebellen. Denn diese hatten es geschafft, den Todesstern in imperialen Staub zu verwandeln.

programm nicht frei von "Macken" war, bemühte sich das Team von LucasArts, diese Fehler bei "Tie Fighter" nicht zu machen. Und so wurden Grafik und einige Details noch einmal einer Generalüberholung unterzogen. Und schon wieder war ein Hit fällig.

Die obligatorische Mission-Disk





sensationellen Erfolg des ersten Teils. Am 23.11.1995 ging der Nachfolger "Rebel Assault 2 – The Hidden Empire" an den Start. Und fast gleichzeitig gab's in den Läden die Star Wars-Trilogie auf Video. Zufälle gibt es...



Das verborgene Imperium

Kameras werden in Position gebracht, Lichter eingeschaltet, der Regisseur gibt letzte Anweisungen, und Schauspieler in Rebellen- und Sturmtruppenuniformen machen sich bereit. Die Dreharbeiten zu einer der sehnlichst erwarteten Star Wars-Fortsetzungen (neben den Filmen) haben begonnen. Wie sein Vorgänger, so ist auch Rebel Assault II ein Arcade-Action-Spiel. Anders als im ersten Teil gibt es bei Rebel II eine komplett neue Storyline und Live-Action-Video-Sequenzen.

Ebenso wurde das Gameplay und das Programm selbst stark verbessert.

"Das ist das erste Mal, daß George Lucas jemand anderen seine Star Wars-Geschichte filmen läßt", sagt Projektleiter Vince Lee. "Wir waren deshalb besonders stolz, dieses Spiel programmieren zu dürfen." Was nicht ganz stimmt,



denn George hatte ja bereits die Regie zu Teil 2 und 3 der Kino-Saga aus der Hand gegeben – zumindest laut Besetzungsliste (man darf aber mutmaßen, daß er bei den Dreharbeiten ein tüchtiges Mitsprache-recht hatte).

Rebel Assault II erzählt die Geschichte von zwei Charakteren,

die schon aus dem ersten Teil bekannt sind: Rookie One und Rue Murleen. Während sie im ersten Teil noch als animierte Figuren zu sehen waren, werden sie jetzt von professionellen Schauspielern dargestellt. Alle Aufnahmen der Schauspieler wurden im Blue Screen-Verfahren hergestellt und hinterher in einen computergenerierten Hintergrund eingebunden.

Rebel Assault II erzählt, wie jedes andere Spiel der Reihe auch, eine völlig neue Story aus dem Star Wars-Universum. Die Geschichte beginnt in der Nähe des Dreighton-Nebels. Rookie One erforscht das

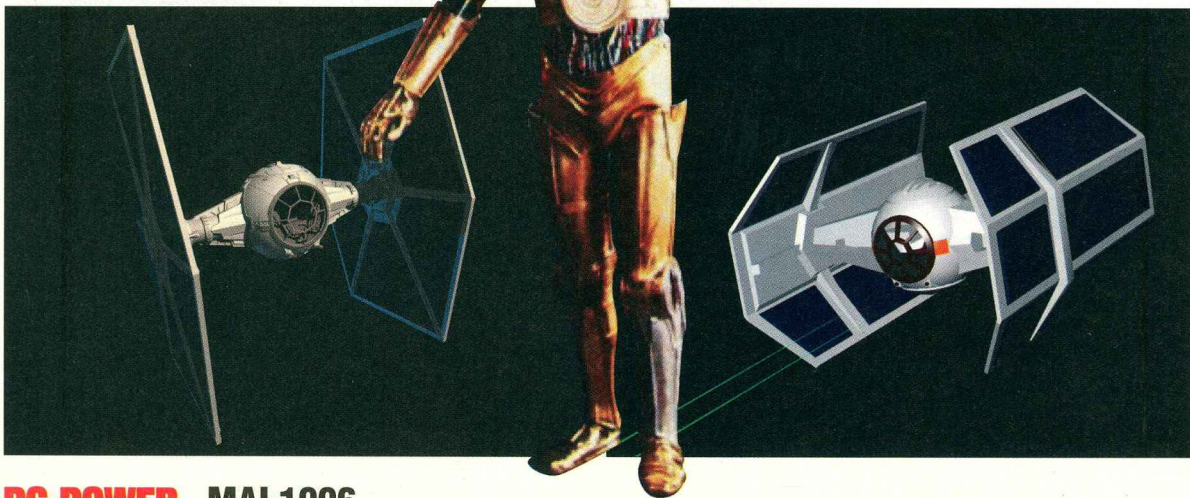
jeder, der sich dem Nebel nähert, von den Geisterschiffen der beiden Flotten angegriffen und abgeschossen wird. Rookie One erfährt jedoch ein ganz anderes Geheimnis des Nebels. Ein Geheimnis, bei dem das Imperium eine tragende Rolle spielt...

Vielleicht werden jetzt, in diesem Moment, da Sie dieses Feature lesen, schon wieder neue Ideen rund um das dunkle Imperium ausgebrütet und auf dem Papier verwirklicht, so daß der Kampf auf den Festplatten der Computer weitergehen kann. Eines erscheint mir sicher: Spätestens 1999, wenn die neue Trilogie in die Kinos



Verschwenden einiger Rebellenraumschiffe im Nebel, der als das Äquivalent zum irdischen Bermuda Dreieck gilt. Die Legende berichtet, daß zur Zeit der Clone-Kriege zwei gegnerische Flotten während eines Gefechtes im Nebel verschwunden sind. Piloten erzählen sich, daß

kommen soll, wird es wieder neue Star Wars-Spiele geben. Bis dahin genießen wir das vorhandene Material und gönnen uns zwischendurch immer wieder einen der drei Filme. Oder – auch das sollte nicht vergessen werden – den hervorragenden Soundtrack von John Williams. Und für ganz hartnäckige Fälle gibt es ja auch noch den Herrn mit den spitzen Ohren – ach nein, das war ja eine andere Serie... 



Der Spielehersteller



Nicht nur die Star Wars-Spiele sind erfolgreiche Titel aus dem Hause LucasArts. Bereits in den frühen 80ern fingen die Kalifornier an, Softwaregeschichte zu schreiben. Bis 1986 beschäftigte man sich ausschließlich mit der Programmierung von Spielen, die dann über andere Hersteller veröffentlicht wurden. 1987 beschloß man endlich eigene Wege zu gehen. Was LucasArts seitdem bis 1996 produziert hat, haben wir für Sie kurz zusammengefaßt, möchten aber bereits jetzt darauf hinweisen, daß wir uns in einer der nächsten PC POWER-Ausgaben in der Reihe "Classic Games" ausführlich mit LucasArts und seinen Erfolgen beschäftigen werden.



1987

LucasArts gelingt der bisher größte Coup. Durch die revolutionäre Technik des SCUMM Story-Systems ist die Tastatur "überflüssig" geworden. Der Spieler kann seine Figuren jetzt alleine mit der Maus bewegen. Das lästige Eintippen von Befehlen und Sätzen ist nicht mehr nötig. Erstmals wird das System bei "Maniac Mansion" verwendet.

Dave und seine Freunde sind auf der Suche nach Sandy, die von Dr. Fred entführt worden ist. Auf der Reise durch das Anwesen des verrückten Wissenschaftlers machen die Helden Bekanntschaft mit Tentakeln und gefährlichen Pflanzen und suchen nach Benzin für Kettsägen (Insider-Gag für Kenner). 1990 verkauft LucasArts die Lizenz an "Jaleco", die Folge ist eine Version für das Nintendo Entertainment System.

1988

"Zak McKracken and the Alien Mindbenders" erscheint und knüpft nahtlos an den Erfolg von Maniac Mansion an. Im Jahre 1997 droht die Menschheit total zu verblöden. Bössartige Aliens haben eine Maschine entwickelt, die den IQ der Erdbewohner auf den einer Amöbe reduziert. Zu allem Überfluß haben die freundlichen Außerirdischen auch noch die Telefongesellschaft übernommen. Sie versorgt alle Haushalte mit Telefonen, denen die fatale Dummheitsmaschine eingepflanzt wurde. Der rasende Reporter Zak reist um die ganze Erde und ins All, um das Unheil abzuwenden. Begegnungen mit zweiköpfigen Eichhörnchen und verhexten Toaster stehen an der Tagesordnung.

Mit "Battlehawks 1942" erscheint der erste Flugsimulator - der erste in einer Trilogie von authentischen Weltkriegssimulationen. Der Spieler ergreift das Steuer von wahlweise sechs amerikanischen oder japanischen Fliegern und feuert aus allen Rohren.

1989

Die Jagd nach dem heiligen Gral fasziniert nicht nur Kinofreunde. Das dritte Abenteuer von Indiana Jones wird von der Leinwand adaptiert. Durch die enge Zusammenarbeit mit Lucasfilm entsteht ein starkes Stück Adventure! Natürlich wird auch hier wieder das SCUMM-System benutzt. Eine Action-Version von "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" erscheint simultan.

In "Their Finest Hour: The Battle of Britain" schwingt man sich erneut in ein Flugzeug, und bei "Pipe Dream",

einem kleinen Geschicklichkeitsspiel, verlegt der Spieler Rohre...

1990

Neues Jahr, neues Abenteuer. 1990 geht das erste Fantasy-Adventure "Loom" in die Läden. Es ist, wie viele behaupten, seiner Zeit weit voraus, und vielleicht ist ihm deshalb nicht der Erfolg vergönnt, den es verdient hat. Heute allerdings gilt Loom als Klassiker und steht (auch wenn es niemand jemals zugeben würde) mancher Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Adventure Pate.

Die Geschichte führt uns zurück in die Zeit der Weber, Glasbläser, Schafhirten, Kleriker und Schmiede. Looms innovatives Interface, Töne um Magie auszusprechen und Gegenstände zu bewegen, ist ein weiterer programmiertechnischer Meilenstein.

Machen Sie bei Ihren Freunden mal die Probe aufs Exempel. Bitten Sie sie, ein bekanntes Game von LucasArts zu nennen. Ich gehe jede Wette ein, daß "The Secret of Monkey Island" wenigstens als zweites, wenn nicht gar zuerst genannt wird. Das lustige Abenteuer um Guybrush Threepwood und sein Bestreben, Pirat zu werden, fesselt noch heute ganze Spieler-Nationen, und die Fortsetzung setzt dem Ganzen noch die Krone auf.

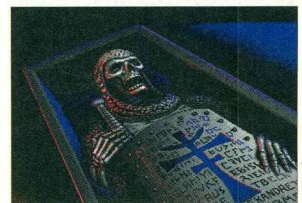
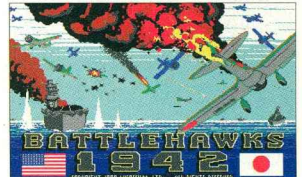
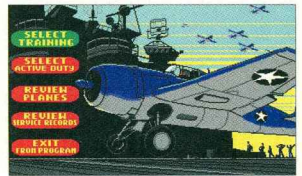
1991

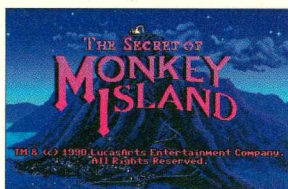
Guybrush ist wieder da - und LeChuck auch. In "Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge" verwendet LucasArts zum ersten Mal das Soundsystem iMuse. Durch iMuse wird die Musik genauso "interaktiv" wie das Spiel selbst. Das Game belegt sage und schreibe zwei Jahre lang die Top Ten der Leserhitparaden in einschlägigen Fachzeitschriften. Die Amiga-Version umfaßt elf Disketten, markiert aber auch eine Kehrtwende beim Hersteller:

Der PC als Medium ist angesagt.

Das Bestreben der amerikanischen Air Force zur Unterwerfung der Deutschen Luftwaffe schildert das Spiel "Secret Weapons of the Luftwaffe". Zum Hauptprogramm sind jeweils noch vier Mission-Disks erschienen.

In Zusammenarbeit mit JVC Musical Industries erscheint das erste Videospiel, "Star Wars", für das Nintendo Entertainment System (NES). Mit "Visa" nimmt sich LucasArts die Freiheit, ein weiteren Multimedia-Titel zu erstellen. Es soll amerikanischen Schülern den Umgang mit Geld und Kreditkarten lehren.





1992

Die Zukunft beginnt jetzt?!? Auch LucasArts entdeckt die Vorzüge der CD-Rom Technik und brennt die Titel "Monkey Island", "SWOTL" und "LOOM" auf eine CD.

LucasArts holt ihn zurück, den Mann mit Hut: Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Dorthin geht diesmal das Abenteuer des Professors mit Hut, und das Dritte Reich hat auch wieder seine Finger im Spiel. Steven Spielberg zeigt sich so begeistert von dem Spiel, daß man ihm später einen PC in sein Büro stellt (vielleicht gab dies auch den Ausschlag für "The Dig").

Zu Weihnachten erscheint "Super Star Wars" für das Super Nintendo. Für dieses Spiel hagelt es Preise und Auszeichnungen.

1993

LucasArts präsentiert endlich sein erstes Star Wars-Spiel für den PC. "X-Wing" und die Mission-Disks "Imperial Pursuit" und "B-Wing". Zur gleichen Zeit wird beschlossen, keine Amiga-Spiele mehr zu produzieren.

Kurz vor den Sommerferien werden alte Bekannte der ersten Stunde wiedererweckt: Maniac Mansion II: Day of the Tentacle erscheint zunächst als Disketten-Version (mit einem ultralangen Intro inklusive Sprachausgabe) und kurze Zeit später als Talkie auf CD-ROM. Als Bonus gibt's dann noch das Ur-Maniac Mansion mit dazu. Schlicht genial: Es ist ein Spiel im Spiel und nicht, wie sonst üblich, eine Extra-Datei.

Und dann kommt der ganz große Abräumer: Rebel Assault ist das erste reine CD-ROM-Spiel von LucasArts. Fans sind fasziniert von den 3-D Grafiken und den digitalisierten Star Wars-Szenen aus den Filmen sowie Vollbild-Videos. Außerdem entwickelt man eine neue Engine namens INSANE (Interactive Streaming ANimation Engine), um das Spiel richtig zum Laufen zu bringen. Zwei Monate nach dem Erscheinen ist Rebel Assault der meistverkaufte CD-ROM-Titel. Schätzungsweise 1.000.000 verkaufte Spiele weltweit!

1994

"Sam & Max Hit the Road" ist ein animierter Comic, mit den Hauptdarstellern Sam, ein tierischer Sam Spade-Verschnitt, und seinem Kollege Max, einem rabiaten Kaninchen auf einer galaktischen Reise zu den verrücktesten Attraktionen der USA. Ganz nett, aber sicher nicht das, was man von LucasArts gewohnt ist. Kurz darauf erscheint die mit durchgehender Sprachausgabe ausgestattete Version von "Sam & Max". Als einen der Sprecher engagiert der

deutsche Distributor Softgold in Kaarst die deutsche Stimme von Bart Simpson.

Rebel Assault können jetzt auch Macintosh-, Sega- und 3DO Spieler spielen.

Wieder eine Fortsetzung zu einem guten Produkt: In "Tie Fighter" wechselt der Spieler die Seite und kämpft fortan für das Imperium. "Defender of the Empire" erscheint als Mission-Disk mit weiteren Einsätzen.

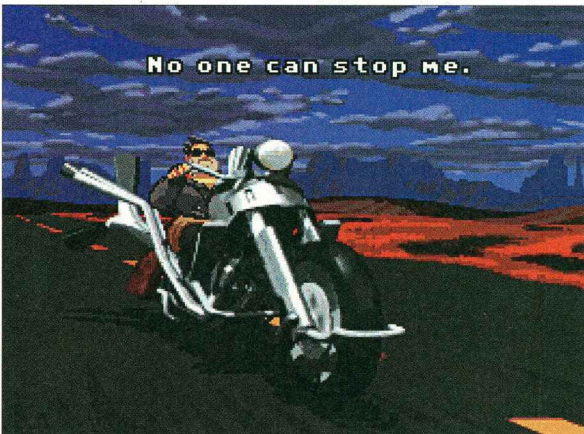
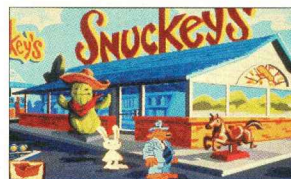
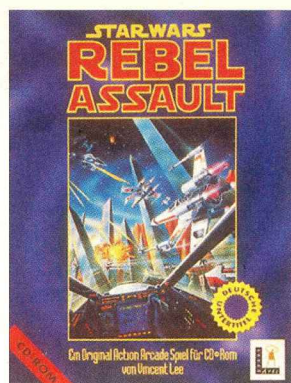
1995

Das Jahr fängt ja gut an... Inspiriert durch DUUM entwerfen die Programmierer von LucasArts ein eigenes Szenario im Star Wars-Umfeld. Das Spiel wird allerdings in Deutschland indiziert... Sein Titel: Clark Morses (oder so).

Ein Adventure ist es nicht, sondern ein interaktiver Road-Movie, den man allerdings in knapp sechs Stunden durchgespielt hat: Vollgas (deutscher Titel) ist angesagt bei Full Throttle (Originaltitel). Der Spieler steuert den Biker Ben, Anführer der Polecats. Ihm wird ein Mord vorgeworfen, und viel Zeit bleibt ihm nicht, um seine Unschuld zu beweisen.

Es werden Gerüchte laut, daß LucasArts nicht mehr die Qualität von einst erreichen werde. Und so ist man auch skeptisch, als "The Dig" angekündigt wird, ein Sci-Fi Adventure unter der Leitung von Steven Spielberg. Allen Unkenrufen zum Trotz wird das Game von allen hochgelobt und bewertet. Das liegt nicht zuletzt an der grafischen Gestaltung: Mit der Unterstützung durch Industrial Light & Magic entstehen Animationen, wie Sie bisher in noch keinem Adventure zu sehen waren.

Mit Tie Fighter CD und Rebel Assault 2 wird auch die Star Wars-Saga fortgesetzt. LucasArts ist wieder mit an der Spitze der Charts. Und da gehören sie auch hin!



Die Star Wars-Filme



Krieg der Sterne

O: Star Wars; USA 1977

B+R: George Lucas

D: Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Prinzessin Leia Organa), Peter Cushing (Groß-Moff (O: Grand-Muff) Tarkin), Alec Guinness (Obi-Wan Kenobi), David Prowse (Darth Vader) 121 Min.

Es war einmal in einer fernen Galaxis... Da gibt es ein Sternenreich unter der Führung von Groß-Muff Tarkin, das von einer Rebellenarmee gestürzt zu werden droht. Tarkins rechte Hand, Lord Darth Vader, läßt daraufhin das Raumschiff der (Prinzessin, wie man später erfährt) Leia Organa überfallen. Sie kann noch ihren Robotor R2-D2 mit den Positionsdaten des Todessterns, dem Machtorgan Lord Vaders, füttern, den es daraufhin mitsamt des Robotorfreundes C-3PO auf den Planeten Tatooine verschlägt. Dort machen sie die Bekanntschaft von Luke Skywalker, dem man die Botschaft der Prinzessin vorspielt. Vom mysteriösen Obi-Wan Kenobi,

der mit den Rebellen sympathisiert, gibt es ein Zauberschwert, und zusammen mit dem charmannten Taugenichts Han Solo geht's dann gegen den gemeinsamen Feind. Am Ende wird der Todesstern vernichtet, aber Vader entkommt.

Luke und sein Team erhalten Orden, der Film insgesamt sechs Oscars für Bauten, Kostüme, Ton, Drehbuch, Musik und die Spezialeffekte, sowie einen Spezial-Oscar für die Stimmen der Außerirdischen und der Roboter.

Allerdings hat sich Regisseur

George Lucas, der sich mit Star Wars eine goldene Nase verdiente, durchaus von anderen Werken inspirieren lassen. C-3PO sieht der Barbara (dargestellt von Brigitte Helm) aus Fritz Langs Metropolis von 1927 verblüffend ähnlich, und die Oberfläche des Planeten Tatooine ist wie im Wüstenplanet. Aber wen stört das schon...?

Das Imperium schlägt zurück

O: The Empire Strikes Back; USA 1979

R: Irvin Kershner

B: Leigh Brackett/Lawrence Kasdan, nach der Storz von George Lucas

D: Hamill, Ford, Fisher, Prowse (wie bei Krieg der Sterne) sowie Billy Dee Williams (Lando Calrissian, Julian Glover (Gen Veers). 125 Min.

Vorgeschichte siehe oben. Die Rebellen haben sich auf dem Eisplaneten Hoth eingenistet, werden dort von Imperiumssonden entdeckt, und schon entfacht erneut ein erbitterter Kampf um die Vormachtstellung im Weltall. Dabei kommt Han Solo eine besondere Rolle zu, und Luke kommt diesmal nicht ohne Schaden davon: Im Finalkampf mit Darth Vader verliert der Held eine Hand. George Lucas über diesen Film: "Man braucht kein einziges Wort des Dialogs zu verstehen, um der Handlung zu folgen." Stimmt!

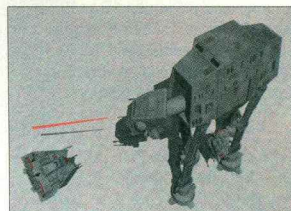
Die Rückkehr der Jedi-Ritter

O: Return Of The Jedi; USA 1983

R: Richard Marquand

B: Lawrence Kasdan, George Lucas nach seiner eigenen Story

D: wie oben (außer Julian Glover) 133 Min.



Vorgeschichte siehe oben. Galaktische Rebellen raufen sich mit den Vasallen eines gewaltigen Sternenimperiums, geraten von einer Notlage in die andere und widersetzen sich bis zum Happy-End allen Versuchungen der dunklen Macht. Darth Vader, der stets röchelt, als hätte er 60 Roth-Hände am Stück geraucht, entpuppt sich als Lukes Vater, und damit hat es sich bis 1999.

Technisch in nie dagewesener Perfektion und damit fast schon real-glaubhaft, inhaltlich kaum der Rede wert. Und von der Moral, alles Böse müsse umgebracht werden, wollen wir hier lieber nicht sprechen. Zwei Nachfolge-Filme (wohl für ein jüngeres Publikum) handelten von den niedlichen Ewoks und seien hier ausgenommen.

Die witzigsten Star Wars-Ableger

Sternenkrieg im Weltall

O: Uchukara No Messeeeji; Japan 1978

R: Kinji Fukasaku

B: Hiroo Matsuda

D: Philip Casnoff (Jack), Vic Morrow (Gen. Guardia) 87 Min.

Die Bewohner des lieblichen Planeten Illucia werden von einem schurkischen Tyrannen beherrscht, woraufhin sie acht leuchtende Nüsse im All verstreuen, die ihnen Hilfe von außerhalb bringen sollen. Japans Antwort auf Star Wars, vollgepackt mit Pappcharakteren und Klischee-gestalten. Dementsprechend schnell verschwand das Teil auch wieder aus bundesdeutschen Kinos.



ZEICHENERKLÄRUNG:

O = Originaltitel
R = Regie
B = Drehbuchautor
D = Darsteller

Kampfstern Galactica

O: Battlstar Galactica, USA 1978
 R: Richard A. Colla
 B: Glen A. Larson
 D: Richard Hatch (Capt. Apollo), Dirk Benedict (Lt. Starbuck), Lorne Greene (Commander Adama), Ray Milland, Jane Seymour, Rick Springfield. 125 Min.

Pilotfilm einer wenig erfolgreichen amerikanischen TV-Serie, die allzu sehr von George Lucas' Krieg der Sterne abkupferte und gleich ins Schußfeld der Kritik geriet. Es entstanden noch zwei

Fortsetzungen: Mission Galactica: Angriff der Zylonen und Das Ende einer Odyssee. Beides sind gekürzte Zusammenschnitte der TV-Serie. Für sich betrachtet, sind alle drei Filme keine schlechte Unterhaltung.

Die unglaubliche Reise in einem verrückten Raumschiff

O: Airplane II: The Sequel; USA 1982

B+R: Ken Finkleman

D: Lloyd Bridges (McCrosky), Robert Hays (Ted Striker), Julie Hagerty (Elaine Dickinson), Raymond Burr, John Vernon, Chuck Connors, Rip Torn, Peter Graves. 84 Min.

Weniger ein SF-Film als vielmehr ein Lachschlager, der zufällig ein Raumschiff auf dem Jungferntouristen-Flug zum Mond als Handlungsort hat. Der Film beginnt mit dem Original Star Wars-Vorspann (und der Musik von Kampfstern Galactica!!) und ist nichts anderes als ein Remake des Vorjahreserfolgs AIRPLANE! (Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug) von den späteren Schöpfern der "Nackten Kanone".

Spaceballs - Mel Brooks' verrückte Raumfahrt

O: Spaceballs; USA 1987

R: Mel Brooks

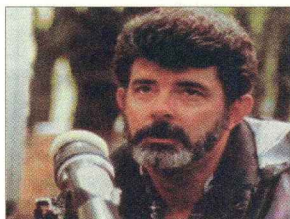
B: Mel Brooks, Ronny Graham

D: Mel Brooks (Präsident

Skroob/Yoghurt), Ben Pullman (Lone Starr), John Candy (Waldi), Rick Moranis (Lord Helmchen), Daphne Zuniga (Prinzessin Vespa), John Hurt. 96 Min.

Völlig abgedrehte Satire auf alle bekannten Science-fiction-Filme der letzten Jahre. Alien, Star Trek und ganz besonders Star Wars wird von Parodie-Meister Mel Brooks kräftig durch den Kakao gezogen.

Der Regisseur und sein Team

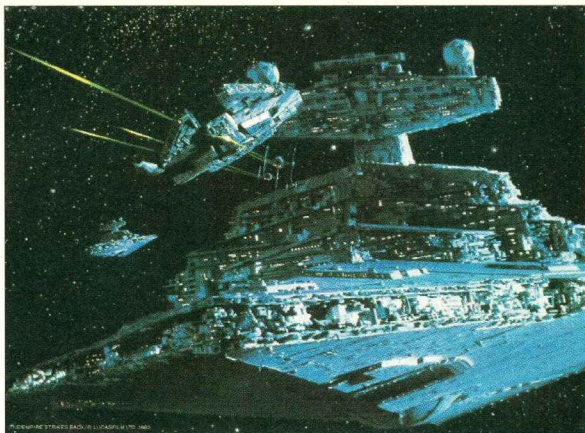


George Lucas

Regisseur, Drehbuchautor und Produzent. 1944 geboren, wuchs George auf der Ranch seiner Eltern im kalifornischen Modesto auf. Mit 16 hatte er den Wunsch, Rennfahrer zu werden, doch ein schwerer Autounfall lenkte sein Leben in andere Bahnen. Er besuchte die Filmschule der University of Southern California, wo er acht Filme machte. Seine große Chance kam 1968, als sich Francis Ford Coppola bereit erklärte, einen Spielfilm nach Motiven seines Kurzfilms Electronic Labyrinth: THX 1138:4EB zu produzieren, der 1967 während Lucas' Zeit auf der University entstanden war.

George Lucas sollte das Drehbuch schreiben; eine unglückliche, utopische Liebesgeschichte, und wurde kurz darauf zusammen mit John Milius auf die Vorbereitungen zu Apocalypse Now angesetzt, den Coppola später allein drehte und damit weltberühmt wurde.

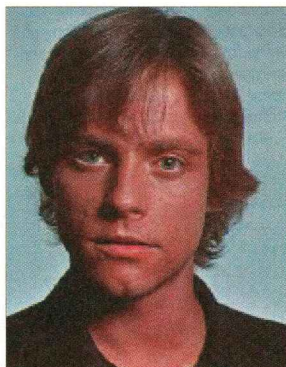
George Lucas' erster Erfolgsfilm hieß American Graffiti und bedeutete gleichzeitig das Sprungbrett für zwei



Schauspieler, die hier zum ersten Mal in größeren Rollen vor der Kamera standen: Richard Dreyfuss und Harrison Ford.

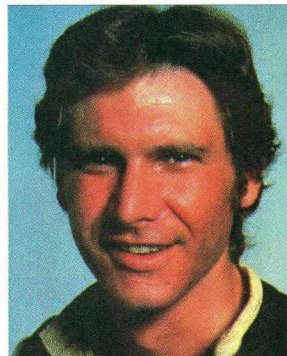
Der Durchbruch sollte aber erst 1977 kommen, als der erste von bislang drei Star Wars-Filmen in die Kinos kam, von denen Lucas nur den ersten selbst inszenierte. Daneben unterstützte er seinen Freund Steven Spielberg bei den ersten beiden Indiana Jones-Filmen. Als Kino-Regisseur ist er seitdem nicht mehr in Erscheinung getreten, produzierte aber fleißig (u.a. Willow, Jäger des verlorenen Schatzes) und drehte ein TV-Special zum Thema Star Wars. Doch nun ist er in sein Reich zurückgekehrt und sorgt endlich für die langersehnte Fortsetzung. Oder, um genau zu sein: für die Kapitel 1 bis 3!

Die Stammbesetzung



Mark Hamill als Luke Skywalker

Trat in drei US-TV-Filmen auf, bevor er in Krieg der Sterne und den beiden folgenden Episoden als Luke Skywalker mitwirkte. Kurzauftritte in Schlafwandler und Body Bags sowie ein paar Hauptrollen in hierzulande wenig erfolgreichen Filmen. Verdient sich momentan sein Geld mit Auftritten in Origins CD-ROM-Epos Wing Commander III und IV.



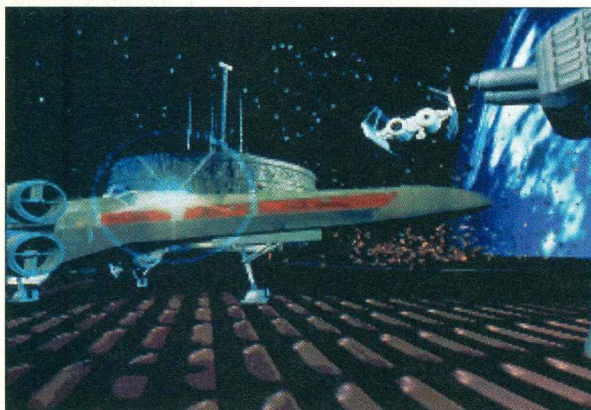
Harrison Ford als Han Solo

Erste größere Rollen in Straight und American Graffiti (Regie: George Lucas). Wurde mit Star Wars zum Weltstar und durfte mehrmals den Helden spielen (Jäger des verlorenen Schatzes, Der Blade-Runner), bevor er in "Der einzige Zeuge" bewies, daß er auch ein hervorragender Charakterdarsteller ist. Seitdem gehört er zur Spitzenverdienergruppe Hollywoods und spielte zuletzt sehr erfolgreich als Richard Kimble in der Neuverfilmung von The Fugitive - Auf der Flucht und in Das Kartell.



Carrie Fisher als Prinzessin Leia Organa

Außer Star Wars nichts gewesen? Im Gegensatz zu ihren männlichen Kollegen tauchte Miss Fisher nach der Trilogie nicht mehr auf der Leinwand auf.



Als waschechter Kalifornier wuchs Vince in Concord auf und besuchte die Universität von Kalifornien in Berkly. Er erhielt Auszeichnungen in den Kursen Mechanik und Roboter- und Kontrollsystemen. Eigentlich war er schon immer von Computern und Elektronik fasziniert. Mit zwölf Jahren brachte er sich das Programmieren selbst bei! Abwechslung oder Entspannung findet er in jeder Menge sportlicher Aktivitäten, z. B. Ice Hockey oder Ski.

PC POWER: Wie fängst du bei Dir eigentlich an mit Computerspielen?

Vince Lee: Den ersten Kontakt mit einem Computerspiel hatte ich, glaube ich, in einem Wissenschaftsmuseum in Berkly. Dort waren zwei Spiele, ich meine "Star Trek" und "Lunar Lander". Das waren beides Text-Spiele, soweit ich mich erinnere.

PC POWER: Wie verlief Deine Karriere bei LucasArts?

Vince Lee: Angefangen habe ich im Frühjahr 1991 – damals hießen wir noch Lucasfilm Games. Ich war Amiga-Programmierer, schrieb Programme auf dem PC und arbeitete an der Amiga- und Sega-CD-Umsetzung von unseren SCUMM-Abenteuerspielen. Im Januar 1992 habe ich begonnen, an einer Bildkompressionstechnologie zu arbeiten, und später entwickelte ich damit Rebel Assault – mit mir als Projektleiter. Ich habe mich zuvor am College fast die ganze Zeit mit Programmieren beschäftigt. Ich hab das aber eigentlich mehr als ein Hobby angesehen.

PC POWER: Was findest Du – generell – an Computerspielen so toll?

Vince Lee: Nun, der beste Teil an Spielen – sowie bei anderen Arten der Unterhaltung – ist die Möglichkeit zu agieren; bei Computerspielen ist es eben die Maschine, mit der man agiert. Doch mit der ständig wachsenden Zahl von Online-Systemen, z.B. Internet, wird es immer einfacher, mit anderen Menschen, größtenteils wildfremden Menschen zu agieren. Es ist schon verrückt.

PC POWER: Hast Du ein besonderes Vorbild, das Dich bei

Deiner Arbeit beeinflusst (hat)? Vince Lee: Ich hab' eigentlich kein besonderes Idol oder ein Vorbild, daß mich bei meiner Arbeit inspiriert. Ich verlasse mich lieber auf mich selbst und gehe meinem eigenen Weg, anstatt mich von irgend jemandem leiten zu lassen. Wenn Du

etwas zu lernen und meine eigene Kreativität zu zeigen.

PC POWER: Was ist die größte Herausforderung bei Deiner Arbeit? Vince Lee: Die wohl größte Herausforderung ist, daß man in einer ständig wechselnden Welt

F: Welchen Science-fiction Film hast Du zuletzt gesehen?

Vince Lee: Also, den besten Film, den ich im letzten Jahr gesehen habe, war "Apollo 13" mit Tom Hanks. Er hat den Nervenkitzel und das Abenteuer in den Anfängen der Raumfahrt gezeigt. Heutzutage, mit den Space Shuttles ist es fast so, als würden wir ein riesengroßes

Flugzeug in den Orbit fliegen. Doch damals wurden die Astronauten in eine kleine Dose gesteckt, und es wurde versucht, mit einer großen Bombe in die Atmosphäre zu schießen. Das kann man mit der Gegenwart nicht vergleichen.

PC POWER: Apropos Atmosphäre: Wie ist das, wenn man im Star Wars-Universum herumastet und neue Elemente krieht?

V: Einige denken vielleicht, es ist nur eine der üblichen Lizenzarbeiten, aber Star Wars, das ist was anderes. Das Star Wars-Universum ist voller verschiedener Charaktere und Geschichten, so daß man sie nicht zählen kann. Jedesmal, wenn ich mir die Filme anschaue, entdecke ich eine Kleinigkeit, einen Charakter oder ähnliches, die ich bisher noch nicht bemerkt hatte. Ich fühle mich wirklich geehrt, einen kleinen Beitrag zum kleinen Star Wars-Kult beigetragen zu haben. Ich glaube, wir haben gut gearbeitet...

Interview mit Vince Lee

Vince Lee, 27, Projektleiter von "Rebel Assault II" und Vorgänger Rebel Assault. 1991 zog es Vince zu LucasArts. Eingestellt wurde er als Programmierer für Grafik-elemente und der Amiga-Version von "Monkey Island 2".

aber eine Antwort willst: Ich bewundere George Lucas sehr! Nicht, daß ich so wie er sein wollte, wir sind ganz verschiedene Personen. Aber er hat manchmal eine Idee oder Vision und setzt diese auch bis zur Fertigstellung durch – das bewundere ich. Viele Menschen haben Ideen, aber keine Möglichkeit, diese auch umzusetzen.

PC POWER: Was gefällt Dir persönlich an Deinem Job besonders gut?

Vince Lee: Meine Freunde sagen mir immer, daß ich den besten Job habe. Vielleicht haben sie Recht, aber der beste Aspekt bei dem Job ist das Umfeld, in dem ich arbeite. Umgeben von Enthusiasmus und kreativen Menschen, bin ich in einer Position, wo ich noch die Möglichkeit habe,

arbeitet. Die Vorlieben der Computerfreaks können sich vielleicht täglich ändern, und da muß ich mir ganz schön schnell reagieren!

PC POWER: Auf welche Errungenschaft von LucasArts bist Du besonders stolz?

Vince Lee: Sehr stolz bin ich darauf, Rebel Assault mitentwickelt zu haben. Es war ein einzigartiges Produkt, als es erschienen ist. Ich glaube, es hat geholfen, ein neues Genre von CD-Spielen zu definieren.

PC POWER: Wenn Du nicht Programmierer wärst, was würdest Du höchstwahrscheinlich tun?

Vince Lee: Ich würde wahrscheinlich einen richtigen Job haben, in einer großen Firma als Programmierer oder Mechaniker. Oder auch nicht.

PC POWER: Vince, danke für dieses Gespräch!

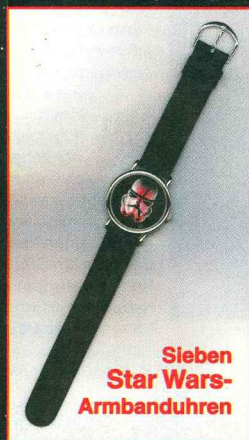


Sternenkrieg im Wohnzimmer

Sind Sie durch unser Feature auf den Geschmack gekommen? Wollen Sie alle Star Wars-Games spielen? Oder möchten Sie wissen, was die Stunde geschlagen hat? Oder sich unter Umständen fühlen wie ein X-Wing-Pilot oder Darth Vader? Kein Problem – Softgold und PC POWER erfüllen Ihnen diese Wünsche und verlosen unter allen Lesern ein rundes Dutzend Preise:

Drei
Star Wars-Spielepakete,
bestehend aus:

X-Wing CD-ROM-Edition
Tie Fighter CD-ROM
Rebel Assault I und II



Zwei Original-Helme



Schicken Sie uns eine Postkarte (keine Briefe!), versehen Sie diese mit Ihrer Adresse und – ganz wichtig – Ihrem Alter, und schicken Sie diese bis spätestens 15. Mai 1996 an:

SMP Publishing
Power-Team
Kennwort: Star Wars
Postfach 3127
48581 Gronau

Und beantworten Sie bitte folgende Frage:

**Wer führte bei
"Krieg der Sterne" Regie?**

Gehen mehr als zwölf richtige Lösungen ein, entscheidet das Los; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Viel Glück, und möge die
Macht mit Ihnen sein!**

BEREITEN SIE SICH

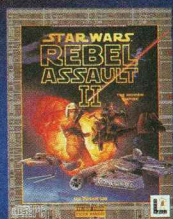
AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

STAR WARS[®] REBEL ASSAULT II[™] THE HIDDEN EMPIRE

KOMPLETT
DEUTSCH



PC & MAC
CD-ROM

PC JOKER 1/96, 86%, JOKER HIT

"...DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE
SCHAU...", MICHAEL SCHNELLE/ PC JOKER



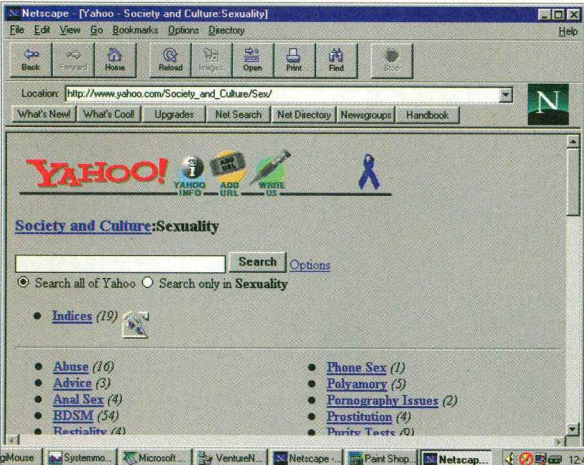
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 055 23/5 65 10, Fax. 055 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**



Sex im Internet

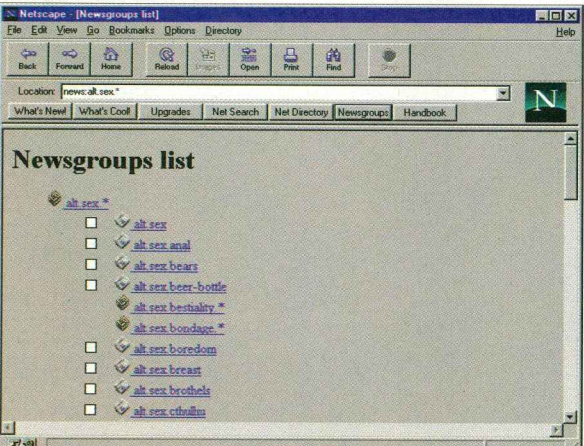
Das Internet gerät immer mehr in den Ruf, ein weltumspannender Sexclub zu sein. Die jüngsten Informationen aus Tageszeitungen und Nachrichtenmagazinen schienen diesen Verdacht zu bestätigen. Markus Brodrick surfte für Sie zu den FKK-Stränden im WorldWideWeb, um herauszufinden, was den Skandalschreibern die Stimme ölt.



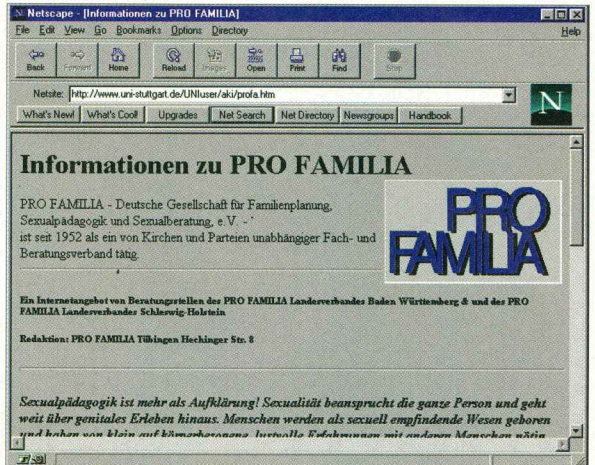
Yahoo, der Urvater aller Searchengines, bietet Ihnen zum Thema Sex eine eigene Rubrik
Adresse: http://www.yahoo.com/Society_and_Culture/Sex/

Sex und Pornographie im Internet – beinahe täglich erreichen uns über die Medien neue Berichte über Umtriebe von Kinderporno-Händlern und anderen zwielichtigen Sexverkäufern, die ihr schmutziges Geschäft scheinbar unbehelligt, von keiner Zensur betroffen, in der Sicherheit und Anonymität des weltumspannenden Datennetzes

betreiben. Während meiner Recherche zu diesem Feature habe ich mit einigen Personen, die das Internet sowohl privat als auch geschäftlich nutzen, über das Thema "Sex im Internet" gesprochen. Meine Gesprächspartner waren überraschenderweise recht einsilbig. Die Antworten, die ich auf meine Fragen bekam, beschränkten sich inhaltlich meist



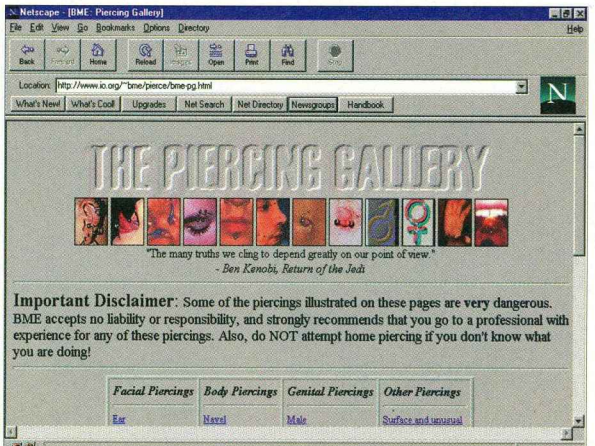
Einige hundert (!) Newsgroups beschäftigen sich mit dem Thema Sex. Sie werden ein Gesprächsforum zu JEDEM Thema, daß sich nur irgendwie mit Sex in Verbindung bringen läßt, finden.



Auch ernstzunehmende Institutionen bieten im Net Informationen zum Thema Sexualität an.
Adresse: <http://www.uni-stuttgart.de/UNLuser/aki/profa.htm>

auf Phrasen wie "Davon habe ich keine Ahnung" oder "Dafür habe ich keine Zeit". Reden so Betroffene? Das beste Statement gab mein Internet-Provider ab, den ich an dieser Stelle gerne zitieren möchte: "Weißt Du, das ist wie mit McDonalds. Alle wissen, wie es da schmeckt, aber niemand ist je dagewesen." Mit anderen Worten: Die Auskünfte, die ich erhielt,

hätten jedem Politiker zur Ehre gereicht. Dabei dient das Internet bekanntlich auch noch anderen Zwecken. **Jetzt erst recht!** Während seiner Anfangs- und Aufbauzeit war das Internet vorrangig ein weltumspannendes Datennetz. Neben seiner eigentlichen Aufgabe, dem Datentransfer, waren dort auch



Falls Sie mit Ihrem Körper noch nie so richtig zufrieden waren, werden Sie im BME eine Menge Möglichkeiten finden, sich zu verändern

noch Computerfreaks zu finden, die das Net als Kommunikationsmedium benutzen. Durch technische Neuerungen und rasanten Ausbau fand eine Umstrukturierung des Netzes statt. Jedermann kann bequem, einfach und billig Zugang bekommen, grafische Oberflächen wie Netscape ermöglichen Bild- und Tonübertragung sowie die einfache Orientierung im Dschungel der Rechner.

Damit wurden die Grundvoraussetzungen geschaffen, einer breiten Masse das Internet als Treffpunkt und Kommunikationsmedium zur Verfügung zu stellen. Wenn viele Menschen sich treffen, wird auch viel diskutiert. Im Internet bieten sich dazu mehrere Möglichkeiten an. Zum ersten finden Sie die Newsgroups, wie die Ihnen vielleicht schon aus der Mailboxszene bekannt sind. In Newsgroups können Sie quasi auf brieflichem Weg mit anderen Menschen Informationen austauschen.

Der zweite Weg führt über den Internet-Relay-Chat, kurz IRC. Per IRC können Menschen online, von Tastatur zu Tastatur, in Echtzeit miteinander kommunizieren. Wer Interesse daran hat, seinem Gesprächspartner mehr über seine Person zu verraten, kann zum Beispiel ein Bild von sich versenden.

Wer häufiger als einmal im WWW surfte, ist mit Sicherheit schon einmal auf eine elektronische Zeitung, kurz Ezine wie Electronic Magazine, gestoßen. Ganz wie die großen Kollegen im Druckbereich liefern die Ezines jede Menge

bunter Bilder, Texte, Dokus und Kontakte zu jedem erdenklichen Themenbereich. Auch hier kommen Sex & Co. nicht zu kurz.

hartgesottene Naturen, denen es um Tattoos und Körperschmuck geht, auf ihre Kosten.

Soviel zur technischen Seite,

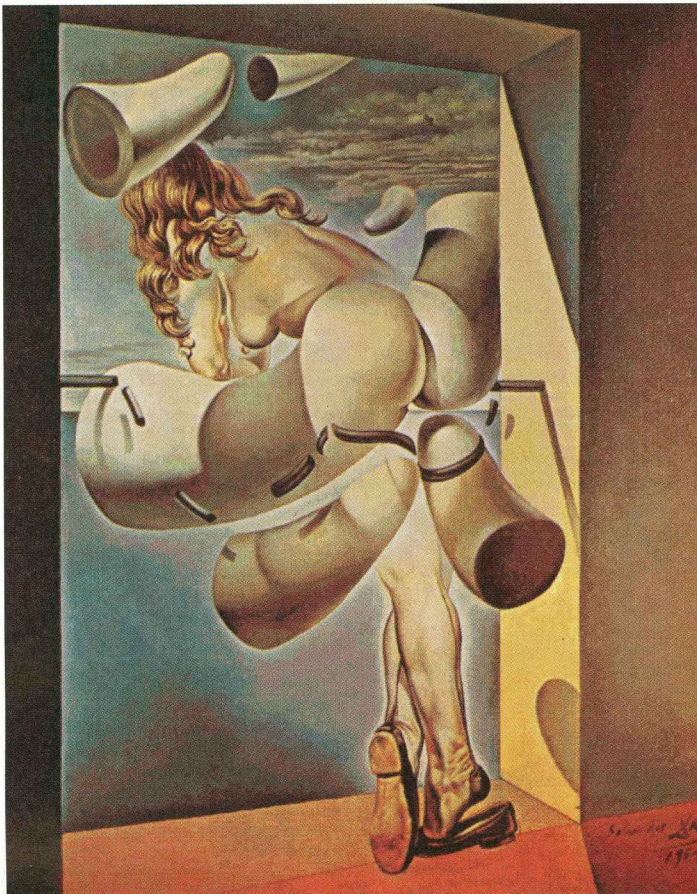
sich auch der Umgang mit Sexualität verändert. Viele Menschen handhaben das Thema Sexualität nicht mehr wie früher ausschließlich im stillen Kämmerlein, sondern sind offen und bereit, darüber zu reden.

Des weiteren finden wir, insbesondere in unserer westlichen Gesellschaft, zahlreiche Personen, die mit ihrer Sexualität exhibitionistisch umgehen oder sich pornographisches Material beschaffen möchten. Da wir in einem marktwirtschaftlich strukturierten System leben, bestimmt auch hier die Nachfrage das Angebot.

Geld regiert die Welt

Das Internet hat sich immer weiter zu einem kommerziell genutzten System entwickelt. So finden sich hier inzwischen Anbieter jeden Genres en Masse. Die meisten Anbieter, die Sex in ihrem Programm haben, finden sich jenseits des Atlantiks. In den Vereinigten Staaten boomt das drahtlose Geschäft mit Sex. Private Anbieter bunter Schmuddelbildchen schießen wie Pilze aus dem Boden. Da dortzulande der Umgang mit Sex wesentlich pruder gehandhabt wird, wird es Ihnen wohl kaum jemals gelingen, "unfallsweise" mit Bildern entblößter Körperteile oder harter Pornographie, die in Amerika gänzlich verboten ist, konfrontiert zu werden.

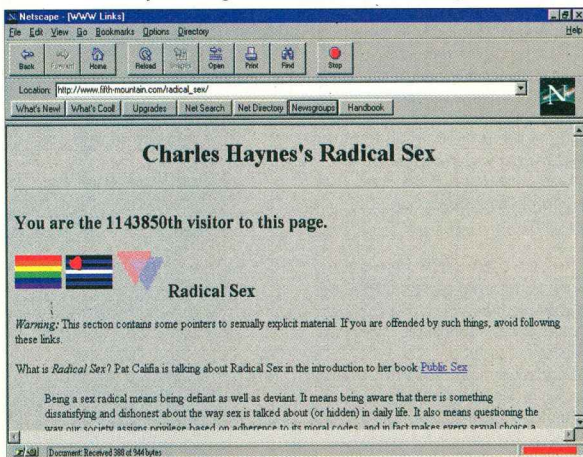
Jeder Anbieter, der solches Material verbreitet, kündigt dies auf einer Eingangsseite seines Servers mit eindeutigen, unmißverständlichen Warnungen an. Daraufhin



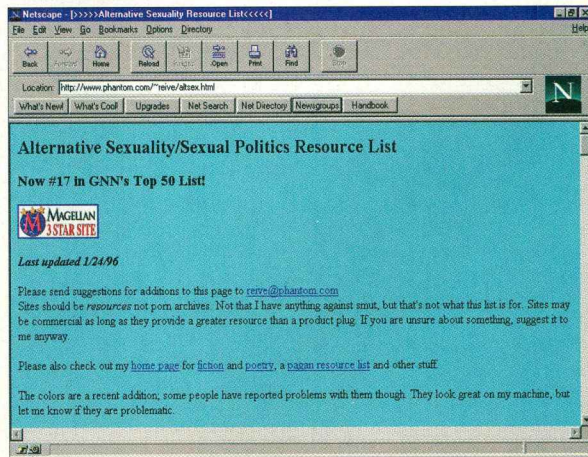
Künstlerische Darbietungen dieser Art sind in den Staaten sehr beliebt, da sie nicht unter die streng gehandhabten Porno-Paragrafen fallen

Mit Sicherheit DAS Exemplar seiner Gattung ist das BME (Body Modification Ezine). Auf diesen Seiten kommen sogar

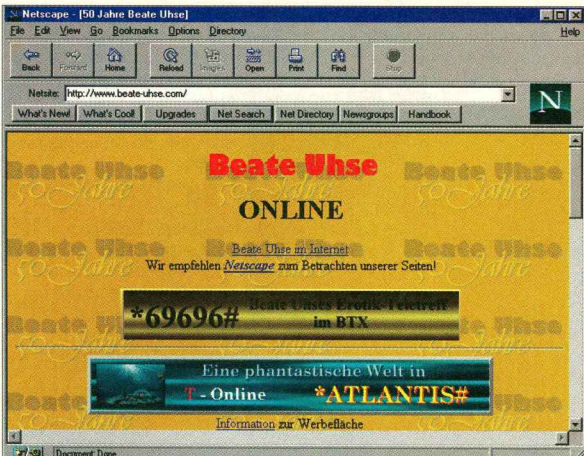
doch nun zurück zum eigentlichen Thema. Sexualität ist eines der Grundbedürfnisse des Menschen. Mit der modernen Gesellschaft hat



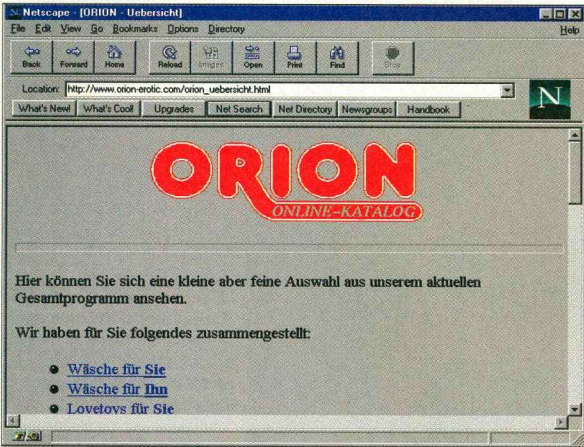
Jedermann, der sich dazu berufen fühlt, kann im Web seine Meinung herausposaunen. Wie man sieht, sehen sich eine Menge Leute das Schauspiel an.



Wenn Sie möchten, können Sie auch ernsthafte Diskussionen um Sexualität und Sexualpolitik verfolgen



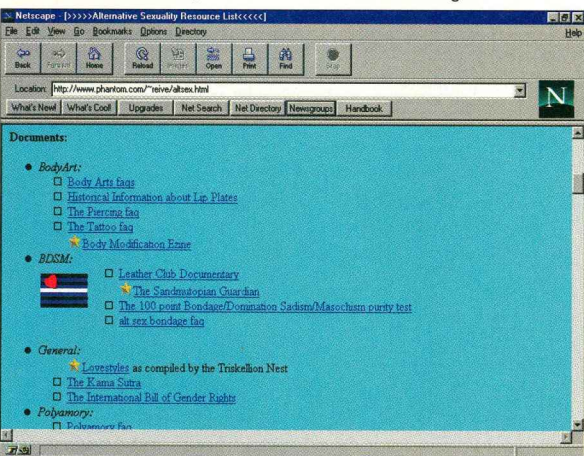
Die "Spielzeughersteller" finden Sie jetzt nicht nur mehr auf den Rückseiten billiger Heftchen, sondern vielleicht auch auf dem Webserver Ihres Providers



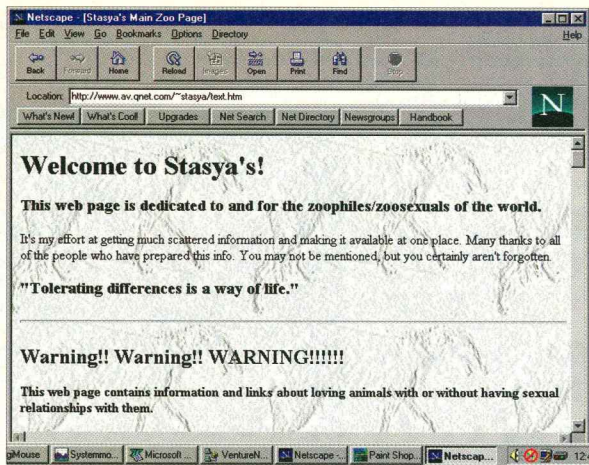
Nicht nur klein und fein, sondern recht groß ist die Auswahl der kommerziellen Sex-Anbieter im Internet

können Sie sich entscheiden, ob Sie diesen Ort wieder verlassen möchten. Einzig problematisch ist, daß von den Anbietern nicht kontrolliert werden kann, ob eine

Person, die sich Zugang zu solchen Daten verschafft, bereits das gesetzliche Mindestalter von 18 Jahren erreicht hat. Und hier sehen nicht nur Jugendschützer



Falls Ihre Bedürfnisse nicht alltäglich sein sollten, werden Sie in der "Alternative Sexuality Resource List" schon das Passende finden. Adresse: <http://www.phantom.com/reive/altsex.html>



Für meinen Geschmack reichlich perverse Themen wie Sodomie werden unter "Freie Meinungsäußerung" gehandelt. Deutlich können Sie die Warnung erkennen, die Sie vor dem unfallsweisen Aufrufen dieser Seiten schützt.

ein Problem.

Was bringt die Zukunft?

Personen, die das Internet zum Verschieben (in Deutschland) illegalen Materials wie Kinderpornographie oder Sodomie nutzen, sind weder erwünscht, noch werden sie geduldet. Punkt. Das Internet als solches bringt dazu seine ganz eigene Problematik mit, denn es ist eine weltumspannende, mittlerweile öffentliche Einrichtung, die von ihren Benutzern in ähnlicher Weise genutzt werden kann wie ein öffentliches Verkehrsmittel – es verbindet zwei Punkte miteinander, ohne für den Inhalt verantwortlich zu sein.

Eine Zensur und die damit verbundene Kontrolle der Sendungen auf illegales Material ist schon aufgrund der Verzweigtheit des Nets nicht ohne entsprechenden technischen Aufwand zu realisieren. Außerdem würde eine Zensur des Nets mit dem Recht auf freie Meinungsäußerung kollidieren.

Letztlich sollte das Internet als grenzüberschreitende Institution auch nicht öffentlich kontrolliert werden. Die beste Lösung wäre, wenn seine Betreiber und Benutzer als Gruppe gegen einige wenige, die diese Datenverbreitungsmöglichkeit mißbrauchen, vorgehen.

Alles halb so wild?

Auch im Internet gibt es nichts, das vorher nicht schon dagewesen ist. An jedem Zeitungskiosk, in vielen Nachmittags- und Abendsendungen des Fernsehens und in jeder Menge öffentlich zugänglicher Mailboxen werden wir mit Sex und den Bildern nackter Körper "beglückt". Pornographie wird in einschlägigen Ladenlokalen gehandelt. Wer sich illegales

Material beschaffen will, wird damit keine Schwierigkeiten haben: Die EU macht vieles möglich.

Die Statistiken zeigen aber auch, das Kinderpornographie (und Kindesmißbrauch) an der Tagesordnung sind. Und hier sehen – zu Recht – alle Behörden rot und arbeiten auch länderübergreifend zusammen. So konnte kürzlich wurde im Nachbarland Belgien eine Herstellerfirma ihres Treibens entthoben werden.

Solches Material wird im Internet weder gefördert, noch ist es beliebt – im Gegenteil. Im Interesse der Allgemeinheit sollte es nicht über das Net vertrieben werden, und wir alle sollten dafür sorgen, daß Personen, die das Internet dazu benutzen, illegales Material zu verschieben, das Handwerk gelegt wird. Mit Sicherheit wäre es ein Trauerspiel, wenn ein weltumspannendes Kommunikationsmedium wegen einer kleinen Gruppe unverantwortlich handelnder, ja, perverser Menschen den Ruf eines Pornoladens bekäme...

Das Lexikon definiert Pornographie folgendermaßen:

Pornographie:

Darstellung sexueller Vorgänge in Wort und Bild in grob aufdringlicher Weise unter Ausklammerung aller sonstigen menschlichen Bezüge; harte Pornographie: Schriften und Abbildungen, die den sexuellen Mißbrauch von Kindern oder mit Gewalttätigkeiten verbundene sexuelle Handlungen zum Gegenstand haben; strafbar.

WE MAKE ENTERTAINMENT

Mailorder und
Direktverkauf:

Montag - Freitag
10.30 - 18.00 Uhr



SPACE SIRENS 1-2
Mega TopHit! Ein Hilarität lockt Sie zu einer fremden Raumstation. Dort erwarten Sie die grausamen Space Sirens. Erfüllen Sie Ihre Wünsche möglichst gut, sonst werden Sie für ewig als Sex-Sklave gefangen gehalten. Ein echtes Erotik Highlight aus dem Hause Playboy erwartet Sie. Erleben Sie real interaktive Unterhaltung in bester QUICKTIME Qualität. Sie werden völlig begeistert sein.
je 127,95 DM



CLUB CYBERLESQUE
Der neue TopHit von New Machine Publishing. Besuchen Sie den virtuellen Nachtclub Cyberlesque. Entspannen Sie sich bei einem kühlen Drink und erleben Sie exklusive Szenen der Liebe. Doch aufgepaßt! Die Schönheiten der Nacht sind nicht nur an purem Sex interessiert, sondern auch an...
je 127,95 DM

Ihrem Geld. Können Sie den Versuchungen widerstehen, bevor Sie pleite sind? Wir wünschen es Ihnen!



VIRGINS III
Was ist erotischer als die sexuelle Erfüllung einer Frau? Die Dinge die sie tut um diese Erfüllung zu erreichen! Und Sie sind dabei und mitfandern! Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt des Cybersex und erleben Sie drei interaktive TopHits der Spitzenklasse. Sie werden begeistert sein! Aufregende erotische Abenteuer erwarten Sie!
je 127,95 DM

erotic Abenteuer erwarten Sie!

Kann "Vollbild" Sünde sein?
Erleben Sie interaktive Filme und Spiele in digitaler Qualität und in voller Bildschirmgröße mit unserer

High End MPEG Karte

zum
Wahnsinnspreis
von nur

298,00 DM*

* inkl. TV- und S-VHS Ausgang
-splitter MPEG/VIDEO CD und CD1 Titel



PRIVATE PRISON
Ein brandneuer interaktiver TopHit von New Machine Publishing. Noch mehr Aktion und Interaktivität erwartet Sie. Übernehmen Sie den Job eines Gefängnisdirektors in einem Frauengefängnis. Überwachen Sie die erotischen Fantasien Ihrer Gefangenen und begünstigen oder verhindern Sie ihre sexuellen Aktivitäten. Ein heißer Job erwartet Sie (komplett in deutscher Sprache).
je 127,95 DM



VIRTUAL VIXENS 1.2
MEGA TopHit! Heiße Aktion und spektakuläre Szenen machen diesen Titel zu einem echten Erlebnis. Lassen Sie sich in die Welt der Virtual Vixens entführen. Vielleicht können Sie die sexhungrigen Space-Hexen besiegen und ihren Freund befreien. Aber Vorsicht, wenn Sie nicht aufpassen sind Sie auch für immer verloren.
je 127,95 DM

Viel Erotik für wenig Geld! Erleben Sie unsere heißen Six Packs und sparen Sie mehr als 200 DM*

**jedes
Sexy Six Pak nur
99,95 DM**

Starware
Other Side of Chelsea (M)
Cat & Mouse (P)
Paradise Club (P)
Deception (M)
Betrayal (M)
Wicked (M)

Digital Playground
ELITE European Models 1 (P)
Erotic Virtual Sampler (S)
Baby's Got Butt (M)
Sexual Instinct (M)
Barlow Affairs (I)
Interio (I)

Romsoft
Touch Me Feel Me (M)
Sensual Girls in 3D (P)
Private Screenings (I)
Night Trips 1 (M)
Doors of Passion 2 (I)
Massive Melons (I)
Double Down (M)

New Machine & Pak 1
Legends of Porn 2 (M)
A Taste of Erotica (S)
Digital Dancing (I)
Instabillable (M)
Biker Babes (P)
Legends 4 (M)

New Machine Sex Pak 2
Legends of Porn 1 (M)
A Taste of Erotica (S)
Lovers Trance (M)
Asian Palace (P)
Night Trips 2 (M)
Go Digital 1 (I)

NM Platinum Pak
Legends of Porn 2 (M)
House of Dreams (M)
A Taste of Erotica (S)
Night Trips 1 (M)
Go Digital 2 (I)
Secrets (M)

gegenüber dem Einzelkauf (I)=Interaktiv (M)=Film (P)=Photo (S)=Sampler

Multimedia Photo CD's
Zwischen 200 und 230 hochformatige Fotos. In komfortabler Multimedia-Umgebung, erwarten Sie auf den nachfolgenden CD's. Natürlich stehen alle Fotos in bester True Color Auflösung zur Verfügung. Erleben Sie Erotik, umgesetzt von den besten Fotografen der Welt.

- Penhouse - Select A Pet 1 - 2** je 99,95 DM
- Visions of Erotica** je 99,95 DM
- Tabloid Beauties** je 99,95 DM
- Heidi's Girls - X Volume** je 99,95 DM
- Luscious Ladies in lingerie** je 99,95 DM
- Beverly Hills Call Girls** je 99,95 DM
- Girls of Vivid 1 - 2** je 99,95 DM
- ELITE European Girls Vol. 1 + 2** je 99,95 DM
- ELITE European Girls Vol. 1 + 2** je 99,95 DM
- Private's Pleasure Vol. 1** je 99,95 DM
- High Volume Nudes** je 99,95 DM
- Lovely Ladies 2** je 99,95 DM
- Blonde Bombshells** je 99,95 DM
- Girls on Girls** je 99,95 DM
- Sensual Girls in 3D** je 99,95 DM
- Asian Palace Vol. 1** je 99,95 DM
- The Girls of J. S. Hicks** je 99,95 DM
- American Girls Vol. 1 + 2** je 99,95 DM
- Biker Babes** je 99,95 DM
- KODAK Photo CD's** je 99,95 DM

Zwischen 1.000 und 2.500 superheiße Fotos erwarten Sie auf diesen CD-ROM's. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. Natürlich stehen alle Fotos in bester KODAK Photo CD Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software für DOS oder Windows.

- Ladies in Passion** 39,95 DM
- DM**
- Hot Love** 39,95 DM
- Girls will be Girls** 39,95 DM
- Lovely Ladies Lingerie** 39,95 DM
- Swimsuit Edition** 39,95 DM
- Danish Girls Only Vol. 1** 29,95 DM
- Girls on CD Vol. 1 + 2** je 29,95 DM
- Sinful Girls Vol. 1 + 2** je 29,95 DM
- Hot Girls & Hot Cars** je 29,95 DM

Photo-Sammlungen
Zwischen 1.000 und 2.500 verschiedene Bilder erwarten Sie auf jeder JCD-ROM. Viel Erotik für wenig Geld. Die meisten Bilder stehen in hochauflösender GIF Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software.

- FAO - Original 1 - 3** je 39,95 DM
- FAO - Gold 1 - 3** je 39,95 DM
- FAO - Platinum** je 49,95 DM
- Beef Collection 1 - 3** je 49,95 DM
- Naked Dragon** je 49,95 DM
- Pixel Playmates** je 49,95 DM
- Electric Blue** je 49,95 DM
- Babes in Heat** je 49,95 DM
- PMania** je 49,95 DM
- Voluptuous Vixens** je 49,95 DM
- Seductive Schoolgirls** je 49,95 DM
- Asian Pearls** je 49,95 DM
- Teenage Street Stunts** je 49,95 DM
- World's Best Butts** je 49,95 DM
- Luscious Lesbians** je 49,95 DM
- Damself in Distress** je 49,95 DM
- Black Whores** je 49,95 DM
- Occstasy** je 49,95 DM
- Hot Shareware** je 49,95 DM
- Extreme Heat** je 49,95 DM
- Sex CD-ROM 1 - 3** je 49,95 DM
- Ashore 1 - 15** je 49,95 DM
- Asian Photo-Shows** je 49,95 DM
- Asian Pearls** je 49,95 DM
- Asian Dream Girls 1 - 6** je 49,95 DM
- Asian Pleasures 1 - 4** je 49,95 DM
- Asian Ladies 1 - 2** je 49,95 DM
- Only 20** je 49,95 DM
- Only 20** je 49,95 DM
- Only 20** je 49,95 DM
- Dynastic Backyard Flowers** je 49,95 DM
- Cartoon Fantasy** je 49,95 DM

Erotische Sampler
A Taste of Erotica (New Machine Publishing)
Virtual Sampler (Vivid Interactive)
Erotic Games (Vivid Interactive)
Virtual Vibrations (Starware)
Romsoft Interactive Catalog (Romsoft)
Erotic Virtual (Digital Playground)
A Whole New World (Zane)
Digital Erotica 3 (Pixis)

Jeder Sampler nur 19,95 DM
Weitere CD-ROM Highlights finden Sie in unserem Gesamtverzeichnis, der (je Bestellung beiliegend). Ansonsten bitte DM 5,- in Briefmarken oder Bar einreichen. Ab einem Bestellwert von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei. Ab sofort sind viele Titel auch im MPEG/CD-VIDEO CD Format lieferbar. **Versandkosten:** Nachnahme DM 10,-, -Vorkasse DM 6,-. Auslandslieferungen erfolgen generell nur gegen Vorkasse + DM 12,- (Überweisung oder bar), bei Scheckzahlung entstehen zusätzliche Bankgebühren in Höhe von DM 25,-. Wir akzeptieren MASTERCARD und VISA! - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -



CYBERSTRIP
Zwei superscharfe Cybersex Games der neuesten Generation erwarten Sie. Virtual Blackjack & Virtual Poker. Erleben Sie die virtuelle Welt von morgen ein und treffen Sie gegen die faszinierendsten Girls an, die das Universum zu bieten hat. Es lohnt sich Dank der neuen CD2 Technik. Sie erleben sie Virtual Reality in bester Qualität und Vollbildmodus. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Erotik Games werden Sie für Stunden fesseln.
je 127,95 DM



SEYMOUR BUTTS 2
Doppel CD-ROM
MEGA TopHit! Jetzt endlich lieferbar! Der brandneue Seymour Butts von New Machine Publishing. Begleiten Sie Seymour Butts auf seiner erotischen Erlebnis-tour und erleben Sie ihn bei allen Abenteuer mit "Atten" und "Tat" zur Seite. Erleben Sie real interaktive Erotik. Sie werden begeistert sein.
je 127,95 DM



VIRTUAL VALERIE
Die Königin des CYBERSEX ist zurück! Der erste Teil ist bereits Geschichte. Doch jetzt erwarten Sie das außergewöhnlichste Erotik Ereignis aller Zeiten. Nach nie gab es mehr Action als auf dieser CD2 Animation in noch nie da gewesener Qualität und faszinierende virtuelle Welten. Erleben Sie diesen Titel zu einem absoluten TopHit. Virtual Valerie erfüllt Ihnen (fast) alle Wünsche!
je 127,95 DM

Stereo Power-Boxen für Multimedia
mit sattem, kraftvollem Sound - die ideale Ergänzung für jede Soundkarte, Disk-Player, Walkman u.s.w. - 2 Wege Sound System m. Baßreflex. Futuristisches Design!

- 2 x 25 Watt Aktiv Lautsprecher 49,95 DM
- 2 x 50 Watt Aktiv Lautsprecher 59,95 DM
- 2 x 80 Watt Aktiv Lautsprecher 69,95 DM
- 2 x 120 Watt Aktiv Lautsprecher 79,95 DM
- 2 x 160 Watt Aktiv Lautsprecher 99,95 DM

Alle Modelle mit: Lautstärkeregel, integrierten Netzteil, Anschlusskabel mit Stereo-Klinkenstecker (passend für Soundkarten), Ein/Aus Schalter, CE Prüfung.



VIRTUAL SEX SHOOT
MEGA TopHit! Der Erotik Hammer des Jahres erwartet Sie! Entwickelt von Digital Playground, den Machern so erfolgreicher Titel wie "Vampire's Kiss", "Virgins 1-3" u.s.w., erleben Sie "Virtual Sex Shoot" in höchster Perfektion. **Futures:** VR Technik (Vollbild), 360 Grad rotierend. **Fantasie:** erlaubt die Speicherung von Screens in Bilder und die Erstellung eigener virtueller Welten.
je 127,95 DM



BABE PATROL
Brandneuer und superheiß! Das fliegende Auge von Romsoft. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Hubschrauberpiloten und erkunden Sie mit Ihrer Co-Pilotin (Megastar Ashley Phillips) die erotischen Aktivitäten einer Großstadt. Erleben Sie interaktive Action und riesigen Spielspaß mit "Babe Patrol".
je 127,95 DM



Greenwood macht sich Gedanken ...!



Willkommen bei Greenwood

In nur zwei Jahren hat sich Greenwood Entertainment ein solides Fundament auf dem hart umkämpften Softwaremarkt erarbeitet. Martin Mirbach ließ sich das Erfolgsgeheimnis verraten: Die Bochumer hatten einen sehr guten Planer.

Die meisten der in Deutschland erhältlichen Spiele für den PC stammen in Wahrheit aus weit entfernten Gefilden. Sie kommen von jenseits des großen Teiches oder zumindest des weniger großen Kanals. Was bei uns erfolgt, nennt sich dann Lokalisierung und meint die Übersetzung des Handbuchs, deutsche Untertitel oder mit etwas Glück sogar eine deutsche Sprachausgabe, vielleicht noch eine umgestaltete Verpackung und dann natürlich den Vertrieb. In jüngster Zeit jedoch beweisen immer mehr Firmen, daß es auch ganz anders geht.

Gegründet werden sie meist von einer Handvoll enthusiastischer Idealisten, allesamt überarbeitet und unterbezahlt – aber nichtsdestotrotz zufrieden. Sie konzipieren, entwickeln und produzieren ihre Spiele in Deutschland, schaffen Arbeitsplätze, zeigen, daß man auch mit eigenen Ideen sehr weit kommen kann und wissen viele interessante Geschichten für ein Feature wie dieses zu erzählen.

Greenwood Entertainment ist eine solche Firma. Sie existiert erst seit etwas mehr als zwei Jahren, konnte allerdings schon einige Erfolge verbuchen und hat Titel hervorgebracht, die inzwischen unauslöschbar im Wortschatz der meisten Spieler verankert sind. Lassen Sie uns daher einen Streifzug durch gute zwei Jahre



Endlich! Die CD mit der Wahrheit über Martin Mirbach!

Spiel- und Firmengeschichte unternehmen, der Ihnen sicher einige neue Einblicke verschaffen wird. Willkommen zu einer Geschichte mit fünf Kapiteln und einem offenen Ende...

Prolog: Eine ganz andere Geschichte

Die Geburtsstunde von Greenwood Entertainment liegt weiter zurück, als man es bei einem Blick auf das Veröffentlichungsdatum des ersten Spiels aus diesem Hause ahnen

möchte. Denn eigentlich beginnt die Geschichte des Labels bereits mit der Gründung einer Bochumer Software-Firma in den ersten Monaten des Jahres 1993. Der Name dieser Firma war und ist Art Department, was bei den Nutzern ausschließlich kommerzieller Spiele allerdings kaum ein Glöcklein läuten lassen dürfte.

Der Grund dafür ist ganz einfach, wenn man's denn weiß: Art Department hat sich ganz der Entwicklung nicht-kommerzieller Werbespiele für in Deutschland vertretene Industrie, aber auch für Wirtschafts- und Polit-Organisationen verschrieben. In den nunmehr drei Jahren ihres Bestehens konnte die Firma schon so renommierte Namen wie Mercedes Benz, Pirelli, BiFi, die Telekom, das Bundesministerium des Innern und viele andere mehr zu ihren Kunden zählen.

"Das ganze war eigentlich eine Idee von Markus Scheer und Frank Ziemlinski, die beide schon in verwandten Bereichen gearbeitet hatten und somit über einige Erfahrungen verfügen konnten", erklärt Holger Dickmann, Greenwoods Marketing Manager und Mann der ersten Stunde. "Also haben sich die beiden gesagt: Der Markt ist da, wir sind da, jetzt oder nie!"

Trotzdem war es für ein junges Unternehmen ohne klingende Referenzen bestimmt nicht leicht, die ersten lukrativen Aufträge an Land zu ziehen. Aber zum Glück gab es da noch den Kollegen Zufall, der prompt sein Quentchen zur Akquisition eines gewichtigen Kunden beitrug. Just zu jener Zeit hatten nämlich die Schaff-Fleischwerke ein ähnliches Projekt in der Mache, mit dem eine Mini-Salami namens BiFi, die wohl irgendwann ohnehin in jedermanns Munde war, einer noch breiteren Öffentlichkeit schmackhaft gemacht werden sollte.

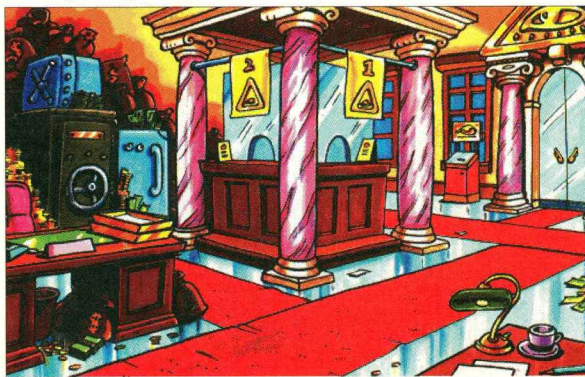
Doch bereits während der frühen Entwicklungsphase dieses Projekts verkündete das gesamte beteiligte Team seinen Ausstieg. Somit stand die Tür für Art Department offen, Markus, Frank und Holger produzierten ihr erstes Werbespiel zusammen mit einem freiberuflichen Programmierer aus Essen – und der Rest ist Geschichte.

"Es war jedoch von Anfang an das Ziel von Art Department, später einmal in den kommerziellen Spielmarkt einzusteigen", läßt uns Holger Dickmann wissen. Dabei ist es kein Wunder, daß hierzu ein zweites Label aus der Taufe gehoben werden mußte. Schließlich würde es für den Kunden schwer nachzuvollziehen sein, warum er für ein Spiel bezahlen muß, ein anderes dagegen umsonst erhält – wo doch beide von ein und demselben Hersteller stammen.

Kaum ein Jahr später war es dann schon so weit. Der erste kommerzielle Titel stand kurz vor der Vollendung, sämtliche Voraussetzungen im Umfeld waren geschaffen, und der Gründung von Greenwood Entertainment stand nichts mehr im Wege.

Kapitel 1: Der Planer, Januar 1994

Simulationen im allgemeinen und Wirtschaftssimulationen im besonderen sind das Standbein vieler Software-Häuser. Vor allem



hierzulande haben sich etliche Hersteller mit diesem Genre erste Sporen verdient und sind bis heute mit immer neuen Titeln der Gattung treu geblieben.

Warum sollte es also bei Greenwood Entertainment anders sein? Es scheint, als warten die Käufer in Deutschland geradezu auf gemachte Simulationen, um sie ihrem Händler aus dem Regal zu reißen. Es wird daher niemanden sonderlich überraschen, daß auch der Greenwood-Erstling mit dem schlichten Titel "Der Planer" diesen scheinbar unfehlbaren Weg zu Ruhm und Erfolg beschreiten sollte. Dennoch verbirgt sich hinter diesem Spiel eine ganz besondere Geschichte.

"Der Planer" schickt seinen Spieler in die Welt der Expeditionen und Transportunternehmen. Und dort wird einem allerhand abverlangt. Es geht nicht einfach darum, bestimmte Güter in schnellstmöglicher Zeit von Punkt A nach Punkt B zu befördern und mit den anderen Führen zu koordinieren – denn dann könnte das Spiel ja ebenso gut "Der Disponent" heißen. Hier ist der Spieler nämlich gleich Geschäftsführer eines Unternehmens und muß sich als solcher mit der Logistik, der Auftragsbeschaffung, den Rechnungen, dem Personal und allen anderen Belangen auseinandersetzen, die zu den üblichen Tagesgeschäften einer Transportfirma gehören.

Eine geregelte 37,5 Stunden Woche kann man in diesem Job also von Anfang an getrost vergessen, daher ist es von vornherein nötig, das eigene Privatleben so gut wie eben möglich in der täglichen Routine zu berücksichtigen. Denn wer möchte schon von Frau und Kind verlassen werden, um mit Mitte 40 wohlhabend, aber völlig vereinsamt an einem Herzinfarkt zu Grunde zu gehen?

Verantwortlich für die Konzeption und Entwicklung dieses Spiels war ganz allein Holger Dickmann; satte zehn Monate hat er für die Programmierung gebraucht.

Apropos... Herr Dickmann, wie wird man eigentlich Programmierer?

"Einen vorgeschriebenen Ausbildungsweg gibt es für dieses Berufsbild in Deutschland nicht", läßt er mich wissen. "Vielleicht könnte ein Informatikstudium helfen, wobei man eine Programmiersprache als Grundlage hat. Bei mir lief das aber ganz anders; ich habe mit zwölf Jahren auf dem C64 angefangen. Damals waren Floppy-Laufwerke noch unerschwinglich, es gab noch diese Datensette, eine Art Kassettenrekorder zur Datenspeicherung. Ich habe mir selbst BASIC beigebracht und die ersten eigenen Spiele programmiert. Einen Kursus oder so etwas habe ich nie belegt."

Und wie sich zeigen sollte, darf man Autodidakten niemals unterschätzen: "Der Planer" wurde von Presse und Kundschaft gleichermaßen begeistert aufgenommen und legte den Grundstein für die weitere Arbeit im Hause Greenwood. Für Holger Dickmann brachte der überwältigende Erfolg das Angebot einer Firmenbeteiligung auf den Tisch, das er auch gerne annahm, um sich langfristig an das junge Unternehmen zu binden.

Nunmehr als Gesellschafter stürzte er sich erst recht in die Arbeit und schrieb sich dabei ein Ziel in ganz besonders fetten Lettern auf die Segel: den Service für den Kunden. Im Laufe der nächsten Wochen gingen so viele Anregungen und Änderungsvorschläge ein, daß nicht nur neun Extra-Missionen veröffentlicht wurden, sondern das Spiel selbst programmtechnisch überarbeitet wurde. Blickt man heute zurück, kann man in "Der Planer" einen echten Klassiker in der Geschichte des Computerspiels erkennen, der in Deutschland so bekannt sein dürfte wie kaum ein anderes Spiel.

Der Nachteil? "Fragen Sie doch mal Ihre Leser", schlägt Holger Dickmann vor, "den Planer kennen sie alle, aber bei Greenwood Entertainment werden die meisten



Großer Name, laues Spiel. Aber Topverkäufe!

wohl den Kopf schütteln." Was sich mit diesem Feature hoffentlich ändern wird, nicht wahr, verehrte Leser?

**Kapitel 2:
ran-Trainer,
November 1994**

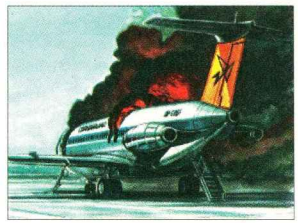
Eigentlich hatte sich die Chefetage im Hause Greenwood die weitere Entwicklung wesentlich ruhiger und in geordneteren Bahnen vorgestellt. So hatte man beschlossen, den Erfolg des "Planers" zu benutzen, um in Ruhe weitere Projekte zu entwickeln und sich eine solide Marktstrategie für die Zukunft zurecht zu legen. Bis zu jenem Tage, an dem das Telefon schellte und sich am anderen Ende der Leitung ein Fernsehsender namens SAT.1 meldete. Ob denn Interesse an einer Zusammenarbeit bestehe, wollte man wissen. Und ob man sich vorstellen könnte, in Kooperation mit dem Sender eine Fußball-Management-Simulation zu entwickeln. Tja, erstens kommt es anders als man meistens zweitens denkt...

Heraus kam ein Spiel, das im wesentlichen funktioniert wie die jedermann bekannten

Fußballmanager, sich aber allein auf die Aufgaben eines Trainers beschränkt. So kann der Spieler seine eigenen Trainingspläne erstellen, Einzel- und Mannschaftstrainings überwachen und sich an der animierten Darstellung von Konditions- oder Sprinttraining erfreuen. Die Ergebnisse dieser Einheiten müssen dann für jeden Spieler individuell ausgewertet und bei der nächsten Aufstellung berücksichtigt werden.

So gewinnt und verliert man, klickt sich zur Abwechslung durch Liga- und Pokalspiele oder tummelt sich ein wenig auf dem Transfermarkt. Denn das Abmahnen unwilliger Faulsacke ist ebenso möglich wie der Einkauf neuer Spieler. Zwischendurch gibt es immer wieder Videoszenen aus dem SAT.1-Archiv und nach jedem Spiel "ran" mit der obligatorischen Tabelle.

Von der Presse wurde der "ran-



Der Planer — als Vollversion auf der Cover-CD! Wirtschafts-Simulation à la Cartel!



Da hat sich wohl jemand verplant!



Trainer" in selten zu beobachtender Eintracht verissen. Bis heute gehört es auf diversen Feierlichkeiten schon fast zum guten Ton unter Journalisten, an bestimmten Spielen herumzumäkeln – und der "ran-Trainer" ist mit Sicherheit eins davon. Doch allein die Verkaufszahlen belegen, daß auch die sogenannten Meinungsmacher nicht immer Recht haben müssen. Über 30.000 verkaufte Spiele sprechen eine deutliche Sprache, und auch die Resonanz der zurückgeschickten Registrierungskarten, die jeder Spielpackung beiliegen und zusätzlich die Meinung der Käufer zum Produkt abfragen, war überaus positiv.

"Und wir hatten wirklich viele Registrierungen", erklärt Holger Dickmann. "Was unter anderem daran gelegen haben mag, daß registrierte Kunden unsere Neuerscheinungen zu einem Sonderpreis erwerben können. Das gilt auch für den "ran-Trainer 2", den es übrigens kaum gegeben hätte, wenn das Kunden-Echo ebenso mies ausgefallen wäre wie das Test-Echo in der Presse. Im Augenblick verkaufen wir den ersten "ran-Trainer" im Sonderangebot für unter 20 Mark und fahren schon wieder riesige Stückzahlen."

In anderer Hinsicht war die Geschichte des "ran-Trainers" allerdings alles andere als unproblematisch. Von Anfang an war das Spiel von SAT.1 als fest terminierte Auftragsarbeit geplant, was den Entwicklern bei Greenwood nicht mehr als vier Monate Zeit vom Startschuß bis zur endgültigen Fertigstellung des Titels übrig ließ. Durch die Unterstützung der ran-Redaktion und die Verpflichtung von Helmut Schulte als fachlichem Berater konnte auf umfangreiche

Recherchen zwar verzichtet werden, dennoch war es nötig, täglich bis spät in die Nacht zu arbeiten, und freie Wochenenden gab es auch nicht mehr.

"Zum Glück hatten wir über Art Department Erfahrung mit dem Termindruck, außerdem stand das Konzept von Anfang an fest, und die notwendigen Kapazitäten waren bei uns auch gerade frei", so Holger Dickmann.

Der eigentliche Ärger kam später, dafür aber gleich doppelt. Zum einen mußte die CD ausnahmsweise in dem Berliner Preßwerk BOD angefertigt werden, weil Sonopress, der eigentliche Partner von Greenwood in Sachen Fertigung, zu jenem Zeitpunkt vollkommen ausgelastet war. Bei der Berliner Firma fiel dann auch noch die Kontrollmaschine aus, so daß ein nicht unerheblicher Teil der ersten Auflage fehlerhaft in den Handel kam.

"Die mußten wir dann natürlich über unseren Kundenservice auswechseln lassen." Doch damit nicht genug. Ein bekannter Münchener Verlag ließ ohne Einwilligung des Herstellers eine Demo-Version auf seine Heft-CD pressen, zu allem Überfluß auch noch eine mittlerweile überholte Version.

"Unsere eigenen, endgültigen Demo-CDs standen derweil für zehn Mark in den Regalen der Händler, die durch die viel zu frühe Veröffentlichung

natürlich den Schaden – und den Zorn der Kundschaft – zu ertragen hatten", erbot sich Holger Dickmann auf ein Neues. "So hatten wir keine andere Wahl, als eine einstweilige Verfügung gegen den Verlag zu erwirken und den Händlern ihr Geld zurück zu erstatten."

Kapitel 5: Das Amt, Februar 1996

Die Vorbereitungen für den nächsten Greenwood-Titel waren im Grunde immer noch geprägt vom Feinschliff am "ran-Trainer". Durch die mehrmonatige Abstinenz vom Spielmarkt zwischen "Der Planer" und dem ersten "ran-Trainer" war man von einem neuen Produkt auf dem Techniksektor buchstäblich kalt erwischt worden: Die berühmt-berüchtigte

deutschen Geschäfte, und wegen ihres günstigen Preises, in die Tower und Desktops vieler Anwender gefunden.

Leider war diese Karte ausschließlich kompatibel zur Soundblaster-Version 1.0, die von vielen Spielen einschließlich des "ran-Trainers" nicht unterstützt wurde. "Also mußten wir uns so schnell wie eben möglich eine dieser Soundkarten besorgen, um unser Spiel darauf abstimmen zu können", so Holger Dickmann. "Aber leider war das Ding wirklich überall ausverkauft. Zum Glück hatte der Freund eines Freundes eines Freundes eine, die wir uns kurzerhand ausgeliehen haben. Seitdem sind wir schlauer; Probleme mit inkompatiblen Soundkarten haben wir bis heute nicht mehr erlebt."

Genau wie zuvor "Der Planer", wurde auch "Das Amt" von Holger Dickmann entwickelt. Das Spiel versetzt den Spieler ins tiefste Bayern, wo er sich einen Namen, einen Beruf und ein Parteibuch zulegen darf, um sofort darauf in einem urigen Bierzelt zum

Bürgermeister gewählt zu werden. Hat man sein neues Amt erst einmal angetreten, ist es schlagartig vorbei mit der Ruhe. Große Aufgaben wie der Ausbau des Straßennetzes oder die Entwicklung einer florierenden Touristikbranche wechseln sich mit scheinbar banalen Tagesgeschäften ab. Doch auch in Verhandlungen mit örtlichen Geschäftsleuten, der



Mozart-Soundkarte hatte ihren Weg in die

GREENWOOD

ENTERTAINMENT

Bauernschaft oder den politischen Gegnern ist Fingerspitzengefühl angesagt, wenn die Mehrheit im Gemeinderat nicht gegen die eigenen Interessen sein soll. Zusätzlich Reiz erhält diese ungewöhnliche, aber atmosphärisch dichte Management-Simulation durch authentische Musik und die Unterstützung des Teams vom "heute-journal".

In der Kooperation mit dem ZDF lag sicherlich eine auffallende Besonderheit bei der Konzipierung von "Das Amt". Denn wer außer Thomas Gottschalk darf normalerweise schon parallel mit einem privaten und einem öffentlich-rechtlichen Sender arbeiten? Gelohnt hat sich der Ausflug in die heiligen Hallen des immer noch zweitgrößten deutschen Fernsehsenders, wo die verwendeten Videos vor einer Blue Screen aufgenommen wurden, auf jeden Fall. Leider wollte sich trotz der prominenten Unterstützung, einschließlich des großen Wolf von Lojewski, der erwartete Verkaufserfolg nicht ganz einstellen. Etwa 10.000 Exemplare wanderten bisher über den Ladentisch, wodurch sich Holger Dickmann zu einer gewagten These hinreißen läßt.

"Man kann es drehen und wenden, wie man will, ein großer Teil des Marktes ist inzwischen einfach weggebrochen", so die Einschätzung des Bochumers. "Denn wenn ich mir die heutigen Verkaufszahlen so ansehe, kann ich mir nicht vorstellen, daß die Produkte sämtlicher Hersteller sich so verschlechtern haben sollen. Beim Amt haben wir wohl auch den Fehler gemacht, mit einem zu hohen Preis in die Geschäfte zu gehen."

Eine Erkenntnis, die viele andere Hersteller mit Sicherheit teilen werden. Sind nicht in der Zwischenzeit Top-Titel wie "Bleifuß" oder "Rebel Assault 2" von Anfang an zu Preisen unter 80 Mark angeboten worden? Und hat nicht ein großer Computer-Discounter schon vor der Veröffentlichung von "Wing Commander IV"



Ausflug ins Strategie-Rollenspiel: Crusade

Vorbestellungen für vergleichsweise milde 99,95 entgegengenommen?

"Deswegen traue ich mich zu behaupten, daß bis Ende des Jahres kein Spiel mehr für hundert Mark oder mehr im Handel sein wird", prophezeit Holger Dickmann, und wer möchte ihm nicht wünschen, daß er mit dieser These recht behält?

Kapitel 4 Crusade, Juli 1995

Doch verlassen wir zunächst das zeitgenössische Bayern und begeben uns auf eine Reise in die Vergangenheit. Mit "Crusade" sollte Mitte letzten Jahres ein Titel folgen, der den Spieler ins finstere Mittelalter entführt. Es handelt sich hier um ein historisches Strategiespiel, bei dem es darauf ankommt, in die Rolle eines Feldherrn zu schlüpfen und die

Festungen von bis zu vier Mitspielern oder Computergegnern zu erobern.

Die gesamte Spielkonzeption erinnert dabei durchaus an den "Kaiser" – und Holger Dickmann versucht erst gar nicht zu verschweigen, daß er bei seinen ersten Gehversuchen mit dem Computer von diesem Spiel sehr angetan war. Das Erscheinungsbild von "Crusade" kommt natürlich um einiges moderner, die Ausstattung wesentlich üppiger daher als bei dem immer noch beliebten Oldie.

Ermutigt durch das positive Echo auf die "heute-journal"-Videos in "Das Amt", sollten auch diesmal wieder Filmsequenzen die Zeit zwischen den Spielzügen versüßen. Daher mietete man die bekannten ProfiMaz-Filmstudios in Bochum, heuerte eine Schauspielschar an und produzierte gleich 45 Minuten unterhaltsames Videomaterial. Wie gehabt wurden die Schauspieler auch hier wieder vor einer Blue Screen abgelichtet, um später in die entsprechenden Hintergründe hineinmontiert zu werden.

Die Ergebnisse dieses Verfahrens konnten sich durchaus sehen lassen und verliehen dem Spiel eine Atmosphäre, die der enormen Spieltiefe angepaßt ist. Auch die inzwischen deutlich weiter entwickelte Video-Engine hinterließ einen überzeugenden Eindruck.

Das Besondere an Crusade war, daß für die Filmaufnahmen zusätzlich ein echter Ritterclub engagiert wurde. Hierbei handelte es sich um Leute, die in ihrer Freizeit der mittelalterlichen Lebensweise fröhen. Sie besitzen eigene Rüstungen, authentische Waffen und sonstiges Zubehör und treffen sich

regelmäßig, um Feste und Turniere abzuhalten. Natürlich sind die Zweikämpfe bei solchen Turnieren nicht real, sondern sorgfältig choreographiert, aber nicht zuletzt durch diese Praxis waren gewisse Vorkenntnisse schauspielerischer Abläufe durchaus vorhanden. So mußte für die Produktion von "Crusade" niemand sein Leben lassen, und doch wirken die Videoszenen fesselnd und echt.

Kapitel 5 ran-Trainer 2 & Co., November 1995

Gleich drei weitere Projekte standen zum Jahresabschluß bei Greenwood ins Haus, die hier jedoch nicht in aller Ausführlichkeit behandelt werden sollen. Was natürlich seinen Grund hat, handelt es sich hierbei doch um einen Nachfolger und zwei in Lizenz vertriebene Spiele anderer Hersteller. Zum einen folgte, wiederum in Kooperation mit SAT.1, der "ran-Trainer 2".

Und für dieses Spiel wurde die Werbetrommel sogar noch heftiger gerührt als für den ersten Teil. Nicht nur die Spots unmittelbar vor Beginn des "ran"-Magazins wurden wieder eingesetzt, auch im Nachmittagsprogramm stand kostbare Sendezeit für das Produkt aus dem Ruhrgebiet zur Verfügung. Schließlich konnte mit den Zuschauern bei "Star Trek" auch ein jüngeres Zielpublikum angesprochen werden.

"Normalerweise wäre so etwas für uns natürlich unbezahlbar", räumt Holger Dickmann freimütig ein. "Allein die Spots zur besten Werbezeit am Abend würden Millionen verschlingen."

Bei dem zweiten Projekt handelte es sich um die Lokalisierung der in England beliebten Fußballsimulation "Actua Soccer" für den deutschen Markt. Das Spiel gehört zu den ganz wenigen ernsthaften Konkurrenten des Kassenschlagers FiFa-Soccer, und es hat sich auf dem deutschen Markt allem Anschein nach sogar besser verkauft als das Aushängeschild dieses Genres. Schuld daran dürfte wohl wieder einmal die Beteiligung von SAT.1 sein, sogar Jörg Wontorra ist diesmal mit von der Partie. Und die deutsche Bezeichnung des Spiels als "ran-Soccer" mit dem berühmten Logo der Sendung auf dem Cover prangend dürfte ihr übriges zum Erfolg dieses Spiels beigetragen haben.

"Wenn der Kunde im Geschäft ein Spiel mit original ran-Schriftzug stehen sieht, hat er einfach sofort einen Bezugspunkt", so Holger Dickmann, "Und dann kann es durchaus sein, daß er diesen Titel seiner Konkurrenz vorzieht."





Bei dem dritten Projekt, das unbedingt noch vor Weihnachten im Handel sein sollte, handelte es sich um eine sogenannte "Sim Box", die den ersten "ran-Trainer", "Der Planer" und "Mad TV" enthält – natürlich zum Vorzugspreis von unter fünfzig Mark. Das merkwürdige an dieser Box war die eigenartige Zusammenstellung, denn schließlich war mit Mad TV ein Titel im Paket, der nicht aus dem Hause Greenwood stammte, sondern seinerzeit von Rainbow Arts auf den Markt gebracht wurde. Der zweite Teil des Kultspiels wird allerdings bei Greenwood realisiert werden. Der Tatendrang der Bochumer scheint wirklich unersättlich...

Epilog: Heute und morgen

Im Augenblick stehen gleich zwei neue Greenwood-Spiele kurz vor ihrer Vollendung. In "MAG!!!" soll der Spieler ein oder mehrere Computermagazine erstellen und publizieren. Ein ausführliches Review

und soll kurz nach "MAG!!!" veröffentlicht werden. Ein stark erweiterter Spielumfang und über 400 Fotos von internationalen Sehenswürdigkeiten sind nur zwei herausragende Merkmale des Spiels, das wir in dieser Ausgabe ausführlich besprechen. Ach ja, nach der Amiga-Version von "Der Planer" wird es auch eine solche für "MAG!!!" geben, aber das interessiert uns natürlich nur der Vollständigkeit halber.

So hat sich also im Laufe von nur wenig mehr als zwei Jahren das Drei-Mann-Projekt Greenwood Entertainment zu einem Unternehmen mit 18 festangestellten und mehr als 50 freien Mitarbeitern gemauert. Einmal mußte man bereits in großzügigere Räumlichkeiten umziehen, im Frühjahr dieses Jahres werden die Büroräume noch einmal um 110 auf dann über 400 qm erweitert werden.

Die Mehrheitsbeteiligung an der Firma liegt schon seit längerem bei der Funsoft-Gruppe. "Aber nicht etwa, weil wir nicht an uns geglaubt hätten", beteuert Holger Dickmann, "sondern weil

starker Vertriebspartner zur Seite, und Softgold verfügte über hervorragende technische Ressourcen."

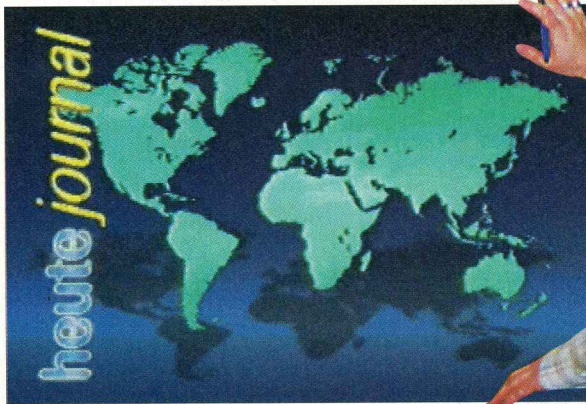
Beides war durchaus notwendig, schließlich soll "Crusade" zunächst komplett in niederländisch und später dann in einer tschechischen Version erhältlich sein. Neue Titel werden sogar simultan in deutscher, englischer, französischer und spanischer Version erscheinen.

Der Kunde indes ahnt nichts von der Entwicklung, die Greenwood bis zum heutigen Tage durchlaufen hat. Ihn interessieren vor allem andere Dinge, wie die von Anfang an bestehende Hotline und der bekannt gute Service. So werden schadhafte CDs kostenfrei und innerhalb von 24 Stunden ausgetauscht, noch nicht einmal anteilige Porto- und Verpackungskosten werden dem Kunden in Rechnung gestellt. Lediglich in der Vorweihnachtszeit kann es schon einmal 48 Stunden dauern, bis ein solcher Umtausch

sollte ruhig einmal seine Systemdateien auf eine Diskette kopieren und an Greenwood schicken. Hier wird wirklich jedem geholfen, vom blutigen Anfänger bis zum Spezialisten, der seine config.sys dermaßen vollgestopft hat, daß gar nichts mehr geht. Mit einem so vorbildlichen Dienst am Kunden wundert es eigentlich nicht, daß sich Greenwood Entertainment zu einem Musterbeispiel erfolgreichen Jungunternehmertums entwickeln konnte – und wer will es ihnen verdenken?

Dafür, daß in Zukunft alles noch besser werden soll, sorgen Planungen, die dem Standbein Simulation noch mehrere Spielbeine an die Seite stellen sollen. Es wird einen Action-Titel geben, ein Autorennen, bei dem es in erster Linie um Verfolgungsjagden geht und auch ein Adventure. Zu genaueren Ankündigungen wollte sich aber noch keiner der Entwickler hinreißen lassen, da ja zunächst noch ausschließlich "MAG!!!" und "Der Planer 2" das Geschehen bestimmen.

Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt auf all die Spiele, mit denen Greenwood das Wagnis eingeht, Neuland zu betreten, und werden Sie wie immer schnellstmöglich über sämtliche aktuellen Neuigkeiten informieren. Wer kann schon sagen, welche Überraschungen uns noch aus dem Ruhrgebiet ins Haus stehen? ☺



Gleich kommt der Wetter-Man ins Amt

hierzu finden Sie in dieser Ausgabe. "Der Planer 2" setzt den bisher erfolgreichsten Greenwood-Titel fort

wir unsere Chancen einfach realistisch eingeschätzt haben. Mit Rushware stand uns nun ein sehr

abgewickelt ist.

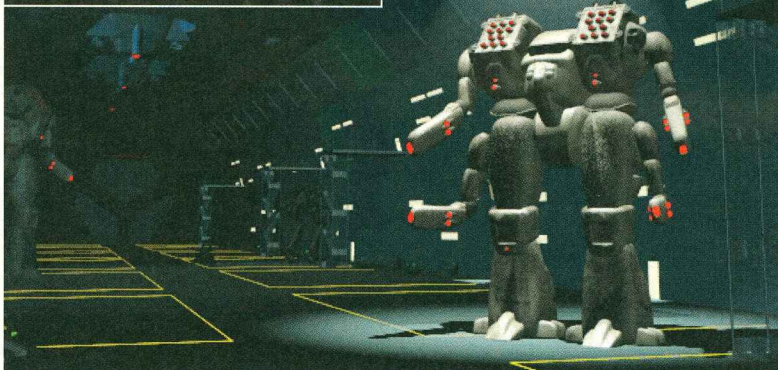
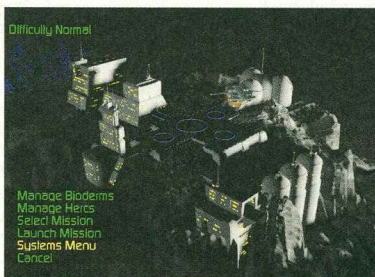
Und wer sein Spiel aber auch gar nicht zum Laufen bringen kann,

Difficulty Normal

Klaus Trafford wirft einen Blick auf das, was in nächster Zeit auf Ihrem PC zu sehen sein wird.

Mission Force: Cyberstorm

Hersteller: Sierra • Genre: Strategie • Juni



Strategie- und Mechwarrior-Fans dürfen sich gleichermaßen auf diesen neuen Sierra-Titel freuen. In der Rolle des Kopfes einer Armee von nicht-menschlichen Kriegeren haben Sie die Aufgabe, riesige Kampfbotoren waffentechnisch auszurüsten und deren Kraft somit um ein Vielfaches zu verbessern.

Ziel des Spiels ist es, in der Karriereleiter bis zum obersten Commander aufzusteigen und natürlich auch in Sachen Kapital gut ausgestattet zu sein. Dank einer künstlichen Intelligenz, die Szenarien nach dem Zufallsprinzip entwirft, spielen Sie laut Sierra niemals dieselbe Partie ein zweites Mal. Netzwerk-Modus und hochauflösende 3-D-Grafiken wird es ebenso geben wie zahlreiche Missionen von der Erforschung militärischer Ziele bis hin zum Schutz der Siedlungen.

Neon bringt Licht ins Spiel

Neue Labels braucht der Mensch, und so kann sich Ocean freuen, denn ihr noch recht jungfräuliches Label Neon werkt derzeit an drei Games für den PC. Tunnel B1 verführt Sie dazu, als Untergrundkämpfer einem Diktator das Handwerk und zwei ultragefährliche Fabriken in Schutt und Asche zu legen. Action ist also angesagt, und das mit den beiden wichtigsten Ks des Genres: Köpfchen und Knarre.

Viper zielt in die gleiche Kerbe, ist allerdings ein 3-D-Shoot'em-Up (ach!), bei dem man mit einem Hubschrauber (ach!!) alles, was sich einem in den Weg stellt, niedermachen muß – bis hin zum obligatorischen Endgegner (ach was!!!). Ich zitiere aus dem Presseschreiben: "An der Story wird zur Zeit noch gebastelt..." Mal ehrlich, seit wann brauchen solche Games eine Story?

Um Vielfalt zu zeigen, die sich mal

nicht in Schokoriegeln ausdrückt, bringt Neon als drittes Produkt Vanished Powers auf die Welt, ein... na? Nein, eben nicht! Ein Rollenspiel, garniert mit Videosequenzen und einer wirklich interessanten Story, die irgendwie Lust macht, sich näher mit dem Game zu beschäftigen. Sie wollen mehr darüber erfahren? Können Sie haben – aber aus Platzgründen erst in der nächsten Ausgabe.

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager '96



FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

AUSSCHNEIDEN, AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AN DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -
COUPON F1-MANAGER'96
gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Star Control 3

Hersteller: Legend ● Genre: Adventure ● Juli/August

Einst herrschten die Precursor in der Galaxis. Diese ausgestorbene Alien-Rasse verfügte über einen großen Wissensschatz und beinahe magisch zu nennender Technologie. In der Zukunft besinnt man sich der Precursors, denn überall im Weltall zerfällt das Gefüge des Raums durch ein seltsames Phänomen: die interdimensionale Ermüdung. Während sich ganze Sonnensysteme in Nichts auflösen, kommt Ihnen die rettende Erleuchtung: Das in ungewöhnlichen Artefakten verborgene Wissen der Alien-Rasse ist die einzige Hoffnung.

Es obliegt nunmehr Ihres spielerischen Könnens, in der Person des Kommandanten einer Forschungs- und Kolonisierungsmission nach Hinweisen zu suchen. Daß sich diese Aufgabe wie so oft leichter anhört, als sie vermutlich am Ende ist, dürfte klar sein. Und sie ist auch wesentlich umfangreicher, als es im Moment noch den Anschein hat.

Rund um Sie herum geht der Zerfall nämlich weiter, es wird Feinde geben, die Ihre Pläne durchkreuzen wollen – und es gibt Spannungen zwischen den einzelnen Rassen, also wahrlich keine ruhige Aufgabe. Doch dann geschieht das Unfaßbare: Auf Ihrer Suche finden Sie einen echten Precursor, und diesen erwecken Sie zum Leben und erfahren von ihm alle Geheimnisse, darunter auch die Existenz der Ewigen, einer Rasse von unglaublich mächtigen Parasitenwesen.

Jene sind es, die für das Weltraumchaos verantwortlich zeichnen, und mit diesem Wissen kann man nun gegen den Feind antreten. Als dieser besiegt ist, folgt die schreckliche Erkenntnis: Es hat sich nur um eine Vorhut gehandelt, die Ewigen sind viel mächtigere Gegner – und viel gefährlicher. Und Sie stehen mit Ihrer Streitmacht im Hintertreffen...

Dies sollte vorerst als Appetithappen genügen. Wenn dieser Plot auch nur halb so spannend im Spiel ist, wie er auf dem Papier so lesen ist, dann dürfte der Sommer nicht nur wettermäßig heiß werden. Die Grafiken sehen ebenfalls sehr vielversprechend aus – alles klar? Machen Sie's wie ich: Legen Sie schon mal ein paar Mark in die Sparbüchse, und freuen Sie sich auf Star Control 3.



Der Gravis-Grip ist da!

4 Gamepads mit je 8 Feuerknöpfen
und 2 Joysticks an einem Gameport möglich.

GRIP, 2 Pads und NHL96 (Special Edition)

189,00

Bestellannahme:

Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
Fax: 0241-563902



»»»»» Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen «««««

Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständnissen vorzubeugen
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM SMB

BUDGET und CUTWARE:

7th Quest EV	22,90
Aces over Europe DH	9,90
Air Destroyer Simulator EV	22,90
Air Bucks DH *	22,90
B-17 Flying Fortress DH	19,90
Beneath a steel Sky DH	22,90
Betrays at Kronrod DH *	22,90
Breakthrough DL (Win)	19,90
Buzz Aldrin's Race 1 Space DH	22,90
Caesar DV	22,90
Campaign EV	24,90
Campaign 2 DV	24,90
Civilization DH	39,90
Comanche + Missions DV	39,90
Das Amt DV	49,90
Day of the tentacle DV	19,90
Der Clou + Frofidsch DV	16,90
Der Planer + Extra DV	16,90
Descent DV	39,90
Desert + Jungle Strike DH	32,90
Die Siedler DV	39,90
Dogfight DH	39,90
DSA 1 DV	29,90
Dune + 7th Quest DH	29,90
Dune 2 DH	22,90
Elite Plus EV	22,90
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90
F-117 A Nighthawk DH	19,90
Fifa Soccer Classic DV	29,90
Formula One Grand Prix DH	29,90
Fuzzy's World DV	39,90
Goblins 1+2 DV	22,90
Goblins 3 DV	22,90
Hand of Fate DV	34,90
High Command EV	17,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Hollywood Pictures DV	39,90
Even more Incredible Machine DV	39,90
Indiana Jones 4 DV	44,90
Indy Car Racing DH	22,90
Kings Quest 6 DH	22,90
Kings Quest 7 DV	34,90
Labyrinth of time Classic DH	34,90
Lands of Lore DV	34,90
Lemmings + Dragon's Lair DH	14,90
Little big adventure DV *	22,90
Lord of the Rings EV	22,90
Lost in Time DV	22,90
Magic Carpet 1 + Data DV	22,90
Magic Carpet 2 DV	22,90
Master of Orion DH	39,90
Megacreep EV OEM	39,90
Might + Magic 3-5 US	49,90
NHL Hockey 95 Classic DH	44,90
Novastorm / Spectre VR DH	22,90
North & South EV	9,90
PGA Tour Golf 94 DH	9,90
Privateer Gold DH	22,90
Police Quest 4 DV	22,90
Populous II + Powermonger DH	22,90
Privateer DL DH	22,90
Railroad Tycoon DL DH *	22,90
Rise of the Tiers	22,90
Sam & Max EV	9,90
Sherman Max EV	9,90
Silent Service I EV	34,90
Sim Ant Classic DV	34,90
Sim Earth Classic DV	34,90
Sim Life Classic DV	34,90
Simon the Sorcerer DV	22,90
Space Quest 4 DH	22,90
SSN-21 Seawolf DV	22,90
Street Fighter 2 Turbo DH	29,90
Strike Commander DL DH	14,90
Strike Squad / Star Leg / WoR DH	14,90
Super Tetris DH	29,90
Syndicate Plus Classic DV	29,90
System Shock Classic DV	17,90
Team Yankee EV	29,90
Theme Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
UFO DH	69,90
Ultima 1-6 EV Jewel Case	29,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90
Ultima Underworld 1&2 DH	29,90
War in the Gulf EV	17,90
Wing Commander Armada DH	34,90
Wing Commander DH	29,90
Wing Commander 2 DL DH	14,90
Wizardry 7 DV	22,90

SHOWELWARE:

Aces Collection DH	67,90
(Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	
LARRY LIP + V-VI DH	67,90
Lucas Arts Archives EV	59,90
(Droid the Tactician, Star Wars, Indy 4, Star Wars Screen Saver, Rebel Assault + Level limited Version, * Demo)	
Lucas Arts Classic Adv. EV	69,90
(Indiana Jones, Monkey Island 1, Maniac Mansion, Zak McKracken)	
Lucas Arts Classic Simulations	39,90
(Antarctica, their Inner Court, * M.S. SWONI-MMS)	
Lucas Arts Top Adventures DV	79,90
(Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	
A-102 Masterpieces DH	89,90
(Dark Sun 1&2, Ravelon 1&2, A-Al-Quedim, Menzoberranzan)	
Made in Germany DV	59,90
(Battle Isle 2, Antioch, DSA 2)	
Megapack 4 EV	69,90
(Panic General, AEGIS-GOT, Space Ace, Tornado, Empire Soccer, Savage Warriors, Dawn Patrol,	

Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)	
Megapack 5 DH	67,90
(Light Unlimited Light, Temporal Velocity, FX Fighter, Pinball Fantasies, Jagged Alliance, Prime Rage, Pool Champion, Warlord II, Entomorph, Burning Steel IV)	
Megatrip DH	34,90
(USS Neidergoose, Cyclopedia, Thundercape)	
Sid Meier Classic DV	89,90
(Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)	
20 Wargame Classics (SSI) EV	69,90
(Panzer General, D-Day, Conquest of Japan, Global Domination, When two Worlds war, American Civil War 1-3, Gold of the Americas, Roach for the Stars, Warlords, Battlefront, Battles of the Republic, Carrier Strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific War, War in Russia, Tantalus, Clash of Steel, Conflict Middle East, Conflict Korea and DEMOS von 80-87, Steel Panthers and Silent Hunter)	
Westwood Compilation DV	79,90
(Legend of Grendel, * Dune, Lands of Lore)	

STANDARDPROGRAMM:

11th Hour DV	89,90
3D Ultra Pinball DH	67,90
7 Tage und 7 Nächte DV	64,90
Aces of the Rhine DV	89,90
Across the Rhine DV	79,90
Advanced Civilization EV	84,90
AIW Networks DV	84,90
Albion DV	69,90
Aliens DH	69,90
Alone in the Dark 1-3 DV	54,90
Angel Dust DV	47,90
Anvil of dawn EV	84,90
Apache Longbow DH	74,90
Archibald Applebrooks Adv. DV	79,90
Ascendancy DV	84,90

Assault Rigs DH *	TBA
Asterix DV	69,90
Atari Action Pack 2 EV	49,90
Baryon DH	69,90
Battle Beast DV	84,90
Battle Team 2 DV	84,90
Battle Isle 3 DV (WIN)	29,90
Battleground Artillery US (Win)	99,90
Battleground Gettysburg US (Win)	99,90
Battlecruiser 300 A.D. DH *	99,90
Battles in Time DH	79,90
Beavis & Butthead (Win95) DH	79,90
Bermuda Syndrome DV	84,90
Big Red Racing DV *	TBA
Bling! DV	59,90
Bleifuh (Screamer) DH	59,90
Blind Date DH	54,90
Bolo DV	59,90
Branded 13 DH	79,90
Bundesligamanager 3 DV	67,90
Buried in Time DH	84,90
Carrier Battle Force (Navy Strike) DV	79,90
Caesar II DV	79,90
Capitalism DH	69,90
Chronomaster DH	84,90
Civilization 2 DH	99,90
CivNet DV	99,90
Command - Aces of the deep EV	79,90
Command & Conquer P.I. DV	89,90
C & G Der Ausnahmezustand DV	74,90
Commodore 15 Pack DH (Win95)	34,90
Complete Carriers at War EV	74,90
Conqueror A.D. 1088 DH	79,90
Crusade 4 DV	84,90
Crusader - No Remorse DV	84,90
Cyberbikes EV	89,90
Cyber Judas DH *	TBA
Cyberbike 3 DV	84,90
Cyberbush (Win95) DV	79,90
Dark Eye DH	79,90
Der Drachenturm DV	67,90
Der Seelenrind DV	84,90
Der Talsmann DV	74,90
Descent 2 (Win95) US	109,90
Destruction Derby DH	89,90
Die Fugger 2 DV *	79,90
Die Siedler 2 DV *	TBA
Discworld DDE	84,90
DSA 3 DV	89,90
Dungeon Master 2 DV	79,90
Earthshine 2: Skyforce DH *	67,90
Eatworm Jim DH (Win95)	79,90
Empire 2: The 1st War EV	74,90
Expect no Mercy EV (WIN)	69,90
Extreme Pinball DH	69,90
FI Manager 96 DV *	79,90
Flight Simulator 96	84,90
FI Manager 96 DV *	79,90
Flight Duel DH	74,90
Flight Light Plus EV	67,90
Flight Simulator 95, 1 Coll. DV	109,90
(incl. New York and Paris Scenery)	
FSS Scenery Collection DH	69,90
Flight Simulator (Hawaii)	74,90
Flight Shop for FSS DH	79,90
Frankenstein US	109,90
(Original, englischer deutscher Übersetzung)	
Full Throttle (Volgas) DV	84,90
Gabriel Knight II DV *	84,90
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90

Grand Prix Manager (WIN) DV	89,90
Hardball 5 DH	79,90
Harpoon 2 Deluxe EV	109,90
Hattrick I Karion DV	79,90
Heroes of Might & Magic EV/DV	79,90
Hugo 3 DV	69,90
Incredible Romanum DV	74,90
Incredible Machine/Woodruff DV	67,90
Incredible Machine 2 oder 3 EV	79,90
Indy Car Racing V2.0 DV	79,90
Johnny Razzokstone DH	74,90
Kaiser Deluxe DV	59,90
Links Pro 386 + 2 Kurse EV	67,90
Links Course Prairie Dunes DH	47,90
Links Course Devil Island EV	47,90
Links C. Riviera Country C. EV	47,90
Living Ball DH	89,90
Lode Runner Online DH	74,90
MAG DV	TBA
Magic the Gathering (Win95) DV *	44,90
Manic Karls DV	44,90
Mechwarrior II Mission CD	79,90
Mechwarrior II Spec. Edition DV *	79,90
Micro Machines 2 Sp.Ed. DH	54,90
Mission Critical EV	89,90
Monopoly DV	69,90
Myer DV	67,90
Mynt Mystified Special Edition DV	67,90
NASA Live '96 DV	84,90
Need for speed DV	84,90
NHL Hockey '96 DV	84,90
Overdrive/Arcade Pool DH	54,90
Panzer General 2 DH	69,90
PGA Tour 96 DH	89,90
Spanish Bay for PGA '96 EV	84,90
Phantasmagoria DV	89,90
Pinball 3D VCR DH	49,90
Pinball 95 DH (Madd)	49,90
Pinball Illusions DH	49,90
Pitfall DV (WIN 95)	49,90
Poker Party EV	58,90
Pole Position DV *	89,90
Police Quest - SWAT DV *	79,90
Prisoner of Ice DV	49,90
Pro Pinball - The Web DV	84,90
Psychic Detective DH	74,90
Psycho Pinball DV	89,90
Quest for Fame EV	99,90
RAN Soccer '96 DH	79,90
RAN Trainer 2 DV	69,90
Rayman DH	59,90
Realms of Chaos DH	59,90
Reise d. Th. Blauer Adler DV	59,90
Rebel Assault 2 DH	74,90
Red Hound DV	79,90
Riddle of Master Lu DV	TBA
Ripper US	109,90
Round Warrior DH	59,90
Sac Legends DV	89,90
Sensible World of Soccer DV	79,90
Shanghai Greatest Moments DV	79,90
Shannara EV	89,90
Shivers DDE	79,90
Shockwave (Win 95) DV	84,90
Silent Hunter DH *	TBA
Silent Strike DH *	114,90
Sim City 2000 DH *	84,90
Sim City 2000 DH *	89,90
Sim Urban Ren. Kit Scenery 1, Bonus Städte u. Szenarien	67,90
Sim Classics 2 DV	67,90
Sim Earth, Sim Farm, & Train	67,90
Sim Tower (Win) DV	79,90
Simon the Sorcerer 2 DV	64,90
Space Bucks DV	79,90
Space Marines DV	79,90
Space Quest 6 DV	79,90
Star Rangers DV	69,90
Star Trek: DSS - Klingbinger US	69,90
Star Trek: Next Generation DDE	84,90
Steel Panthers DV	69,90
Stonekeeper Limited Ed. US	109,90
Sukhoi SU-27 (Win 95) EV	109,90
Teacher's DH	89,90
Tekwar DH	84,90
Terminator Future Shock DV	79,90
Terra Nova DH	79,90
The Dig DV	79,90
The Hive EV	69,90
Theodor (Win 95) DH	59,90
TFX: Daurichter 2000 DV	84,90
This means war EV	49,90
The Fighter Elite. DH	79,90
Time Gate: Knights Chase DV	69,90
T-MEAT DH *	79,90
Top Gun - Fire at will DV	89,90
Torin's Passage DV	84,90
Touche 5th Musketeer DV	74,90
Tower (Win) DH	84,90
Transport Tycoon / Theme Park DV	79,90
Transport Tycoon DL DV	89,90
Thy Thryst (Win95) US	89,90
Urban Runner DV *	TBA
US Navy Fighter Gold DV	89,90
V for Victory 1-4 US	69,90
Warcraft 2 DV	89,90
Warhammer Shadow of ... DH (W95)	69,90
Warlords II Deluxe EV	79,90
Wayne Gretzky All Stars DH	74,90
Werewolf vs Comanche 2.0 EV	84,90
Wing Commander 3 DV	84,90
Wing Commander 4 DV	89,90
Witchaven DH	79,90
Worms DV	89,90
Wraith of Earth DH	64,90
X-Wing + Missions Enh. DV	69,90
Z DH *	TBA

MULTIMEDIA-CD

MTV-Unplugged	54,90
3D Atlas (EA) DH	79,90
Beavis & Butthead Screensaver	34,90
Führerschein (Media Globe) DV	59,90
MS-Encarta 96 EV	129,00
Star Trek Omnipedia EV	79,90
Weitlatas V4.0 DV	54,90

MS-DOS 3,5 4MB

Aces of the deep Mission DV	39,90
Aladdin DH	59,90
Das Dschungelbuch DV	59,90
Elko Deutsch Diverse j	79,90
Hugo DV	59,90
König der Löwen DH	59,90
Nectaris DH	39,90
Per Oxyd DV	59,90
Pole Position DV	84,90

SPIESELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer
Spiele der Firmen Hintsoph und CFS

ab 17,95

CD-ANWENDUNGEN

3000 Image Typefonts Trusttype	59,90
ADI Rechnen + Lesen	79,90
ADI Deutsch Diverse j	79,90
ADI Mathe Diverse j	79,90
D-Info 2.0	49,90
D-Atlas DV	49,90
Everest - Faktura DV	49,90
FALK City Guide Single DV	49,90
GeoRoute DV	59,90
Hallo, Wer da ? DV	24,90
Home Label DV	79,90
Internet Koll & Surf DV	37,90
MS Publisher Win95 DV	179,00
Night Owl 19 EV	39,90
Patchwork - Streifenammlung	44,90
Pegasus Games DH	34,90
Pegasus 3/95	39,90
Pegasus Win95	39,90
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,90
WISO Mein Recht III DV	44,90
WISO Reisekosten DV	99,00

3,5"-ANWENDUNGEN

Steinberg CUBASIS 64-S-SEQ	239,00
Steinberg Music Station	319,00
Microbasi 3D-Installer3 (WIN) EV	199,00
MS-DOS 6.22 OEM	79,00
MS-Windows '95 OEM DV	199,00
Powerdesk DV (Win 95)	119,00
Quaterdeck Cleansewep 2.0 W95 DV	119,00
Qemm 8.0 DV	199,00

HARDWARE

NEC 4fach Speed IDE Kit	169,00
TEAC 6xSpeed CD56-EX Kit	249,00
ATI Win Turbo 2MB VRAM	419,00
Hercules Stingray Pro 1MB	159,00
AMD X8-133 3V	159,00
Cyrix 5x86 (Miso)	179,00
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
PS/2 Ram 4MB 70ns	50,00
ASUS Motherboards ab	279,00
ARTEC Handscreener A2000C	249,00
Imega Tape Streamer 800 DITTO	279,00
SB 16 Value Plug and Play	169,00
KORG Wave32	199,00
YAMAHA DB50-XG Waveable	222,00
YAMAHA Sound Edge SW20	149,00
YAMAHA YST-MS Speakers	109,00

3D-Sound aus der Box

YAMAHA YST-M20	149,00
----------------	--------

YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	209,00
Jazz Jakarta MC/2/CA 2MS	649,00
MS-Defender Mouse/9.01DV	39,90
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Thrustmaster FCS II	119,90
Thrustmaster F16 Stick	169,90
Thrustmaster WCS II	219,00
Thrustmaster Wizard Pinball Contrl.	79,90
Thrustmaster TOS	299,00
Thrustmaster Rudder Pedals	299,00
Thrustmaster Formula T2	229,00
Joy pads Gravis Grip Team Sports	189,00
Joy pad Gravis	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	129,90
Joystick Gravis FIREBIRD	119,90
Joystick Gravis PHOENIX	179,00
Joystick Gravis THUNDERBIRD	89,90
Joystick MS-Steuerfndr	129,90
Nullmodemkabel ab	9,90

Drucker - Farbbänder/Toner fast alle Typen

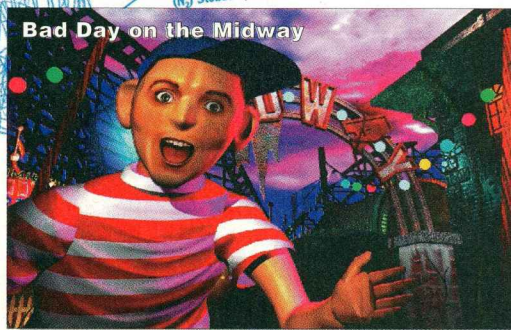
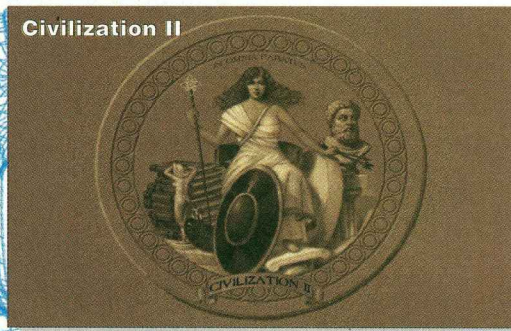
* = Produkt angekündigt, jedoch NOCH NICHT ERSCHEINEN !! Alle Preise in deutscher Mark. DV=Disk. Version. DH=Disk. Handbuch. EV=Englische Version TBA=wie bei Erscheinen festgelegt

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 floten 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:

- 0-14: Mikro-hydraulisch Kraftverstärker (max. 100 N)
- 0-14: Nichts an Spiel, Grafik, Sound und Spaß. Dieser Datenträger eignet sich höchstens als Bierschlürpfzer. Technisches K.O. in der ersten Runde. Noch kein Preisgeld, diese Werbung 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, aber das Ergebnis läßt zu wünschen übrig.
- 50: Glatter Durchschuß! Weder gut noch schlecht.
- 51-59: Durchaus nützliches Spiel mit einigen guten Ansätzen, die aber nicht konsequent durchgezogen werden.
- 60-69: Ein Spiel, das durchaus positive, aber auch negative Aspekte aufweist. Ein Probispiel vor dem Kauf schafft Klarheit.
- 70-79: Hier muß man kleinere Abstriche machen, aber insgesamt schon ein anständiges Spiel. Genre-Fans muß 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 Überliefer! Das beste Spiel aller Zeiten! In jeder Hinsicht perfekt! Diese Wertung wurde bisher nicht vergeben.



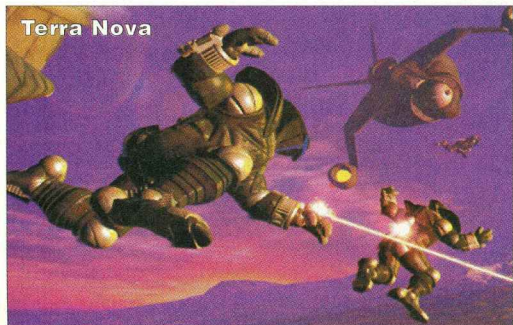
Der PLATIN-AWARD ist eine besondere Auszeichnung, die wir dann vergeben, wenn uns ein Spiel ganz besonders gut gefallen hat. Außerdem wollen wir mit diesem Prädikat die Leistung des Herstellers würdigen. Spiele mit dem Platin-Award müssen nicht zwangsläufig über 90 % in der Wertung erhalten.

Reviews

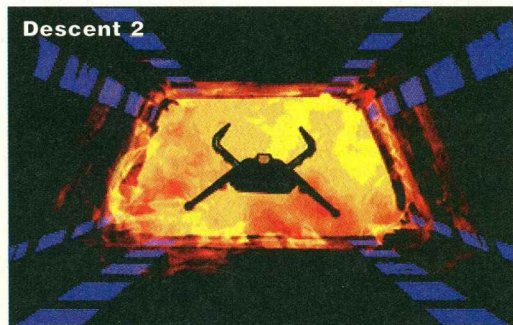
Kingdom O'Magic



Terra Nova



Descent 2



Action

Absolute Zero	74
Cyberia II	62
Defcom 5	98
Descent 2	96
Duke Nukem 3D	82
Super Stardust	94
Terra Nova	50

Adventure

Bad Day on the Midway	52
Bad Mojo	95
Chronomaster	70
D	100
Kingdom O'Magic	84
Spycraft - The Great Game	88
Touché	87

Denkspiel

Think-X	76
---------	----

Fahr-Simulation

Fast Attack	54
Grand Prix 2	60
Manic Karts	91
Whiplash	80

Interaktiver Spielfilm

Quest for Fame	58
----------------	----

Kartenspiel

Skat 2095	56
-----------	----

Sport

Sensible Golf	77
---------------	----

Strategie

Civilization II	48
Complete Carriers at War 2	72

Wirtschafts-Simulation

F1-Manager-96	44
Mag!!!	78
Space Bucks	92

F1-Manager-96

Klaus Trafford bringt sein Opel Kadett GSI-Cabrio auf Höchstgeschwindigkeit. Aber Frentzens Ford ist schneller. Muß wohl am Design von Software 2000 liegen.



Was genau ist denn eine Wirtschafts-Simulation, werden Newcomer vielleicht fragen, wenn sie den Review-Inhalt studiert haben? Manche hegen unter Umständen die Hoffnung, daß es

dabei um friesisch-herbes Gebräu geht, andere wiederum erwarten eine heiße Polit-Debatte aus Bonn. Weder das eine noch das andere trifft zu: Es handelt sich dabei um ein Genre aus dem Bereich

Computerspiele, das möglichst realitätsnah wirtschaftliche Zusammenhänge simuliert und vom Spieler in aller Regel verlangt, sein Spielkapital durch geschicktes Handeln zu vermehren.

Kurzum: Nichts für Leute, die mal eben schnell was zocken wollen, sondern eine hohe Anforderung an Oberstübchen und rechten Zeigefinger, der an der Maus kleben bleibt. Ungeschlagener deutscher Meister auf diesem Sektor war und ist Software 2000: Keine andere inländische Firma hat so viele Wirtschafts-Simulationen verkauft wie diese. Galt das Interesse des Familienbetriebs aus Eutin bisher dem Fußball (Bundesliga Manager ff.), der Spieleentwicklung (Software Manager) oder auch der Zubereitung italienischer Speisen (Pizza Connection), so dreht sich im neuesten Produkt alles um heiße Öfen.

F1-Manager-96 heißt das Programm und greift damit ein Thema auf, das noch nicht so

verbraucht ist wie andere. Bisher hatten nämlich nur zwei weitere Hersteller den Mut, mal hinter die Kulissen des Rennsports zu schauen und nicht bloß die Action zu zeigen: Ascon mit Pole Position und MicroProse mit Grand Prix Manager. Eine Marktlücke schließt Software 2000 also nicht – oder vielleicht doch?

Aktuelle Daten

Das erste, was beim F1-Manager-96 auffällt, ist Heinz-Harald Frentzen: Er stand nämlich als Berater während der Vorbereitungen zu diesem Programm zur Seite. In Zusammenarbeit mit RTL hatte die Programmier-Crew alle verfügbaren Daten des Jahres 1996 bekommen. So werden Sie auch die Namen der diesjährigen Rennfahrer (mit aktuellem Foto!) im Programm wiederfinden und selbstredend alle 16 aktuellen Strecken, die es zu absolvieren gilt. Das Programmiererteam hatte sich ferner zig Stunden Videoaufzeichnungen



Wer geht an der Start?



Hier entstehen Renner



der wichtigsten Rennen angeschaut und Originalschauplätze besucht wie Fertigungshallen, Werkstätten, Büros der Formel-1-Manager und natürlich die Boxen auf der Rennbahn.

Diese umfangreiche Recherche hat sich gelohnt. Originalgetreue Grafiken laden förmlich zum Anklicken ein. Und das dürfen Sie in einer nie zuvor gekannten Vielfalt tun. In der Rolle des Managers eines Formel-1-Rennstalls gilt es, möglichst erfolgreich an den Rennen teilzunehmen und somit Sponsoren, Gläubiger und Ihre Leute zufriedenzustellen. Sie haben vier Möglichkeiten (Schwierigkeitsstufen), diesen Job auszuüben: mit einem Top-Team, das die meisten Arbeiten von sich aus erledigt (leicht) oder mit einem mittleren Team, bei dem einige Karosserie-Teile oder Ingenieure und natürlich etwas Geld fehlen (mittelschwer). Dem schwachen Team mangelt es an noch mehr (schwer), und das noch

Software 2000 hat in diesem Genre die Nase vorn

zu bildende eigene Team kann und hat so gut wie gar nichts (saüschwer). Folglich können sowohl Profis als auch Einsteiger und Fortgeschrittene unbedenklich an den Start bzw. in die Fabrikation gehen.

Farben und Formen

Um Ihnen alle Bereiche des F1-Manager-96 aufzuzählen und zu beschreiben, bräuchte ich vermutlich zehn weitere Heftseiten, deshalb beschränke ich mich auf das Wesentliche. Dazu gehört die Konstruktion Ihres Rennwagens. Sie selbst entscheiden über Aussehen und Farbe des Schlitens und über die Qualität der Einzelteile. Jene hängt von zwei Faktoren ab: Wieviel investieren Sie in deren Herstellung, und wieviel Zeit steht Ihrem Team dafür zur Verfügung? Dargestellt wird die Qualitätsstufe durch maximal fünf Sterne. Sie sind dabei nicht auf Ihre

ursprünglichen Eingaben festgelegt, sondern haben auch während der Produktion noch die Möglichkeit, mehr Geld oder mehr Zeit zu investieren.

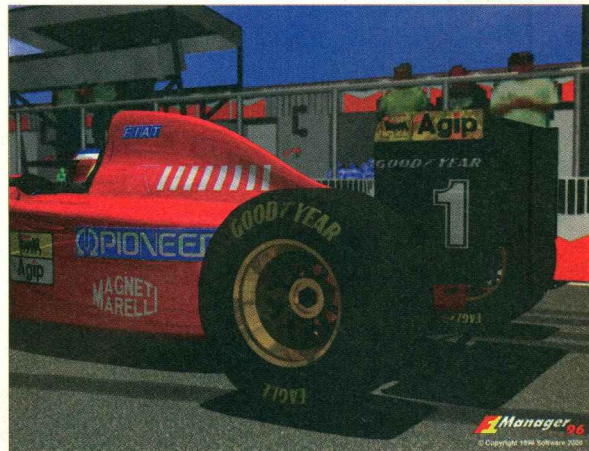
Daß das Design eines Wagens eine sehr große Rolle im Rennsport spielt, werden Sie spätestens dann merken, wenn andere Ihnen den Sieg vor der Nase wegschnappen, bloß weil die einen Windkanal oder ähnliches haben und Sie nicht. Es hilft also alles nichts, Sie müssen vor dem Spielstart das Handbuch zum Programm studieren. Aber – und das ist meines Wissens einmalig in diesem Genre – haben Sie erst mal die Hintergründe erkannt und sich über die wesentlichen Bestandteile einer Karosserie oder den Rennsport allgemein informiert, können Sie die Anleitung getrost in die Ecke legen.

Software 2000 hat nämlich eine Online-Hilfe implementiert, die Sie in den wichtigsten Menüs per Tastendruck und in Sekundenschnelle aufrufen können. Neben Begriffsdefinitionen erhalten Sie hier auch Hinweise zu Ihrem Vorgehen. Das ständige Nachschlagen und -lesen im Handbuch gehört somit der Vergangenheit an!

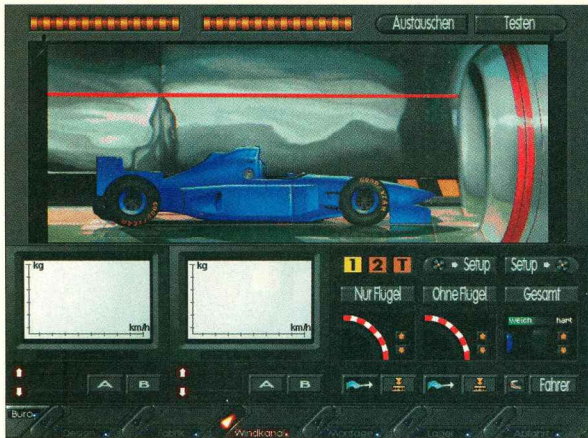
Money! Money! Money!

Der erfolgreiche Manager braucht neben einem hellen Köpfchen und einigem logischen Sachverstand auch jenes seltene Gut, das uns doch so wichtig erscheint: Geld. Ohne Penunzen brauchen Sie erst gar nicht zu versuchen, einen Top-Rennfahrer zu kaufen oder Ihrem Lieblingspielzeug noch ein kleines Fähnchen an den Spiegel zu heften. Und wenn Sie alles in das Produkt und nichts in die Werbung gesteckt haben, dann müssen Sie eben nach Geldgebern Ausschau halten.

Derer gibt es zwei, die alleits beliebte Bank und Sponsoren, die die Bekleidung Ihrer Mannen und die Karosserie Ihrer Wagen mit bunten Logos bekleben. Einen Bankkredit



Wetten, das dieser Reifen heißlaufen wird?



aufzunehmen ist gar nicht so schwer, aber wehe, Sie können ihn nicht zu den vereinbarten Terminen tilgen. Das Gesicht des Bankdirektors spricht Bände. Und nicht nur seines, auch alle anderen Protagonisten bis hin zu Ihrem Fahrer deuten mittels Gesichtsausdruck Ihre (Un)Zufriedenheit an. Die Mimik rangiert vom Scham vorm Mund bis hin zum blitzenden Goldzahn. Gleiches gilt für die Sponsoren: Wenn Sie nicht irgendwann in der Lage sind, beim Rennen einen der vorderen Plätze mit Ihrem Team zu belegen, kann es schnell passieren, daß deren Logo auf einer anderen Motorhaube zu lesen ist.

Auf der Piste

Wenn erst mal alle Vorbereitungen erledigt sind, geht es endlich auf die Piste. Wie bereits eingangs erwähnt, ist der F1-Manager-96 im Gegensatz zu den Action-Spielen Bleifuß oder Grand Prix 2 eine Wirtschafts-Simulation. Sie selbst werden also keine Möglichkeit haben, sich ans Steuer eines Rennwagens zu setzen, sondern lediglich das Rennen verfolgen dürfen.

Sie können dies aus Sicht des Fahrers tun oder aus der

Vogelperspektive mit stufenlosem Zoom. Die Kameraperspektive ist die dritte und beste Variante, vor allem im Automatik-Modus: Wie im Fernsehen wird der Verlauf des Rennens aus ständig wechselnder Perspektive gezeigt, wobei Sie jederzeit auf einen der anderen Fahrer klicken können. Die 3-D-



gerenderten Grafiken wissen zu gefallen, schneiden aber insgesamt nicht so gut ab wie jene bei "richtigen" Rennspielen. Dennoch fiebert man mit, wenn es in die letzte Runde geht – schließlich will man ja als Sieger ins Ziel.

Interessant wird es ohnehin erst beim Boxenstopp, denn hier sind wieder Sie gefragt. Reifenwechsel, Kraftstoff nachfüllen, das Fläschchen für den Fahrer – dies alles muß in Sekundenschnelle passieren. Falls



Sie einen Fehler machen und beispielsweise einen Reifen nicht fest ziehen, bleibt der Wagen an Ort und Stelle, eine Zeitstrafe wird aktiv, und dann dürfen Sie den Fehler beheben. Es kommt also nicht zu einem Unfall wegen Ihres Fehlverhaltens.

Was aber nicht bedeutet, daß es gar keine Unfälle gibt, im Gegenteil: Wenn es knallt, dann wird Ihnen in einem kleinen Fenster gezeigt, was passiert ist und wie. Allzu Spektakuläres konnte ich dabei zwar nicht feststellen, aber wenn man bedenkt, daß mancher Unfall Menschenleben gekostet hat, bin ich darüber nicht einmal enttäuscht.

Der Beste seiner Klasse?

Um die Bewertung dieses ungemein komplexen Spiels zu begründen, muß ich etwas weiter ausholen. Zunächst einmal habe ich derartige Programme früher sehr gerne gespielt, inzwischen gab es aber für meine Begriffe zu viele Genre-Vertreter, die außerdem fast immer nach dem gleichen Schema ablaufen. Da wird jeder Test fast schon zur Qual.

Hinzu kommt, daß ich etwas besseres zu tun habe, als mich nachmittags vor die Glotze zu setzen und auf RTL die Live-Sendungen von Hockenheim und Co. anzuschauen. Weder Pole Position noch Grand Prix Manager konnten diese Grundeinstellung ändern.

Software 2000 indes hat es geschafft, in mir wirkliches Interesse am Rennsport und wieder an Wirtschafts-Simulationen zu wecken, weil beim F1-Manager-96 absolut keine Grundkenntnisse vorausgesetzt werden; man lernt auf Wunsch alles durch das Handbuch und vor allem durch das Spiel selbst oder kann als Profi direkt einsteigen. Zudem gibt es so viele Dinge zu be(tr)achten, daß es niemals langweilig wird.

Die grafische Gestaltung der internen Bereiche Ihres Rennstalls, die Animationen und die Benutzeroberfläche mit ihrer Help-Funktion machen die durchdachte und realistische Wirtschafts-

Simulation erst perfekt. Zugegeben, Pole Position bot beim Rennen bessere Grafiken, aber dafür hat der F1-Manager-96 seinen eigentlichen Zweck mehr als erfüllt, und das allein zählt.

Software 2000 hat abermals bewiesen, daß sie in diesem Genre die Nase vorn haben und sich selbstgevermutlich mit dem Verkauf des Programms erneut vergolden können. Ich habe lange darüber nachgedacht, ob ich die 90% von Pole Position auch hierfür vergeben soll oder klar zum Ausdruck bringe, daß der F1-Manager-96 wirklich neue Maßstäbe setzt. Letzteres ist das Resultat, und dafür gibt es eine hohe Wertung und Platin. Und bedenken Sie: Hier hat jemand bewertet, der dem Genre eher kritisch gegenüber steht. (1)



Help-Funktion: Alles wichtige vor der Start

F1-MANAGER-96

Hersteller
Software 2000
Preis: steht noch nicht fest

Mindestvoraussetzungen
486/33 (empfohlen: 486 DX-2/66 oder Pentium), 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, (SVGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus

Pro
Realistischer Ablauf
Unzählige Möglichkeiten
Online-Help-Funktion
Klare und übersichtliche Benutzeroberfläche
Verständliche Anleitung
Vier Schwierigkeitsstufen

Kontra
Nix für Action-Fans, aber wen stört das?

92%

PC CD - ROM

11th Hour k.D. 85,90
3D Pinball 79,90
Abaron 69,90
Aces of the Deep k.D. 89,90
Across the Rhine 69,90
Action Soccer 69,90
AD&D Collection 79,90
Advanced Civilisation 89,90
Air Power 79,90
Albion 89,90
Alien Logic 39,90
Alien Odyssey 69,90
Aliens 75,90
Alone in the Dark 3 k.D. 69,90
Amerika 1861-1865 99,90
Anvil of Dawn 69,90
Apache Longbow 79,90
Arcade Classics 49,90
Archibald 79,90
Ascendancy 79,90
Atari Action Pack # 2 39,90
Bad Mojo 109,90
Baryon 59,90
Battle Bugs k.D. 49,90
Battle Isle 3 79,90
Beast Within-Gabriel Knight 2 99,90
Bermuda Syndrome 89,90
Betrayal at Krondor engl. 39,90
Bling! 65,90
Bioforge 59,90
Bliefuss 59,90
Blind Date 55,90
Bloodwings 79,90
Braindead 13 65,90
Breach 3 39,90
Bundesliga Man. Hattrick 79,90
Bureau 13 k.D. 29,90
Burn Cycle 69,90
Caesar 1 25,90
Caesar 2 85,90
Capitalism 79,90
Caribbean Disaster 95,90
Casino Deluxe 79,90
Central Intelligence 69,90
Chaos Control 79,90
Chess Challenge 69,90
Chessmaster 3000 39,90
Chewy - Esc. from F5 69,90
Civ Net 99,90
Colonization dt. 59,90
Colony Wars 2492 69,90
Combat Air Patrol 69,90
Comix Zone 89,90
Commander Blood 29,90
Command - Aces o. Deep 89,90
Command & Conquer dt. 89,90
Command & Conquer Data 29,90
Conqueror AD 1086 89,90
Crusader - No Remorse 89,90
Cybermage 89,90
Cyberspeed 79,90
Cyril Cyberpunk 49,90
Daedalus Encounter 69,90

Darker 89,90
Dark Eye 85,90
Darkseed 2 99,90
Dark Universe 89,90
Dawn Patrol 39,90
Day of Tentacle 35,90
Depth Dweller 39,90
Descent 49,90
Descent Missions 59,90
Desert & Jungle Strike 29,90
Destruction Derby 95,90
Dig engl. 65,90
Dime City 85,90
Discworld 49,90
D-Info 2 39,90
Dominus 89,90
Dragon Lore k.D. 39,90
Dreamweb engl. 29,90
Dreamweb k.D. 39,90
Druid engl. 89,90
Druidensirkel 69,90
Dune 2 29,90
Dungeon Master 2 85,90
Earthsiege Data 29,90
Earthworm Jim (Win 95) 79,90
Eightball Deluxe 2 29,90
Empire 2 69,90
Endorfun 59,90
Entomorph 79,90
Exploration 89,90
Extreme Pinball 59,90
Eye of the Storm 79,90
Fade to Black 49,90
Falcon Gold 59,90
Fantasy Fest 39,90
Fatal Racing 69,90
Fifa Soccer '96 89,90
Fighter Duel 65,90
First Encounter-Elite 3 k.D. 59,90
Flight Shop 79,90
Flightsimulator 5.1 dt. 119,90
Flight Unlimited 89,90
Flodders 59,90
Frankenstein 79,90
Freddy Pharkas 49,90
Front Page Football '96 79,90
Future Dimensions 69,90
FX Fighter 59,90
Gabriel Knight 1 k.D. 25,90
Gettysburg 99,90
Goblins 1&2 25,90
Goblins 3 25,90
Grand Prix Manager 89,90
Great Naval Battles 4 69,90
Hand of Fate 39,90
Hardball 5 79,90
Hattrick 1 (Ikarian) 99,90
Hattrick Supporter k.D. 49,90
Havoc 89,90
Heroes of Might & Magic 79,90
Hexen 69,90
Hi Octane 39,90
History Line 29,90
Hits for Six 6 - 9 je 39,90
Hive 69,90

Hole in One Golf 59,90
Hugo 69,90
Humans 1 & 2 29,90
Ice & Fire 59,90
Imperium Romanum 85,90
Inca 25,90
Indy Car 29,90
Indy Car 2 79,90
Inferno k.D. 39,90
In the First Degree 89,90
Island Peril 79,90
Jagged Alliance k.D. 79,90
Johnny Mnemonic 79,90
Johnny Bazoookatone 79,90
Kingdom-Far Reaches 79,90
King's Quest 6 25,90
King's Quest 7 k.D. 39,90
Knight Moves 59,90
Knights Chase - Time Gate 85,90
Labyrinth of Time 29,90
Lemmings 1 & 2 29,90
Lost in Time 25,90
Lucasarts Archives 79,90
Lucasarts Top Adventures 79,90
Made in Germany 69,90
Mad News 69,90
Magic Carpet Plus 69,90
Magic Carpet 2 59,90
Magic of Endoria 49,90
Marco Polo 79,90
Master of Magic 59,90
Master of Orion 39,90
Mechwarrior 2 89,90
Mechwarrior 2 Expansion Set 45,90
Megarace 39,90
Mephisto Genius 2.0 89,90
Mephisto Schachlehrer 69,90
Micro Machines 2 Sp. Ed. 49,90
Millennia 65,90
Mission Critical 59,90
Mortal Coil 59,90
Monopoly dt. 69,90
MTV Unplugged 59,90
Myst k.D. 69,90
Nascar Racing 89,90
Navy Strike 85,90
NBA Jam T.E. 79,90
NBA Live '96 85,90
Need for Speed 85,90
NHL Hockey 94 29,90
NHL Hockey 96 85,90
Noctropolis 29,90
Oldtimer 19,90
Old Time Baseball 109,90
Panic in the Park 79,90
Panzer General 49,90
Panzer General 2 (Allied Gen.) 79,90
Paparazzi 89,90
Patrizier 29,90
Perfect General 2 79,90
PGA Tour Golf 29,90
PGA Golf '96 85,90
Phantasmagoria 99,90
Pinball 95 (Maxis) 59,90
Pinball Illusion 59,90

Pitfall 95 85,90
Pool Champion 69,90
Populous & Powermonger 29,90
Powerhouse k.D. 69,90
Primal Rage 85,90
Prince of Persia Collection 59,90
Prisoner of Ice k.D. 79,90
Privateer 29,90
Pro Pinball - The Web 59,90
Prototype 69,90
Psychic Detective 79,90
Psycho Pinball 75,90
Pyrotechnica 59,90
Quantum Gate 39,90
Radix 59,90
Ran Soccer 79,90
Ran Trainer 2 75,90
Raven Project 65,90
Realms of Chaos 49,90
Rebel Assault 35,90
Rebel Assault 2 75,90
Resurrection - Rise of Robots 2 89,90
Ring der Nibelungen 69,90
Sam & Max 35,90
Schwarzes Auge 39,90
Screamball 49,90
Sealegends 89,90
Seawolf 29,90
Seelenturm 75,90
Sensible World of Soccer 79,90
Separation Anxiety 79,90
Shadowcaster 29,90
Shanghai Great Moments 89,90
Shivers 89,90
Shockwave Assault 89,90
Sid Meiers Classic Coll. 89,90
Siedler 29,90
Silent Steel 115,90
Sim City 2000 Collection 99,90
Sim Isle 79,90
Simon 1 k.D. 39,90
Simon 2 k.D. 79,90
Sim Tower 89,90
Skins Golf 89,90
Skunny 55,90
Slipstream 69,90
Soccer Kid 19,90
Soccerstars & Lederball 39,90
Space Bucks 95,90
Space Hulk 29,90
Space Marines 79,90
Space Quest 4 25,90
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. 75,90
Star Trek Omnimedia 89,90
Star Trek 25th A. 29,90
Star Trek JR Enh. 79,90
Star Trek Tech Manual 69,90
Steel Panthers 79,90
Stonekeep 89,90
Stone Prophet 79,90

Strike Commander 29,90
St. Thomas 55,90
SU 27 Flanker 75,90
Swat - Police Quest 5 89,90
Syndicate Plus 29,90
System Shock 29,90
Take your best Shot 19,90
Talisman 79,90
Tekwar 99,90
Tempest 2000 69,90
Terminal Velocity 69,90
Terminator - Future Shock 99,90
Terra 6 - Mission IQ 79,90
Terra Nova 79,90
TFX 2 (EF 2000) 89,90
The Dig engl. 65,90
The Hive 69,90
This means War! 69,90
Three Worlds 79,90
Thunderhawk 2 69,90
Thunderscape 79,90
Tiefighter 69,90
Tilt 59,90
Tomcat Alley 89,90
Torins Passage 89,90
Total verrückte Rallye 49,90
Tower 95,90
Transport Tycoon 59,90
Transport Tycoon Dlx. 89,90
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 89,90
USS Ticonderoga 89,90
Virtual Pool 79,90
Vallgas dt. 89,90
Warcraft 79,90
Warcraft 2 79,90
Warhammer 69,90
Warlords 2 Deluxe 79,90
Warriors 59,90
Welcome to the Future 95,90
Wetlands 69,90
Werewolf vs Comanche 79,90
Westwood Compilation 79,90
Whales Voyage 2 k.D. 79,90
Willi Lemke Manager 59,90
Wingcommander Armada 29,90
Wingcommander 2 29,90
Wingcommander 4 99,90
Wipeout 99,90
Withaven 69,90
Wizardry 6 & 7 39,90
Wolf 59,90
Woodruff 79,90
Worms 69,90
X-Com 69,90
X-Wing 75,90
Zone Raiders 59,90
Zorro 69,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = 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. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

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

CIVILIZATION II

Evolutionsfrust oder -lust? Seit Wochen beschäftigt sich Alexander Berg – von Civilization II gefesselt – mit seinem eigenen Volk. Daß er noch Zeit hatte, das Review zu schreiben, grenzt fast an ein Wunder.



Zivilisation können ganz schön in Streß ausarten. Das bewies uns MicroProse im Jahre 1992, als Civilization für Furore auf dem Spielmarkt sorgte.

Das Konzept des Games klang nicht nur originell, sondern auch verblüffend simpel: Mache aus einen urzeitlichen Nomadenvolk eine blühende Zivilisation. Ab dem vierten vorchristlichen Jahrhundert mußte man seine Bevölkerung bis ins 22. Jahrhundert geleiten, und das möglichst effizient.

Auch die Fortsetzung kommt mit ähnlichem Inhalt daher, ist aber – entgegen der Netzwerk-Version des Klassikers, CivNet – in viel modernerem Gewande. Dazu später etwas mehr.

Bei Civilization II darf die Geschichte wieder einmal umgeschrieben werden. Als Herrscher eines Volkes wählt man zwischen verschiedenen

Genial präsentiert sich die neue Stadtansicht

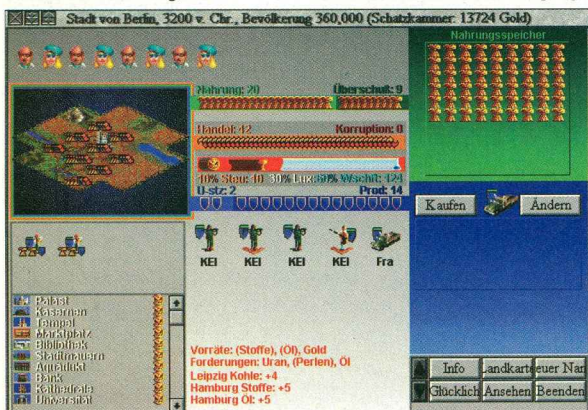
Wenn ein Spiel richtig gut ist, langanhaltenden Spielspaß bietet und dazu noch mit einem revolutionären Spielkonzept aufwartet, dann schreitet die ganze Computerszene förmlich nach einer Fortsetzung. Meistens hagelt es Briefe von zigtausend Fans – jeder hat den ultimativen Vorschlag, der

unbedingt realisiert werden muß. Sid Meier kann davon bestimmt ein Liedchen trällern. In den Jahren nach Veröffentlichung des Strategiehammers Civilization landeten fast täglich Briefe mit Verbesserungsvorschlägen auf seinem Schreibtisch. Und Sid hat auf seine Fans gehört, denn 1996 haben die meisten Ideen Eingang

in das neue Civilization II gefunden.

Voll im Streß

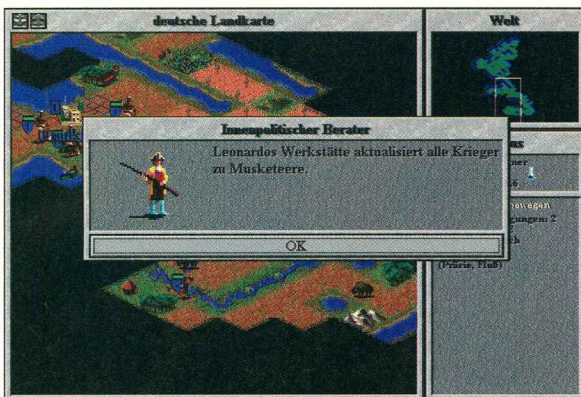
Götter haben es nicht leicht, das haben entsprechende Simulationen schon bewiesen. Aber auch ganz irdische Management-Aufgaben wie die Verwaltung einer ganzen



Alles auf einen Blick



Was sollen wir denn jetzt bauen?



Leonardos Werkstätte ist sehr hilfreich und aktualisiert die Einheiten automatisch – ohne zusätzliche Kosten!

Nationalitäten sein Lieblingsvolk aus. Und schon geht's los: Auf einer zunächst noch unbekannten Welt startet der Herrscher mit einer Siedler-Einheit. Mit dieser kann zunächst einmal die erste Stadt gegründet werden. Später können in Städten neue Einheiten produziert werden.

Doch komplett ist die Stadt damit noch lange nicht. Verteidigung sowie die üblichen Örtlichkeiten wie Marktplatz sowie Gebäude wie Kirche, Tempel und ähnliches gehören zum Erscheinungsbild. Mit fortschreitendem Wissensstand können weitere Gebäude und Einrichtungen gebaut oder auch neue Einheiten gebildet werden.

Freund oder Feind?

Im späteren Spielverlauf lernen wir dann die eine oder andere fremde Zivilisation kennen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie entweder Freundschaft schließen oder einen bitteren Machtkampf austragen. Natürlich sind Kämpfe das A und O eines Spiels. Sie sollten also über eine entsprechende große Auswahl an Einheiten verfügen, um Ihren Feind zu bezwingen. Natürlich müssen diese erst einmal wieder gebildet oder neue Waffenarten von klugen Köpfen erfunden werden.

Und so verstreichen die Jahre, bis dann irgendwann in der Zukunft die harte Abrechnung erfolgt. Denn jede Aktion wird mit Punkten bewertet. So lief das bei Civilization, so läuft es auch bei der langersehnten Fortsetzung. Es

gibt halt Dinge, die lassen sich einfach nicht verbessern. Aber geändert hat sich schon was, und das ist die Technik.

Gib DOS keine Chance

War der Erstling noch ein DOS-Programm, so kommt Civilization II als reines Windows-Spiel auf den Tisch... pardon, in den PC des Hauses. Windows-Games entwickeln sich in der letzten Zeit zu einer Art Standard, und so verwundert es auch nicht, daß Civilization II sowohl unter Windows 95 als auch unter Windows 3.x läuft.

Dementsprechend leicht ist es daher auch zu installieren: CD rein, installieren und los – ohne Ärger mit DOS-Befehlen. Schon in den ersten Sekunden präsentiert sich das Spiel in neuem Gewand. Eine vollkommen überarbeitete Grafik, isometrisch, stufenlos zoombar und natürlich in SVGA. Von der

Sid Meier hat ein Meisterstück von einem Spiel abgeliefert.

Generalüberholung waren auch sämtliche Icons, Menüs, Statistik-Screens und Kartendarstellungen nicht verschont geblieben. Bei dieser Optik macht die Evolution erst richtig Spaß.

Wirft man einen Blick auf die neuen Gebäude und Technologien, hat es an Vorschlägen von Civ-Fans wohl nicht gemangelt. So



Hilfe bei schwierigen Entscheidungen gibt's vom Stadtrat in kurzen Videosequenzen

dürfen jetzt Supermärkte, Börsen, Flug- und Schiffshäfen und Superhighways den Städten hinzugefügt werden. Dazu gibt's neue Weltwunder wie Leonardo da Vincis Werkstatt oder die Freiheitsstatue, über die man sich zusätzlich mittels kurzer Videosequenzen informieren kann.

Animation ist ein weiteres Stichwort: Sogar der Stadtrat hat zu jeder Lage der Nation einen passenden Rat, und das nicht nur verbal. In der Abteilung "Lebewesen und andere Truppen" werden Elefanten, Fallschirmspringer, Kreuzritter, Stealth Bomber oder Ingenieure, eine verbesserte Variante der alten Siedler und viele andere zur Auswahl stehen.

Sofern Sie sich schon immer für die Geschicke der Sioux, Japaner, Kelten, Wikinger, Perser oder Karthager interessierten, können Sie jetzt Ihren Wissensstand auffrischen, denn diese Stämme wurden ins Repertoire aufgenommen. Last not least sei der Map-Editor erwähnt, mit dem Sie sich Ihre eigene Welt schaffen können, und ein zusätzlicher Schwierigkeitsgrad, der sogar für erfahrene CIV-Spieler eine Herausforderung sein kann!

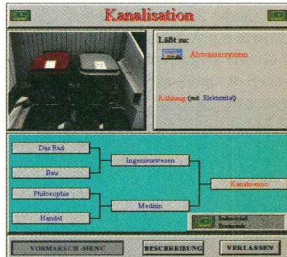
Nachdem das Ur-Civilization eigentlich immer Bestandteil meiner Festplatte war, wird sein Platz nun von der Fortsetzung eingenommen. Sid Meier hat wieder einmal ein Meisterstück von einem Spiel abgeliefert. Dazu trägt auch der Sound bei – jede Einheit hat jetzt ihre eigene Erkennungsmelodie; die Audio-Tracks kommen direkt von der CD. FX gibt es ebenfalls reichlich. Wenn wir beispielsweise eine Rakete auf eine Stadt abfeuern, ertönen Sirenen und Detonationseffekte, und als grafische Krönung steigt auch noch ein Atompilz auf.

Wer sich schon mit Teil 1 die Nächte um die Ohren geschlagen hat, wird auch vom Nachfolger begeistert sein. Nur eines hat mich

gestört: Es gibt trotz Windows keine Netzwerk-Funktion. Oder sollte dies etwa ein Wink mit dem Zaunpfahl sein, daß uns demnächst Civil-Net ins Haus steht? Ich rechne fast damit – und hätte nix dagegen! ☺



Mit dem integrierten Editor bauen wir uns eigene Welten



Der grüne Punkt: Das Entwicklungsfenster mit tollen Bildern – einfach süß!!!

CIVILIZATION II

Hersteller
MicroProse
Tel.: (05241) 9464-80 (Hotline)
Preis: 129,95 Mark

Mindestanforderungen
486er-66Mhz, 4MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA (256 Farben), Maus, Windows-kompatible Soundkarte.

Pro
Tolle Grafik
Fulminanter Sound mit Audio-Tracks auf der CD
Neue Truppen und Lebewesen
Höherer Schwierigkeitsgrad

Kontra
Netzwerk-Modus fehlt

85%

ALTERNATIVEN



WARCRAFT II
Blizzard Entertainment ●
ca. 120 Mark
Wertung: 76%



**CONQUEROR
A.D. 1086**
Sierra ● ca. 120 Mark
Wertung: 65%



CIVNET
MicroProse ● ca. 130 Mark
Wertung: 80%

Terra Nova

Boris Sander hat es in das Centauri-System verschlagen.

Was unsere Vorfahren ausgerechnet auf den Planeten Jupiter verschlagen hatte, kann ich Ihnen auch nicht sagen. Jedenfalls waren sie rebellische Dissidenten, die von der terranischen Regierung verfolgt und angegriffen wurden. Im Jahre 2129 schließlich kam es zu einer Patt-Situation. Unsere Leute hatten nicht die nötige militärische Stärke, um eine autonome Regierung zu gründen, während die Erd-Hegemonie keine Truppen aufstellen konnten, die stark genug gewesen wäre, uns Siedler zu vertreiben.

Ein Jahr später trafen beide Seiten die Vereinbarung, daß die Jupiter-Kolonisten das Centauri-System bevölkern sollten. Die Vorbereitungszeit dauerte knapp zwei Jahre, dann traten die ersten Raumschiffe die lange Reise an.

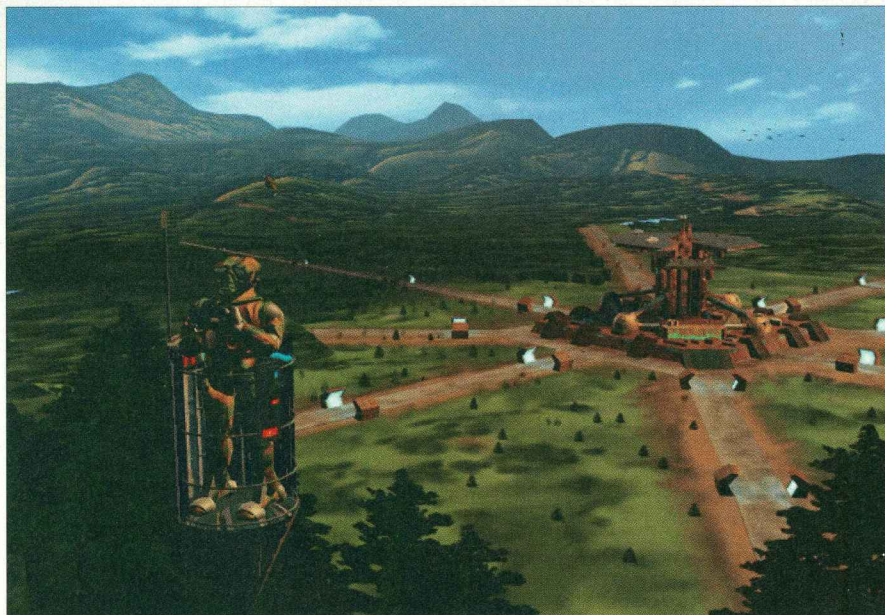
2136 war es dann soweit, der erste Mensch setzte einen Fuß auf das Grasland von New Hope, unserer neuen Heimat. Unsere Vorfahren verschrotteten die Raumtransporter und gewannen daraus die Rohstoffe für die Errichtung einer funktionierenden Industrie. Das einzige Gut, daß wir selbst mitgebracht hatten, war unser



Nein, ich habe nicht die PCPower geklaut...



Dieser Schuß traf nicht ins Schwarze



Captain, ich sehe das Wasser nicht mehr...

technisches Wissen. Es befähigte uns, innerhalb kurzer Zeit die unbewohnte Einöde in eine blühende Landschaft zu verwandeln.

Wir hatten gelernt, daß wir uns nicht auf die Versprechungen der Sol-Regierung verlassen können, und wir arbeiteten verblissen an der Verbesserung unserer militärischen Technologie, insbesondere unserer mechanischen Kampfausrüstungen, kurz MKR. Bei diesen handelt es sich um schwerbewaffnete Exoskelette, die außerdem hervorragenden

Schutz gegen Energie- und ballistischen Waffen bieten und mit einem Netzwerk von Sensoren, Zielcomputern und Kommunikations-schnittstellen ausgestattet sind.

Willkommen, Soldat

Das Programmiererteam von Looking Glass, das bereits Flight Unlimited mit seiner phantastischen Grafik-Engine entwickelte, hat uns wieder einen Top-Hit vermacht. Die eindrucksvollen Intro-Sequenzen bereiten den künftigen SFC-Soldaten schon einmal psychisch darauf vor, was da alles auf ihn zukommt. Viele

wirft Sie über dem Einsatzort ab. Je nach Mission können Sie mehrere SFC-Elitesoldaten anheuern, die sich mit Ihnen in die Schlacht stürzen. Jeder hat dabei ein bestimmtes Spezialgebiet: Waffen, Elektronik,



Ab zum nächsten Laden und kaufen! Ein echter Hammer erwartet Sie.

Live-Video-Sequenzen leiten die Kampfeinsätze ein – eine willkommene Verschnaufpause, um wieder einen klaren Kopf zu bekommen.

Zuerst einmal müssen Sie zwei Übungseinsätze überstehen, in denen Sie mit den MKR's vertraut gemacht werden. Ein Instruktor leitet Sie durch die Einsätze und demonstriert Ihnen alle Fähigkeiten Ihres Kampfanzeuges. Danach wird es ernst. Ein Transporter bringt Sie zu den Krisenherden und





Aufklärung, Reparatur und Zerstörung.

Über die Kommunikatoren geben Sie jedem von Ihren Kameraden unterschiedliche Befehle wie etwa Areal sichern, folgen, oder angreifen. Sie können ständig zwischen mehreren Taktiken wählen, ob vorsichtig oder aggressiv. Doch gibt es – abhängig von Ihrem Teamkameraden – bestimmte Befehle, die seine Kenntnisse ausnutzen.

Es geht zur Sache

Um ein Gebiet zu erkunden, empfiehlt es sich, erst einmal eine Drohne auszusetzen, die quasi eine fliegende Kamera ist. Dadurch sehen Sie gefahrlos, was an einem bestimmten Ort los ist. Die genialste Einrichtung Ihres MKR's sind allerdings die Jump Jets, mit denen Sie wie ein wildgewordener Grashüpfer durch die Lüfte springen können. Gerade beim Einsatz in inselreichen Gebieten können Sie

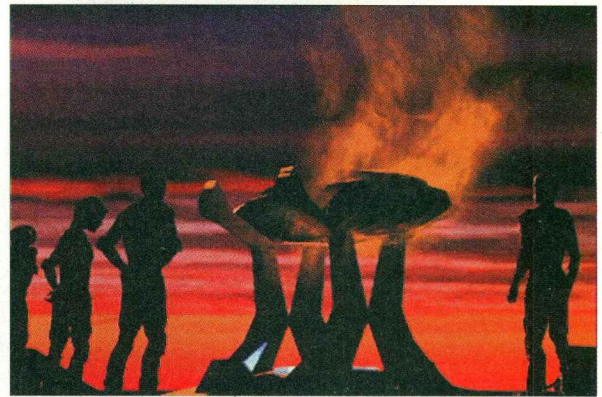
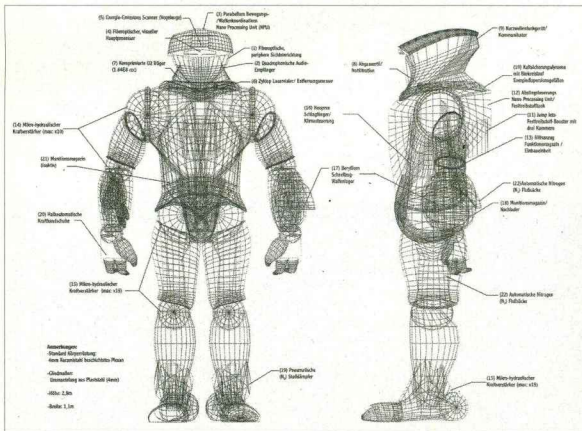
locker von Insel zu Insel springen, ohne nasse Füße zu bekommen.

Jeder Kampfpfanzug hat vier Waffenschächte. Für ein Feuerchen zwischen durch empfehlen sich der Laser und der Multipulsar, die relativ schnell wieder aufgeladen sind. Ein spezielles Zerstörungspaket sorgt für reichlich Durchzug in einem Gebäude, und Rauchgranaten dienen zur Irritation des Gegners.

Sollte Ihr Kampfpfanzug zu sehr beschädigt sein oder Sie infolge einer Verletzung bewusstlos geworden sein, so schaltet Ihr MKR auf den Evakuierungsmodus um und katapultiert Sie in die Umlaufbahn eines Planeten, wo Sie dann von einem Raumschiff wieder eingesammelt werden. Aber das ist was für Schlappschwänze, und der Hohn Ihrer Einheit wird Ihnen sicher sein.

Detailreich

Die Grafik-Engine werkelt wahlweise



Das war mal E.T. - glaube ich

mit 320x200 oder 320x400 Pixeln in unterschiedlicher Detailtreue. Um die höchste Auflösung zu nutzen, sollten Sie 16 MB oder mehr haben. Besitzer von weniger Speicher können Terra Nova mit einer speziellen Kommandozeilenoption trotzdem in Hires spielen.

Um das Programm herum gibt es Edles zu besichtigen. Die durchgängige SVGA-Grafik schafft eine tolle und eindrucksvolle Atmosphäre. In Ihrem Quartier finden Sie einen Kommunikator für eMails und Botschaften, die Ihnen während des Spiels von ranghöheren Offizieren zugesandt werden.

Eine Bibliothek über die Geschichte Ihres Volkes und die Zusammenhänge des Krieges zwischen der Sol-Regierung und dessen Siedlern können Sie dort ebenfalls abrufen. Die animierten Briefings bereiten Sie sorgfältig auf Ihre kommende Mission vor. Bei Bedarf können Sie auch Ihren Teamchef in der Basis anrufen, der Ihnen weitere Informationen gibt.

Auch was den Sound betrifft, bleiben wirklich keine Wünsche offen. Haben Sie die zahlreichen Einsätze durchgespielt, so ist das noch lange kein Grund für gähnende Langeweile: Mit einem speziellen, zufallsgesteuerten Einsatzgenerator erstellen Sie sich Ihre Einsätze einfach selbst! Sie haben freie Wahl, welche Landschaft verwendet

werden soll (ebenfalls zufallsgesteuert), wieviele Gegner Ihnen das Leben schwer machen sollen, und vieles mehr. Den Schwierigkeitsgrad bestimmen Sie ebenfalls selbst. Eine tolle Idee, mit der das Spiel auf Dauer viel Spaß macht.

Looking Glass hat mal wieder ganze Arbeit geleistet. Actionfans kommen bei Terra Nova voll auf ihre Kosten. Wer auf eine Multiplayer-Option verzichten kann, dem rate ich: Ab zum nächsten Laden und kaufen! Ein echter Hammer erwartet Sie. (P)

TERRA NOVA

Hersteller

Looking Glass
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

P60, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Karte, Doublespeed-CD-ROM, läuft mit allen gängigen Soundkarten

Pro

Detailreiche, schnelle Grafik
Sehr viele Optionen und
Spielemöglichkeiten
Tolle Action
Sahnesound
Zuckersüße Introsequenzen

Kontra

Kein Netzwerkmodus

89%

ALTERNATIVEN



MECHWARRIOR 2 - Ghost Bear's Legacy
Activision • 59,95 Mark
Wertung: 71%



SHOCKWAVE ASSAULT
Electronic Arts • ca. 100 Mark
Wertung: 62%



THE RAVEN PROJECT
Cryo • ca. 100 Mark
Wertung: 65%

Bad Day on the Midway

Ich habe es ja nicht anders gewollt. Einmal große Klappe gehabt und den Helden markiert, und schon stürzt der Chefredakteur mich in den schrillsten Alpdruck meiner Karriere als Spieltester. Ich, Markus Brodrick, besuchte das Disneyland der Verdammten für Sie.

Ihnen geht es zu gut? Womöglich sind Sie richtig gespannt? Sie sind überhaupt nicht urlaubsreif? Das können Sie auf einen Schlag ändern. Legen Sie die **Bad Day on the Midway**-CD ein, und genießen Sie den finstersten Trip, seit Sie damals mit dem Hirn voller LSD und einem Gruselroman in der Hand den Wunsch hegten, nie geboren worden zu sein.

Sie werden Ort, Zeit und Raum wechseln und sich im Körper eines kleinen Jungen wiederfinden, der sich ganz allein auf einen abgewrackten Rummelplatz am Stadtrand gewagt hat. Sie sind von alternden, merkwürdigen Attraktionen und einem Rausch bunter, verwirrender Farben und Lichter umgeben. Eingefangen in die Geräusche des Rummelplatzes, erkunden Sie ihre Umgebung und stellen fest, daß die Menschen, die Sie treffen, alles andere als geheuer sind.

Damit sich die richtig gelöste Stimmung einstellt, dürfen Sie noch feststellen, das es von Ratten wimmelt. Langsam, aber sicher stellen Sie fest, daß Sie, außer in einer



Madame Mandrake ist Ihre Retterin in der Not. Die Wahrsagerin kann Ihnen in Momenten der Verwirrtheit die Rettung bringen. Diese elektronische Version einer Wahrsagerin ist die Hilfefunktion des Spiels

faszinierenden, aber unheimlichen Umgebung gelandet zu sein, auch noch mit einer handfesten multiplen

Eines der besten Adventures, das ich in der letzten Zeit zu Gesicht bekommen habe.

Persönlichkeitsstörung beglückt wurden. Sie brauchen sich Ihr

Gegenüber nur ein wenig zu genau ansehen – schwupps – sind Sie in seinen Körper versetzt, denken seine Gedanken und haben, wie könnte es auch anders sein, seine Probleme. Und die sind nicht ohne.

Was gibt's Neues?

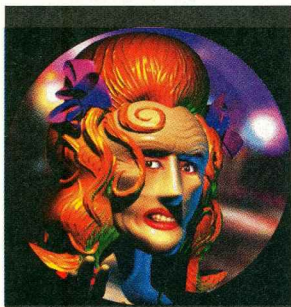
Bad Day on the Midway verfolgt eine alternative Spielidee. Sie sind kein Superheld und müssen keine 100.000 Punkte sammeln. Geballert wird auch nicht. Ganz im Gegenteil. Ihr Job ist



es, als Antiheld das Erfolgs-erlebnis "Einfach den Tag überleben" zu suchen. Und eines kann ich Ihnen versichern: Die Zeit arbeitet gegen Sie. Während Sie die Kirmes und die verschiedenen Ausstellungen erkunden, sind Sie allen Gefahren, die

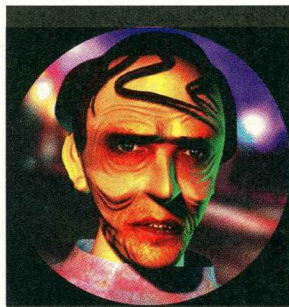
Ihren jeweiligen Wirtskörpern drohen, hilflos ausgesetzt. Ihre einzige Chance, den Tag (unbeschadet) zu überleben, besteht darin, sich nicht zu lange an einem Ort aufzuhalten und rechtzeitig den Körper zu wechseln.

Während Ihrer Wanderung durch die verschiedenen Charaktere gewinnen Sie immer mehr Einblick in die Hintergrundgeschichte der



Dixie

Sie ist nicht glücklich. Ihr Vergnügungspark geht den Bach runter, ihr Mann liegt seit einem Unfall im Koma, sie hat das Finanzamt und einen Erpresser im Nacken. Sie werden sich in ihrer Haut nicht besonders wohl fühlen.



Ted,

Lotties Sohn hat von klein auf das Unglück zu schätzen gelernt. Erleben Sie die Welt aus den Augen des Losers, der die häßlichen Dinge des Lebens anzieht wie ein Magnet.



Timmy

ist der Hauptdarsteller des Games. Weil er heute sowieso nichts zu tun hat, beschließt er, den alten Rummelplatz am Fluß zu erkunden. Ein schlechter Ort für Kinder, aber sehen Sie selbst ...



Ike

hat sein Leben der Wahrheit gewidmet. Die dunklen Realitäten, die Sie an diesem Ort einholen, erfahren Sie am ehesten von Ike. Vielleicht hat er ein Geheimnis, aber das müssen Sie schon selbst herausfinden.

Spielfiguren, erforschen deren unterschiedliche Tagesabläufe und lernen den Problemen, die unaufhörlich auf Sie einströmen, aus dem Weg zu gehen. Richtig entsetzt werden Sie sein, wenn Sie sich im Körper einer gefangenen Ratte wiederfinden und die Welt aus den Augen der wütenden, gedemütigten Kreatur betrachten müssen.

Dieses Adventure werden Sie eher als Psychodrama verschiedener Personen erleben denn als erzählte Geschichte. Der ständige Rollenwechsel und die gruselige Atmosphäre bietet stundenlanges, packendes Spiel mit immer neuen Entdeckungen.

Mit anderen Worten, Bad Day on the Midway ist der beste und schnellste Weg, sich einen anstrengenden und gefährlichen Ausflug in eine bizarre Welt außerhalb jeder Realität anzulachen. Mit etwas Glück werden Sie das Chaos, das Sie gefangenhält, sogar überleben. Sie haben selten Glück, also seien Sie besser geschickt.

Tolle Technik

Die Bilder, die Sie gebannt vor dem Bildschirm gefangen halten werden, haben jene Qualität, die man sich andernorts nur wünschen kann. Sie erleben flüssig ablaufende Videos mit tollen Rendergrafiken, unterlegt von



Otto

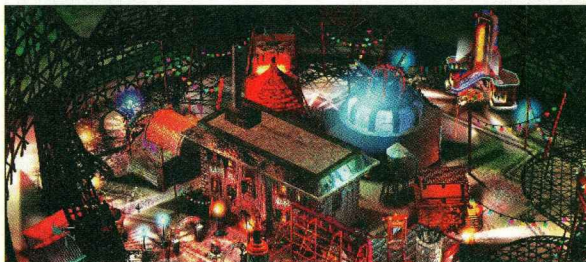
ist der geborene Underdog. Kennen Sie auch diese Leute, über die in der Schule schon alle gelacht haben? Jetzt ist das anders. Otto ist böse und hat Macht. Nehmen Sie sich in acht! Niemand darf mehr über Otto lachen.

einem wirklich guten Soundtrack und animierten Transportationen von einem Spielbereich in den anderen. Mit Sicherheit wird Ihnen nicht langweilig werden.

Die geniale Architektur dieses Games läßt Sie nicht zweimal dieselbe

die wirklich gelungenen digitalen Kunstwerke des Grafikers Jim Ludtke vermittelt.

Lediglich die hohen Anforderungen, die das Game an den Rechner stellt, können den Spielgenuß ein wenig trüben. Ein ausreichend schneller

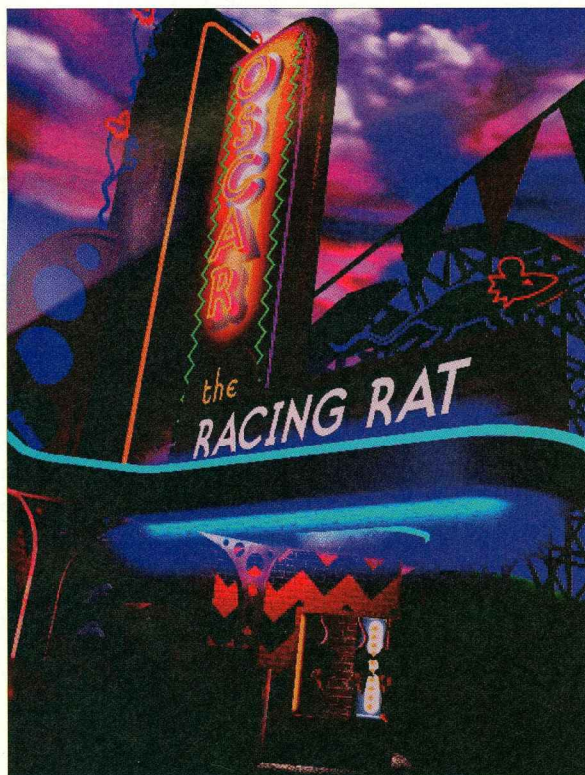


Ein Bild aus der Vogelperspektive gibt Ihnen den Überblick über den Ort, an dem Sie einen wirklich heftigen Tag verbringen werden.

Sequenz durchspielen.. Hintergründe und Person bleiben von Spiel zu Spiel gleich, aber das Verhalten der von Ihnen gesteuerten Spielfigur bestimmt die Folge der Ereignisse. Nach kurzer Zeit vermittelt das Gameplay durch Hintergrundgeräusche und Stimmen eine fesselnde Live-Atmosphäre. Viele Hintergrundinformationen zu den einzelnen Charakteren werden durch

Prozessor, eine fixe Grafikkarte und mehr als acht MB RAM sollten schon vorhanden sein, damit die gebotenen Videos flüssig laufen.

Bad Day on the Midway ist eines der besten Adventures, das ich in der letzten Zeit zu Gesicht bekommen habe. Hätten wir eine Top Ten, würde dieses Spiel mit Sicherheit aufgenommen. (2)



Die alten Ausstellungen dieses Rummelplatzes verbreiten eine schauerliche Atmosphäre, die Ihnen die kleinen Härchen im Nacken aufrichten wird.



Lottie

kennt sich mit den Freuden des Lebens aus. Nach einem Unfall sind beide Beine weg, ihr Mann starb durch einen Arbeitsunfall und eine widerliche Hautkrankheit verunstaltet sie. Ihren Sohn Ted hat sie durchgezogen, indem sie sich selbst als Attraktion auf dem Rummel ausstellte.

BAD DAY ON THE MIDWAY

Hersteller

Warner Interactive Entertainment
Preis: 99,95 Mark

Mindestanforderungen

486DX33 oder besser, Windows 3.1 oder besser, Doublespeed-CD-ROM, 16-Bit-Soundkarte, 8 MB Ram (16 MB dringend empfohlen), 256-Farben-VGA-Grafik

Pro

Packendes Psycho-Abenteuer
Lange Spieldauer
Stets neue Spielvarianten
Interessante Charaktere
Tolle Grafiken
Guter Soundtrack

Kontra

Hohe Hardwareanforderungen

86%

Fast Attack

Manchmal fällt einem wirklich der Himmel auf den Kopf. Genervt von der Welt im allgemeinen und den lieben Mitmenschen im besonderen, bleibt Ihnen nur eine Lösung: untertauchen! Martin Mirbach macht es Ihnen vor...



Herbert G. spielt hier nicht mit

Eine Kreuzfahrt über die sieben Weltmeere ist im Zeitalter der Traumschiffe fast schon nichts besonderes mehr. Deshalb gibt es wohl auch bis zum heutigen Tage keine Luxusdampfer-Simulation mit den Original-Stimmen aus der ZDF-Fernsehserie. Oder können Sie sich ernsthaft eine interaktive Auseinandersetzung mit Sascha Hehn und Heide Keller vorstellen? Und worin sollte dann das Ziel des Spiels bestehen? Nicht auszudenken, welchen historischen Flop man mit solch einer Spielidee produzieren könnte.

Ganz anders sieht die Sache an Bord eines U-Boots aus, besonders wenn die heile Welt gerade an allen Ecken und Kanten in lodernden Flammen steht. So jedenfalls sehen es viele Hersteller von Computerspielen und bringen schon seit geraumer Zeit U-Boot Simulationen der unterschiedlichsten Couleur ins Haus. Auch Sierra wartet derzeit mit einem Produkt auf, das auf den schnittigen Namen "Fast Attack" getauft wurde. Also schauen wir doch mal, ob diese Attacke Wirkung zeigt.

Karriereschub

Die U.S. Navy hat einen neuen Offizier: Sie! An Bord eines nuklear angetriebenen U-Bootes der 6881-Klasse, einer Weiterentwicklung der legendären Los Angeles-Klasse, bereiten Sie sich auf Ihr erstes Kommando vor. Sie absolvieren

Trainingsmissionen in allen Bereichen des Ozeans, einschließlich der Arktis, des Persischen Golfs, der Adria und allen anderen akuten und möglichen

Innovationen lassen sich leider nicht entdecken.

Krisengebieten. Es kann Ihnen passieren, daß Sie feindliche Handelsschiffe angreifen, einen Schiffskonvoi auflösen oder Blockaden brechen sollen.

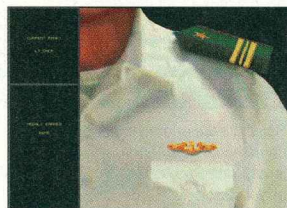
Auch die Beseitigung von

Seeminen und schließlich das direkte Duell mit einem anderen U-Boot stehen Ihnen ins Haus. Haben Sie alle Aufgaben erfolgreich gemeistert, wird das Oberkommando der Navy Sie zum Kommandeur des Schiffes bestellen. Und dann geht der Streß erst richtig los. Sie müssen Ihr ganzes taktisches Können, Ihre Führungsqualitäten und Ihr technisches Wissen einbringen, um die Ihnen von nun an übertragenen Ziele zu erreichen.

So ähnlich jedenfalls liest es sich im Handbuch. Wie aber sieht die Realität aus? Zunächst einmal fällt die gute Gliederung des Handbuchs auf. Die ersten drei

Trainingsmissionen sind detailliert beschrieben und können so Schritt für Schritt durchgespielt werden. Dabei werden Sie vor allem in die Bedienung der Bordinstrumente eingewiesen und erfahren, wozu diese überhaupt zu gebrauchen sind. Denn wer kennt schon den Unterschied zwischen aktivem und passivem Sonar, die einzelnen Stufen bei der Vorbereitung eines Torpedos zum Abschluß oder die genauen Mechanismen der Zielerfassung und -verfolgung?

Wenn Sie also Ihr Wissen über die Leistungsfähigkeit moderner U-Boote erweitern möchten oder sogar beabsichtigen, demnächst ein Nautik-Studium aufzunehmen, sind Sie hier richtig. Wie aber steht's mit dem Gameplay? Das geht eigentlich



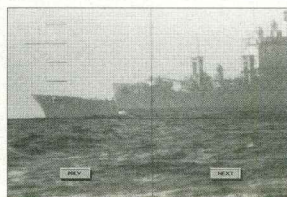
Sahne häubchen?

erst richtig los, wenn Sie mit dem Training durch sind. Sich Stück für Stück durch eine Gebrauchsanleitung zu klicken, ist hier sicher notwendig, aber weder besonders anspruchsvoll noch unterhaltsam.

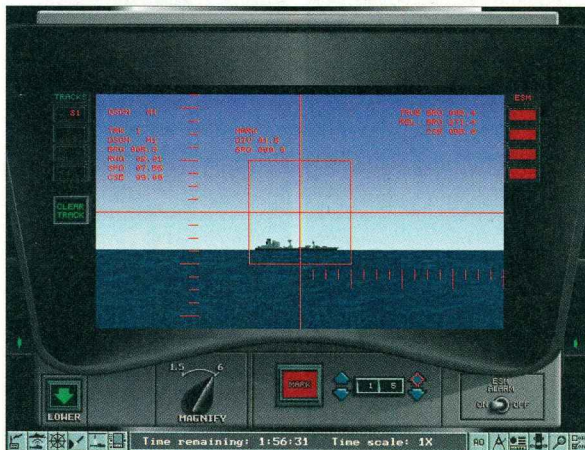
Natürlich wiederholen sich im Training gelernten Abläufe auch später immer wieder auf's Neue, der Unterschied liegt allerdings in der Tatsache, daß die Instruktionen wegfallen und Sie eigene Entscheidungen treffen müssen. Die Aufgaben werden natürlich auch komplexer, besonders dann, wenn Sie im Laufbahnmodus mehrere miteinander verbundene Einsätze überstehen müssen. Ach ja, der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls einstellbar.

Is it cool, man?

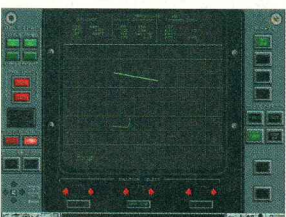
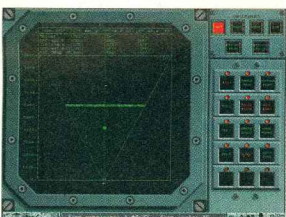
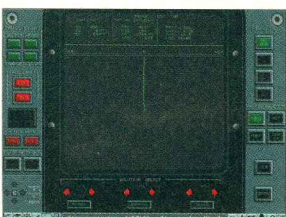
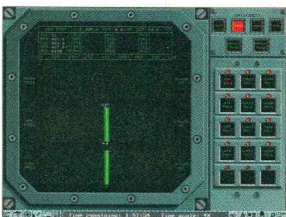
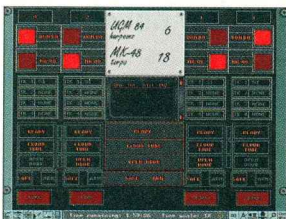
Sämtliche oben beschriebenen Abläufe kennt der Genre-Fan sicher schon aus anderen U-Boot Simulationen. Wo liegen also die Verbesserungen? Im technischen Bereich ganz bestimmt nicht. Als Einführung bekommen Sie zunächst ein ebenso langes wie auch langweiliges Intro vorgesetzt, das eigentlich nur durch seine schlechte Grafikqualität auffällt. Haben Sie diese Tortur hinter sich gebracht, wartet auch schon die nächste unangenehme Überraschung. Hinter dem Menüpunkt "Cool Pictures" versteckt sich nämlich eine Slideshow, bestehend aus schwarz-



...nun nicht mehr



Noch ist das Ziel in der Ferne...



weißem Archivmaterial und einer Reihe farbiger Amateurphotos.

Was man darauf zu sehen bekommt, ist diverses Kriegsgerät, teilweise vor einem stimmungsvollen Sonnenuntergang (schlecht) im Bild festgehalten. Auch auf einen Kommentar wurde hier völlig verzichtet. Die animierten Grafiksequenzen während des Spiels sind leider auch keinen Deut besser. Sie scheinen zum Teil einfach aus dem Intro übernommen worden zu sein und weisen dementsprechend die gleiche miese Qualität auf. Einziger Lichtblick sind die Bedienfelder der verschiedenen Konsolen, die zugegebenermaßen das Gros des Spiels ausmachen und ausnahmslos sehr ansehnlich daherkommen. Überlagert sind sie allerdings auch nicht.

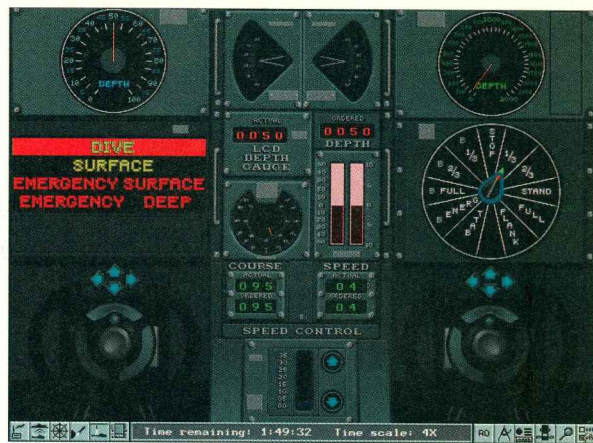
Zu allem Überflus sind Teile des Spiels auch noch von einer Musik untermalt, auf die man besser ganz verzichtet hätte. Dieses Gedudel eignet sich wahrlich nicht zur Erzeugung einer spannenden Atmosphäre und zertt unnötigerweise an den Nerven des Spielers. Übertroffen wird dieser Nervfaktor aber noch durch die U-Boot-typischen Geräusche unter Deck. Obwohl man hier hörbar um Authentizität bemüht war, ist das Ergebnis dem Spiel alles andere als dienlich. Aber zum Glück ist es abschaltbar.

Abschalten kann und sollte man übrigens auch die gestammelte Sprachausgabe. Bei der Wiederholung Ihrer Befehle werden die digitalen Sprachfetzen nämlich noch schlechter aneinandergereiht als bei der Auskunft der Deutschen Telekom. Auch das ist eine Leistung!

Warum nur?

Die Frage, die sich wie immer zum Schluß eines Reviews stellt, lautet: Warum sollten Sie Ihr Geld für ein neues Game, in diesem Fall "Fast Attack" ausgeben? Eine überzeugende Antwort will mir aber leider nicht einfallen. Es mag ja sein, daß sämtliche Vorgänge an Bord des U-Boots detailgetreu nachempfunden wurden. Aber reicht das aus?

Innovationen lassen sich leider nicht entdecken, alles war irgendwo schon mal vorhanden. Dazu kommen eine über Strecken enttäuschende Grafik und ein nervtörender Soundtrack. Atmosphärisches

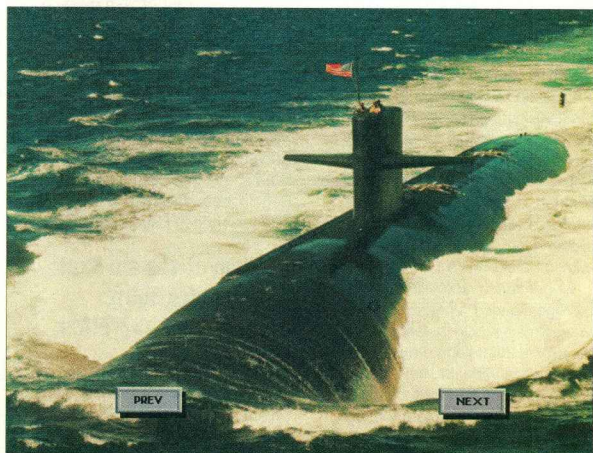


Realistische Meßinstrumente

Gameplay mag sich jedenfalls nicht einstellen. Vor ein paar Wochen erst hat Sierra mit "Command Aces Of The Deep" die Weiterentwicklung eines Spieleklassikers im gleichen Genre veröffentlicht, die es wirklich in sich hat und offensichtlich mit viel mehr Liebe und Enthusiasmus konzipiert wurde.

Warum man diesem wirklich guten

Spiel nun einen minderwertigen Konkurrenten vor die Nase setzt, wird wohl kaum ein Spieler verstehen. "Fast Attack" jedenfalls besitzt deutlich weniger Format und wird sich wahrscheinlich nur auf den Rechnern eingefleischter Genre-Fans durchsetzen können. Alle anderen werden dieses Spiel nicht brauchen. ☹



FAST ATTACK

Hersteller

Sierra

Preis: ca. 110 Mark

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, DOS 5.0 oder Windows 95 im DOS-Modus, VESA-kompatible Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM Laufwerk, Maus, alle gängigen Soundkarten werden unterstützt

Pro

Gutes Handbuch
Ausführliches Tutorial
Auch für Anfänger geeignet

Kontra

Schwacher Sound
Streckenweise enttäuschende Grafik
Weder originell, noch neu

52%

„Alles halb so wild!“ gez. Jacques Chirac

ALTERNATIVEN



COMMAND ACES OF THE DEEP
Sierra • ca. 110 Mark
Wertung: 80%



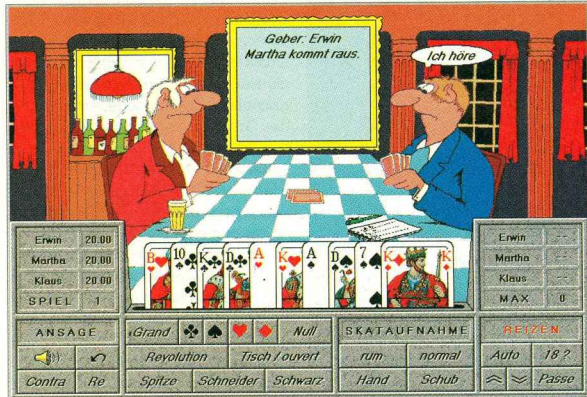
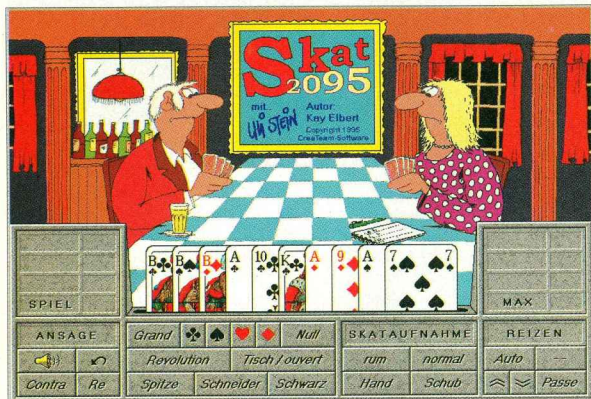
CARRIER STRIKE FORCE
Empire • ca. 120 Mark
Wertung: 77%



BURNING STEEL 4
Mindscape • ca. 130 Mark
Wertung: 82%

Skat 2095

Des Deutschen liebstes Kind noch vor Fußball und Tennis ist Skat. Doch wer ersetzt einem die fehlenden Mitspieler? Klaus Trafford hat darauf die passende Antwort.



Die Zigarre qualmt zwischen den Lippen meines Gegenübers. Die Rauchschwaden erschweren mir die Sicht. Das Bier in seinem Glas hat längst keine Schaumkrone mehr. Die Markstücke und Groschen auf dem Tisch wechselten in den letzten Stunden einige Male den Besitzer. Und ich warte seit geschlagenen zwei Minuten, daß der Zigarrenraucher endlich etwas unternimmt. Mürrisch brumme ich: "Na, was nun? 'Ne Karte oder 'n Stück Holz?"

Es geht doch nichts über eine zünftige Runde Pfennig-Skat in der Stammkneipe. Nun ja, fast nichts, denn Skat 2095 könnte manch einen Zucker dazu verleiten, sein mühsam verdientes, bißchen Geld besser anzulegen, zum Beispiel in besagtes Spiel.

Dabei handelt es sich strenggenommen um eine in vielen Bereichen verbesserte Version von Skat 2010, aus diesem Grund besteht

auch die Möglichkeit, daß Besitzer des immer noch verkaufsrächtigen Oldies ihn "upgraden" können (siehe Kasten).

Nicht geändert haben sich die vielfältigen Möglichkeiten, die schon das Ur-Programm bot. Es bleibt weiterhin Ihnen überlassen, für welche Art von Skat Sie sich entscheiden. So kann streng nach den offiziellen Regeln, aber auch mit so wunderschönen Extras wie

Wem etwas am Skat liegt, der sollte unbedingt zugreifen.

"Revolution", "Spitze" sowie vier unterschiedlichen Skataufnahmen und vielem mehr gespielt werden. Es ist z.B. auch möglich, einen Grand Ouvert ohne Schwarz-Ansage zu spielen (was jeden Mitspieler und die Schiedsrichter bei einem Regel-Preissatz zur Weißglut bringen

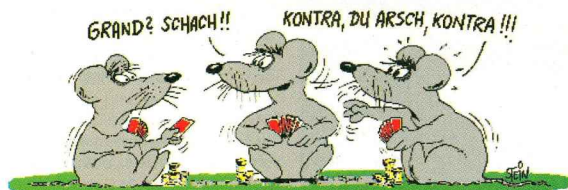
Und was, wenn man fragen darf? Collic-Family, Take That, Dieter Bohlen...

würde).

Was aber das Herz wirklich höher schlagen läßt, ist die neue grafische Gestaltung und die Tatsache, daß die beiden Computer-Gegner (Mehrspieler-Modus gibt es nicht. Das wäre auch Blödsinn, denn dann könnte man ja gleich zu den Karten

typischen Sprüchen, wie man sie sonst nur am Tisch hört.

Niemand geringeres als Uli Stein (gemeint ist nicht der Fußballer!) sorgte für die grafische Gestaltung der Akteure, wobei man wahlweise zwei Männer oder einen Mann und eine Frau als Konkurrenten wählen kann.



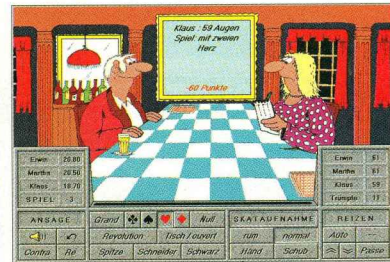
Mittagspause bei der PC POWER (von links): Michel Kieselstein, Martin Mirbach, Klaus Trafford

greifen.) endlich auch sprechen können – und das sogar in verschiedenen Tonlagen und mit

Wenn man nach einem Haar in der Suppe sucht, wird man bei Skat 2095 vielleicht noch einige wenige finden,



Nicht nur die Spielregeln, sondern auch die Spielkarten können Sie auswählen – für Doppelkopf-Fans gibt es auch das deutsche Blatt



Was würden Sie hiermit spielen? Würden Sie überhaupt damit spielen wollen?

Der erste Gedanke war hier mal nicht der beste, denn...

...am Ende fehlten zwei lumpige Punkte. Vielleicht hätte ich doch anders drücken sollen

ÜBER DEN MACHER

Bis vor einiger Zeit ging Kay Elbert noch dem Beruf des Elektrotechnikers einer großen Flensburgs Firma nach. Das macht er auch heute noch bedingt, aber die meiste Zeit widmet er seinem Hobby, das er wiederum zum Hauptberuf gemacht hat: dem Entwickeln von Computerspielen. Er und sein CreaTeam (sein Kollege Uwe Berents sowie vier freie Mitarbeiter) haben mit Skat 2095 erneut eine Marktlücke geschlossen, denn bis auf das eigene Skat 2010 gibt es kaum nennenswert gute Umsetzungen des Kartenspiels auf dem PC.

Wie so oft im Leben, hing auch bei Kay Elbert vieles vom Zufall ab. Der am 4. September 1959 geborene Vater von zwei Kindern hatte in der früheren Computerspielezeitschrift "ASM" den Aufruf gelesen, selbstprogrammierte Spiele einzuschicken, die der Verlag dann vertreiben würde. Kay schickte daraufhin sein Skat 2010 an den zuständigen Redakteur (der zufällig wie ich hieß...räusper). Allerdings handelte es sich dabei um eine Atari ST-Version. Das war Anfang 1992.

Sämtliche Versuche, den Hobbyprogrammierer dazu zu bewegen, auch eine Amiga-Version zu schreiben, scheiterten. Kay Elbert war es schließlich selbst, der die Zeichen der Zeit erkannte und sein Spiel konvertierte – allerdings für den PC. Er brachte eine Shareware-Version in Umlauf – und konnte sich vor Nachfragern kaum retten. Es nahm ihn derart in Anspruch, daß er seinen bisherigen Beruf fast vollständig aufgab und sich fortan der neuen Aufgabe widmete.

Eines Tages erhielt er den Anruf eines Mannes, der Skat 2010 für einen anderen kaufen wollte; dieser wiederum wollte aber unbekannt bleiben. Kay Elbert hakte nach – und der unbekannte Kunde war der berühmte Comic-Zeichner und Karikaturist Uli Stein. Dem gefiel Skat 2010 so sehr, daß er Kay Elbert spontan einige Grafiken schickte, auf denen er die Computergegner illustriert hatte. Das gab den Ausschlag für die neue Version. Diese ist nun fertiggestellt und wird exklusiv von CreaTeam verkauft.

Wer das Spiel bestellen möchte, wende sich an:
CreaTeam-Software
Sünderup 8
24943 Flensburg

Besitzer von Skat 2010 können sich das Upgrade bestellen, es kostet 85 Mark (gegenüber 129 Mark für die Vollversion von Skat 2095). Wer erst mal probierspielen möchte, hat auf unserer Cover-CD Gelegenheit dazu. Es handelt sich dabei um eine eingeschränkte Shareware-Version (um welche Einschränkungen es sich hierbei handelt, entnehmen Sie bitte dem Hilfe-File).

aber diese beziehen sich nicht auf den Spielablauf und sind daher nicht weiter erwähnenswert. Wichtiger ist, daß hier das, was auch schon bei der 2010-Version so faszinierend war, ebenfalls vorherrscht: Die Computergegner spielen "menschlich", begehen die gleichen Fehler wie unsereins und kennen alle Tricks wie etwa das beliebte "bleib" unterm As, vielleicht kriegst Du ja später die 10" oder das "Schmieren".

Was mich allerdings etwas stört, ist der recht hohe Preis. Nun gut, wer beim Groschengskat am Vierertisch einen Null Ouvert Kontra verliert, ist schon ein Zehntel des Verkaufspreises los, aber trotzdem –



Ein kleiner Faux-pas: Beim Wechsel der Geschlechter heißt der männliche Mitspieler genauso wie sein weibliches Pendant

für ein (drei) Diskettenspiel ganz schön happig. Das (und nur das) drückt die Wertung – leider. Wem aber etwas am Skat liegt und wer nicht immer Lust hat, sich in verqualmte Kneipen zu setzen, der sollte unbedingt zugreifen. Gut Blatt! ☺

SKAT 2095

Hersteller

CreaTeam Software
 Preis: 129 Mark / 85 Mark für Upgrade von Skat 2010

Mindestanforderungen

486 / 33, 4 MB RAM, 7 MB nach Disk-Installation auf der Festplatte, VGA/SVGA, Windows 3.1, 3.11 und 95, Soundkarte, Maus.

Pro

Kennt aller gängigen Skatregeln
 Viele Einstell- und Spielmöglichkeiten
 Witzige Sprachausgabe
 "Menschliches" Verhalten der Computergegner

Kontra

Hoher Preis
 Weder Präsentkorb noch halbes Schwein für den Sieger

80%

T@P SHARE

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

38723 Seesen-Rhüden

Tel.05384/1680

Fax. 05384/280

BTX röpke#

Kinderprogramme ab 4 Jahre		Microsoft Music Central(Win95)	89,-
😊	Schildkröte & Hase DV	Microsoft Encarta 96	109,-
😊	Janosch: der kleine Tiger	Rock Encyclopedia DV	82,-
😊	Kinder entdecken die Bibel	KHK Private Line	
😊	Mein erstes Lexikon	Einnahme-Überschuß Win	79,90
😊	Tuneland DV	Faktura Win	79,90
😊	Zirkus DV	Mietkostenabrechnung	79,90
😊	Kinderprogramme ab 8 Jahre	Kassenbuch	79,90
😊	Dr.Brain:	Spesen	79,90
😊	das verlorene Gedächtnis	Mitgliederverwaltung	79,90
😊	Playtoons:	Megapack 5	84,90
😊	-Onkel Archibald	Inhalt: Terminal Velocity,	
😊	-Rummelsdorf hoch 2	Primal Rage,FX Fighter,	
😊	-Das Geheimnis des Schlosses	Flight unlimited,Warlords 2 Deluxe,	
😊	ECO the dolphin	Entomorph, Pinball Fantasy Deluxe,	
😊	English for Kids	Jagged Alliance,Pool Champion,	
😊	Mathe Workshop DV	Great Naval Battles	
😊	Microsoft Explorapedia DV	Infotainment & Nützliches	
😊	Sim Town DV	10000 Color Cliparts	44,-
😊	Urmels Filmstudio	Abenteuer Mensch 3D	86,-
😊	Word Attack DV	Apollo Interactive	44,-
😊	Max & Marie	Aral Straßenverbindungen BRD68,-	
😊	Max & die Geheimformel	Biolek: Meine Rezepte	56,-
😊	CD-ROM Spiele	Body Works 5.0	69,-
😊	11th Hour DV	Clint Eastwood	68,-
😊	Albion DV	Das Wunder unseres Körpers	169,-
😊	Ascendancy DV	D-Info 2	39,-
😊	Atlas DV	D-Steuer (Taxman)	39,-
😊	Bermuda Syndrome DV	D-Atlas	39,-
😊	Bleifuß DV	D-Jure	45,-
😊	Blind Date DA	Die Akte Marilyn	79,90
😊	Cäsar 1	Der gr. Kulturfahrplan DV	104,90
😊	Cäsar 2 DV	Duden die deutsche	
😊	Chessmaster 4000 (WIN 95)	Rechtschreibung	68,-
😊	Chewy Escape from F5 DV	Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
😊	Comand & Conquer DV	Einfl.in die klassische Musik	58,-
😊	Comand & Conquer Mission34,-	Formel 1 Lexikon	49,-
😊	C & C Level Editor	Gogomobil & Co.	45,-
😊	Descent 2	Goethe in Weimar	78,-
😊	Destruction Derby	Guinness CD der Rekorde DV	69,-
😊	Evokation DV	Le Louvre	88,-
😊	Fifa Soccer 96 DV	Mein Büro 1	
😊	Fritz 3 DV	(7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-
😊	Pinball 95 (WIN 95)	Mein Büro2	
😊	HUGO 3	(7 Vollversionen)	45,-
😊	Monopoly DV		
😊	MAG!		
😊	Maniac Cards DA	Bei Bestellung von mindestens	
😊	Myst DV	3 CD-ROM eine	
😊	NBA Live 96	Überraschung CD GRATIS!!!	
😊	Need for Speed DV		
😊	NHL Hockey 96 DV	MS Cinemania 96 (WIN 95)	68,-
😊	Panzer General 2 DA	MS World Atlas (WIN95)	109,-
😊	Pro Pinball	MS Oceans	79,-
😊	Quest for Fame	MS 500 Nations	68,-
😊	ran Tore Quiz	MTV Unplugged	58,-
😊	Rayman	Mysterium	83,90
😊	Rise of the Robots 2	Night Owl 19	35,90
😊	Sam & Max DV	NTV Jahresrückblick 95	45,-
😊	Shanghai Greatest Moments	Pegasus Vol.3	33,-
😊	Shivers DV	Project Gutenberg 1/96	39,-
😊	Steel Panthers DV	Route 66 DV	69,-
😊	TFX 2000 DV	RTL Chronik 95	45,-
😊	Tilt DV	Thomas Mann	84,-
😊	Time Gate DV	Teleinfo special	29,-
😊	The Dark Eye DA	The Way Things Work	99,-
😊	Torins Passage DV	Topware Gold 2	39,-
😊	Trivial Pursuit DV	Ultimate Human Body	99,-
😊	SI Zone 800 Sim City Städte	US-Info Business	45,-
😊	3D Ultra Pinball	US-Info Home	45,-
😊	Warcraft 2	Win Vokabel 3.0 D/E	55,-
😊	Wing Commander 4 DV	Win Wörterbuch D/E -E/D	12,-
😊	Worms DV	Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-
😊	Lexika	Yellow Point CD	39,-
😊	Bertelsmann Discovery	Verandkosten:	
😊	Bertelsmann Unilexikon '96	Vorkasse 5,90DM	
😊	Grollier Enzyklopedia 96	Nachnahme 9,90DM	
😊	Infopedia	Ausland nur Vorkasse 15,-DM	
😊	Kellers Musik Katalog		

Preisliste KOSTENLOS!

Gewinnen bei T@P SHARE

ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS

unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat

5 tolle Spiele Vollversionen auf CD

Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte. (Datum des Poststempels)

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Quest for Fame

Ladies and Gentlemen, Markus Brodrick proudly presents: Quest for Fame!

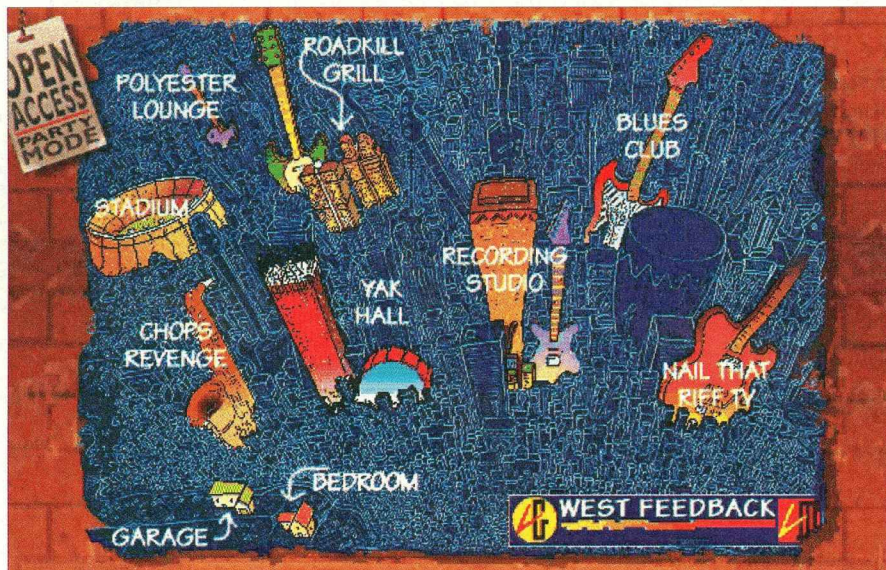
Wenn auch Sie schon immer mal mit den ganz Großen des Showbiz auf einer Bühne stehen wollten, ist Quest for Fame genau das Richtige für Sie. Das neue Game von Virtual Music Entertainment läßt Sie bei jedem Gig gut aussehen, egal, ob Sie schon einmal eine E-Gitarre in der Hand hatten oder bisher Ihre Nachbarn mit WDR 4 und Heino tyrannisiert haben.

In Zusammenarbeit mit Aerosmith (wer lieber Modern Talking hört: Bitte jetzt weiterblättern!) entstand eine neue Spielidee, das Rock 'n' Roll-Adventure. Sie treten in diesem Spiel als Gitarrist der Band auf.

Saitensprünge

Quest for Fame ist eigentlich mehr ein interaktiver Spielfilm als ein Adventure. Und selbst dies ist strenggenommen keine treffende Beschreibung, wir haben sie der Einfachheit halber gewählt, weil BMG (Distributor von Quest for Fame) darauf besteht, daß es sich um ein Spiel handelt. Dazu später mehr.

Ob digitalisierte Videos oder Zeichentrickpassagen, Sie nehmen live an den Auftritten Ihrer Band teil. Das kann nicht ohne zusätzliche Hardware gehen. Mit den beiden Spiel-CDs kommt auch das passende Equipment. Die Idee, die die Leute von Virtual Music Entertainment hatten, war genial einfach: Ein pfiffiges Ding, das aussieht wie ein Plektrum im Endstadium der Fettsucht, ermöglicht Ihnen Erfolg als Musiker. Für alle, die es nicht wissen: Ein



Ihr Weg zum Rockstar führt Sie auf neun Stationen quer durch die USA.

Plektrum ist dieses kleine Plättchen, das beim Gitarrenspiel verwendet wird, um die Saiten anzuschlagen. Mit einem daran befestigten Kabel

Wenn Sie Hardrock mögen, werden Sie eine Menge Spaß haben.

kann das Teil an den Druckerport Ihres Rechners angeschlossen werden.

Im Gehäuse des Virtual Plektrum

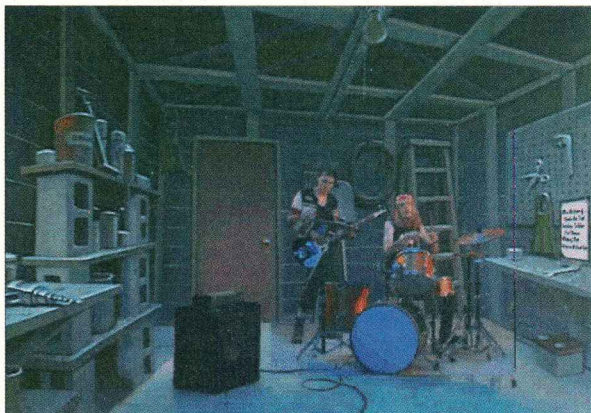
sind Kontakte, die auf ihre (Saiten-) Anschläge reagieren. Diese Impulse lassen die Software gesampelte E-Gitarrensounds ausgeben. In einem besonderen Menü steht Ihnen ein Mischpult zur Verfügung, mit dem Sie Sound und Lautstärke Ihres eigenen Instruments an die virtuelle Band auf Ihrem Bildschirm anpassen können.

Selbst Steffi könnte spielen...

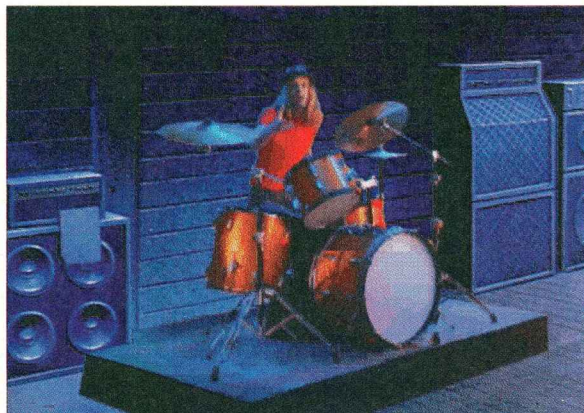
Um Noten und Tonlage brauchen Sie sich nicht zu kümmern, das erledigt Quest for Fame für Sie. Dafür sollten Sie ein ausgeprägtes

Rhythmusgefühl haben. Der fetzige Sound von Aerosmith verlangt präzisen Einsatz vom Gitarristen. Mit der Hilfe dieses kleinen Geräts lassen sich beliebige Gegenstände als Gitarrenersatz verwenden. Hervorragend geeignet ist ein alter Tennisschläger, mit dem Sie heiße Riffs wie Pete Townsend zu seiner besten Zeit hinlegen können.

Mit einiger Übung wird es Ihnen gelingen, sauber mit der Band zusammenzuspielen. Je nach Ihren persönlichen Fähigkeiten kann sich die Band aus der Garage, in der die



Mit etwas Übung und Rhythmusgefühl werden Sie super mit der Band zusammenspielen



Heute hau'n wir auf die Pauke, ja, wir machen durch bis moorgens früh





Wenn die Leute vor der Bühne tot umfallen und der Ansager heiße Tips nach hinten zischelt, machen Sie irgend etwas falsch. Was nur?

ersten Soundchecks stattfinden, herausarbeiten. Über eine lange Reihe von Gigs in schmierigen Spelunken führt der Weg des Erfolgs in die großen Stadien und Hallen der USA. Wenn Sie Ihren Job gut machen, stehen Ihnen nicht nur freie Drinks, sondern auch Ruhm, Plattenaufnahmen und Fernsehauftritte ins Haus.

Machen Sie ihren Job schlecht, na ja, die übel aussehenden Gestalten vor der Bühne werden Ihnen schon zeigen, wo es lang geht (aual). Auf jeden Fall sind Buh-Rufe und der Rausschmiß aus dem Lokal das mildeste, was Sie zu erwarten haben.

Let's have a party

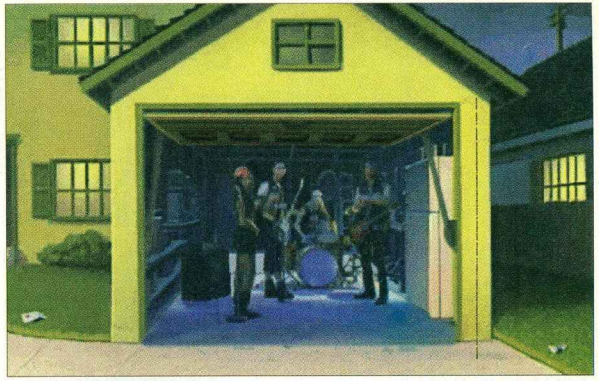
Damit es ihnen nicht langweilig wird, haben die Programmierer verschiedene Schwierigkeitsstufen in das Spiel eingebaut. Sie können zwischen Basic-, Rhythmus-, Lead- und Stuntgitarre wählen. Bei ihren ersten Übungen wird es Ihnen schon schwierig genug erscheinen, mit der Basicgitarre den passenden Einsatz zu finden und nicht hoffnungslos aus dem Takt zu geraten. Haben Sie erst einmal richtig

Schwung im Spiel, wechseln Sie das Instrument und stehen vor ganz neuen Möglichkeiten.

Doch damit ist es noch nicht genug: Zusätzlich zum eigentlichen Spiel gibt es noch einen Party-Modus, in dem Sie freien Zugriff auf alle Spielstufen haben. Sollten Sie die Möglichkeit haben, Ihre Soundkarte an den Verstärker Ihrer HiFi-Anlage anschließen zu können und womöglich noch eine VGA-to-TV-Karte besitzen, können Ihre Partygäste sich zur allgemeinen Volksbelustigung als Nachwuchsrockstars versuchen.

Spiel oder nicht?

Quest for Fame ist, wie bereits erwähnt, kein Spiel im eigentlichen Sinne. Mit einem Adventure hat es auch recht wenig zu tun. Ebenso wenig läßt es sich in die Reihe der "ernsthaften" Soundsoftware einordnen. Was ist es dann, wofür ist es gut? Die Antwort auf diese Frage ist ganz klar: Wenn Sie guten, alten Hardrock mögen und gerne mit Ihrem Computer spielen, werden Sie eine Menge Spaß haben.



Nur keine Bange! Jede Menge guter Bands hatten ihre ersten Auftritte in der eigenen Garage...



Diese fetten Rausschmeißer lassen nicht jeden in den Club. Sie kommen nur auf die Bühne, wenn Sie in den vorherigen Auftritten richtig gut waren.

Der Sound, den Sie Ihrem Rechner mit dem Virtual Pickup entlocken können, ist nicht professionell, hat nicht viel mit realem Spiel auf einem Musikinstrument zu tun und klingt auch manchmal etwas abgehackt. Wenn man jedoch bedenkt, mit wie einfacher Zusatzhardware hier der oft mißbrauchte Begriff "Multimedia" in die Realität umgesetzt wird und wie hoch der Spaßfaktor ist, lohnt sich die Anschaffung.

Lust auf die Musik von Aerosmith und ein wenig Engagement müssen Sie mitbringen, dann bietet Quest for Fame Ihnen eine zeitlose Unterhaltungsmöglichkeit, die sich für eine lange Zeit nicht abnutzt. Eines sollte aber noch erwähnt werden: Die Idee an sich ist super, aber das vorliegende Ergebnis hat uns noch nicht so überzeugt, daß wir das Ganze jenseits der 80% ansiedeln können. Leider! Noch etwas mehr Spiel, dann vielleicht. 



QUEST FOR FAME

Hersteller

Virtual Music Entertainment / BMG
Preis: 119,95 Mark

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder höher, MS-DOS 6.2 oder besser, Parallelport, Doublespeed-CD-ROM, Maus.

Pro

Hoher Spaßfaktor
Gute Musik
Keine Ballerei und trotzdem interessant

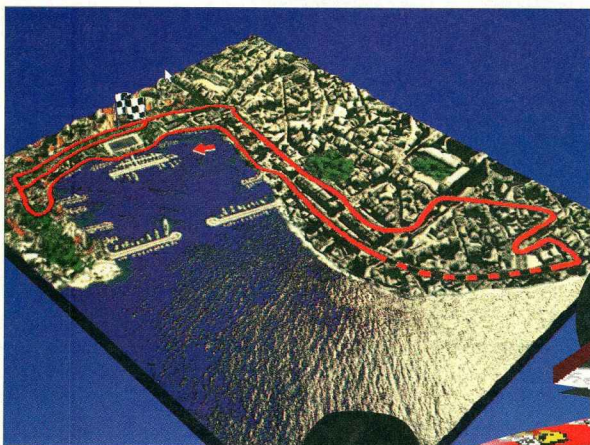
Kontra

Teilweise abgehackter Sound
Das "Adventure" ist schnell durchgespielt

71%

Formula One Grand Prix 2

Lorenz Steinke nutzte Michael Schumachers Anlaufschwierigkeiten bei Ferrari, zeigte ihm die Rücklichter und sammelte Weltmeisterschaftspunkte gleich im Dutzend.



Seit der böse Bernie die Eintrittspreise für den Grand Prix-Zirkus gnadenlos in die Höhe treibt, fangen auch eingefleischte Formel-1-Fans an zu grübeln, ob sie sich in diesem Jahr lieber den langersehnten Urlaub auf den Malediven oder das Ticket für den zugigen Stehplatz in Hockenheim leisten sollen.

PC-Besitzer haben es da, wie so oft, mal wieder leichter. Sie nehmen ihren Computer einfach mit auf die Malediven, lassen sich am dortigen Sandstrand die Sonne auf den Pelz brennen und füttern ihren digitalen Liebling mit den entsprechenden Games. Aber auch im heimischen Wanne-Eickel oder Nordeich-Mole

kann Ihnen ein Spiel wie Grand Prix 2 eine Menge Spaß machen.

Auf die Plätze...

Beißender Auspuffqualm und der Geruch von verbranntem Gummi dringen in meine Nase. Während sich das Brüllen der heißlaufenden Motoren und das Gejohle der zigtausend Zuschauer in meinen Ohren zu einem schmerzhaften Beben vermischen, versuche ich meinen Blick auf die



In dem Moment, da ich den ersten Gang einrasten lasse und die Zahnräder des Getriebe mit einem lauten Knirschen ineinander schlagen, geht ein Zittern durch meinen



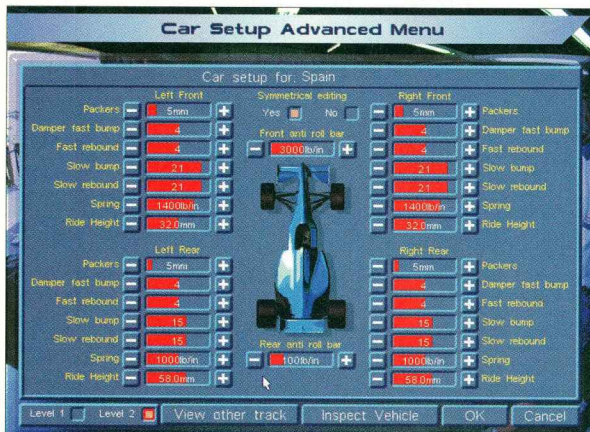
Wagen. Kraftvoll kommt der Motor von unten auf Touren. Mit Macht preßt mich die Beschleunigung in die kaum gepolsterte

Sitzschale. Vor meinen Augen wird es schwarz, und für einige Sekunden kann ich kaum atmen.

Ich fühle mich, als würde ein ausgewachsener Elefant auf meinem Brustkorb einen Schuhplattler tanzen. Dann gewinne ich wieder die Kontrolle über meinen Körper und das Fahrzeug. Ein Adrenalinstoß geht durch mich hindurch, und Jagd-Fieber kommt auf: Formel-1, ich liebe Dich.

16 verschiedene Strecken

Keine Frage, Grand Prix 2 ist ein Autorennen das auch bei abgebrühten Redakteuren noch echte Formel-1-



Bis auf die Innenausstattung des Handschuhfachs läßt sich so ziemlich alles am Wagen individuell einstellen



Interlagos in Brasilien: Hoch wie der Karneval, süß wie Pelé und aufregend wie der Zuckerhut – oder umgekehrt, oder wie doch gleich noch?



Die Meute setzt sich in Bewegung

Gefühle aufkommen läßt. MicroProse hat hier ein Game geschaffen, das mit der richtigen Mischung aus detailreicher Grafik, realistischer Umsetzung von Fahrzeug-Eigenschaften und dem nötigen Quentchen Mittendrinn-Gefühl auch anspruchsvolle Rennsport-Freaks zufriedenstellt. Auf insgesamt 16 Strecken können Sie Weltmeisterschaftspunkte sammeln oder millionenteure Wagen in die Strohballen bzw. gegen die Leitplanken

Straßen von Monte Carlo brettern oder in den langen Geraden von Suzuka aus Ihrem Motor das Letzte herausholen wollen: Bei diesem Spiel können Sie Rennzirkus pur erleben!

Marke Eigenbau

Vor dem Rennen dürfen Sie Mechaniker spielen und Ihr Fahrzeug auf den bevorstehenden Kurs anpassen. Ob Sie den Anpressdruck Ihrer Front- und Heckspoiler für die kurvenreiche Strecken von Monaco erhöhen oder den Wagen lieber für hohe Geschwindigkeiten in den langen Geraden des brasilianischen Formel-1-Kurses optimieren: Mit Grand Prix 2 können Sie Ihr ganz persönliches Fahrzeug zusammenstellen, probefahren und erneut verbessern. Und zwar so lange, bis Sie mit den Fahreigenschaften Ihres Boliden zufrieden sind. Anschließend sollten Sie die Einstellungen für jede Strecke einzeln abspeichern, um Sie bei späteren Weltmeisterschaftsläufen

Bei diesem Spiel können Sie Rennzirkus pur erleben!

entlang der Rennstrecken setzen.

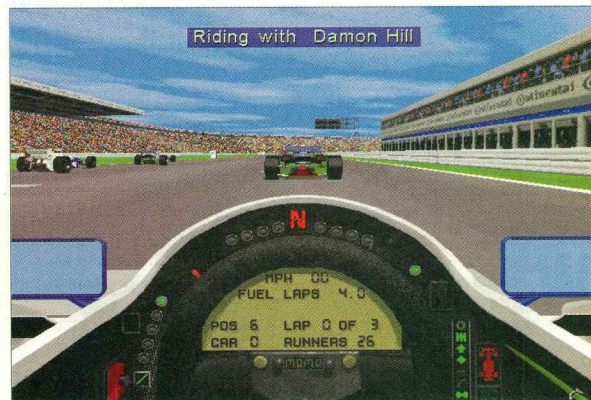
Kleben Sie spaßeshalber Ihren Joystick mit Sekundenkleber auf dem Schreibtisch fest, und denken Sie sich hinein in das viel zu enge Cockpit Ihrer PS-Schleuder. Ob Sie durch die engen



Basteln Sie sich Ihr persönliches Montagsauto mit allen denkbaren Pannen



Wer mich in dieser Kurve rechts überholt, wird mit 3-D-Ballerspielen nicht unter 4000 Levels bestraft



Formel-1 aus der Sicht eines ewigen Briten

wieder zu benutzen.

Unter fünf Schwierigkeitsstufen können Sie bei diesem Spiel wählen. Ob Sie sich als Profi in das Rennen trauen oder als blutiger Anfänger mit einem lammfrommen Wagen die ersten Runden drehen wollen, können Sie selbst entscheiden. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Automatik- und Handschaltung und zwischen pannensicheren Wagen oder echten Montagsautos voller unangenehmer Überraschungen. Wählen Sie überall die härtesten Einstellungen, werden Sie bei jedem Rennen Blut und Öl schwitzen und dankbar sein, wenn Sie Ihr Fahrzeug auf vier Reifen und ohne größeren Schaden durchs Ziel bekommen.

Gut gesponsort...

Sollten Sie dann noch zwischendurch Zeit haben, einen Blick auf die detailreich gestaltete Landschaft entlang der Pisten zu werfen (jede Strecke wurde mit originalgetreuer Bandenwerbung versehen), dann sind Sie der wahre Formel-1-König und haben den Sieg schon fast verdient. Die Originaltreue geht übrigens so weit, daß man auch die Fahrzeuge der 1994er Rennsaison übernommen und mit den entsprechenden Werbeschriftzügen versehen hat. Sogar die Fahrernamen sind weitgehend authentisch (wenn man mal von diesem merkwürdigen Jean-

Paul Belmondo (!) absieht, der in fast jedem Rennen als einer der ersten aus der Kurve fliegt).

Während des Rennens können Sie zwischen Innen- und Außenansicht Ihres Wagens wechseln oder in das Cockpit eines beliebigen Konkurrenten umschalten und diesem über die Schulter schauen. Toller Sound, herrliche Animationen und die abwechslungsreichen Pisten lassen bei jedem Rennsportfan Freude aufkommen. Bleibuß war gestern, heute ist GP2 angesagt! 

GRAND PRIX 2

Hersteller
MicroProse
Tel.: (052 41) 94 64 80
Preis: 139,95 Mark

Mindestanforderungen
486 DX-2 / 66, 8 MB RAM,
Doublespeed-CD-ROM, VGA/SVGA,
gängige Soundkarten werden
unterstützt, Maus.

Pro
Detailreiche Grafik
Zahlreiche Einstellmöglichkeiten für
Simulation und Fahrzeug
Strecken, Rennwagen und Fahrernamen
originalgetreu

Kontra
Wo bleibt das versprochene
Redaktionsfahrzeug?

90%

ALTERNATIVEN



BLEIBFUß
Virgin • 99 Mark
Wertung: 94%



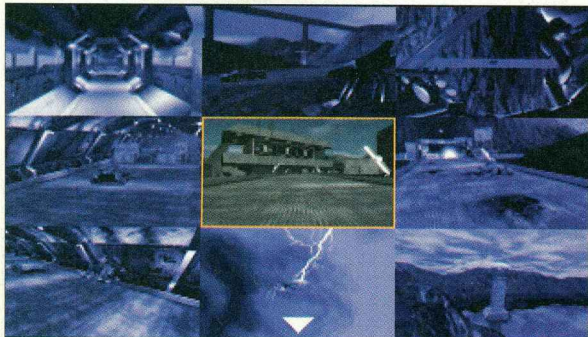
INDYCAR 2
Virgin • 99 Mark
Wertung: 71%



GRAND PRIX MANAGER
MicroProse • 109 Mark
Wertung: 66%

Cyberia II

Lorenz Steinke legte sein coolstes Stirnband an und plünderte ein Waffenlager. Dann zog er aus und besiegte das Böse.



Gedächtnishilfe: Die bereits gespielten Episoden werden mit entsprechenden Bildern abgespeichert

Wahre Helden kommen niemals zur Ruhe. Immer hat es das Böse und Gemeine, das Schleimige, Heimliche und Gehässige auf sie abgesehen. Helden dürfen nie schlafen, nie ein Buch lesen und nie auf die Toilette gehen. Tun Sie es doch, wartet garantiert ein böses Ungeheuer, ein durchgeknallter Terrorist oder ein mißmutiger Magier auf unsere

tapferen Recken und erledigt sie genau dort, wo wirklich niemand damit rechnet.

Und gerade weil dies so ist, sind gute Games so spannend. Denn deren Entwickler haben sich oft monatelang in ihre stillen Kämmerlein zurückgezogen, nur um in ihren krankhaft durchtriebenen Hirnen krankhaft durchtriebene Fallen für unsere wackeren Action-Helden



Hier dürfen wir unserem Helden über die Schulter schauen



Wenn Ihnen diese Herren mit festen Tötungsabsichten entgegenkommen, sind Sie fast schon am Ende des Spiels angekommen

auszutüfteln. Denken wir nur an das einhundertsebenundvierzigste Level von WUMM, wo hinter dem dritten Baumstamm von rechts plötzlich dieser geschmacklos bunt geschminkte Clown auftaucht und unserem Spieler die Sahnetorte mitten ins Gesicht wirft.

Oder erinnern Sie sich noch an Bard's Tale? Millionen hartnäckiger Gamer glaubten sich nach jahrelangem Herumirren endlich am Ziel ihrer Suche, als Sie schließlich den elften und letzten Dungeon unter der Stadt Skara Brae erreichten. Und dann standen sie plötzlich vor diesem unscheinbaren magischen Automaten, aus dem ein Zettel mit der Aufschrift: "Ihr Barde hat falsch gesungen und wurde deshalb erschossen. Fangen Sie noch einmal von vorne an" fiel.

Fiese Fallen

Ölen Sie also Ihren Zeigefinger, und trainieren Sie Ihren Joystick, wenn Sie sich auf Cyberia II einlassen. Denn wie schon beim ersten Teil

haben sich die bekannt gemeinen Programmierer von Virgin auch hier wieder etliche harte Aufgaben und fiese Fallen für unseren Helden und Meister Hacker Zak Kingston ausgedacht.

Die Handlung dieses reinrassigen Shoot'em-Ups ist schnell erzählt: Ein obskurer Wissenschaftler der Free

Wer Arcade-Elemente schätzt, kommt hier voll auf seine Kosten.

World Alliance (FWA) hat den Einzelkämpfer Zak Kingston (oder vielmehr das, was nach dem letzten Kampf von ihm übriggeblieben ist) eingesammelt. Anschließend hat er Zak wieder zusammengefflickt und in einer Cryo-Kammer eingefroren.

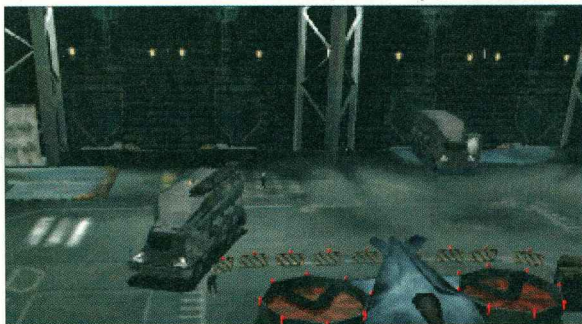
Drei Jahre später dringen Rebellen in das FWA-Labor ein, wo Zak auf Eis liegt. Eine kampfesmutige Amazone befreit Kingston aus seinem Gefrierfach und reaktiviert ihn. Die beiden brechen



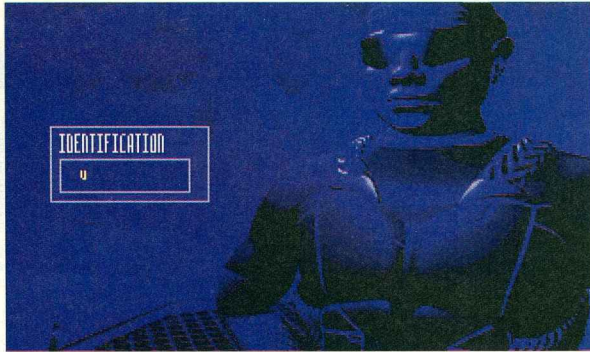
Verlaufen Sie sich besser nicht in den weiten Gängen Ihrer Einsatzgebäude



Nicht nur äußerlich wirkt Ihre Mitstreiterin kühler als Ihr Cryo-Gefrierschrank



Blinder Passagier: Auf dem Dach eines LKWs gelangt Zak in die Höhle des Löwen



Zak Kingston mit einer Sonnenbrille, die Stevie Wonder alle Ehre machen würde

aus dem Labor aus und erledigen dabei so ganz nebenbei einige hundert bis (schätzungsweise) tausend Angreifer. Unterwegs erzählt die gutausschende junge Dame Ihnen, alias Zak Kingston, warum die Rebellen Ihre Hilfe benötigen: Eine neue, absolut tödliche, biologische Waffe wurde entwickelt. Millionen von Menschenleben stehen auf dem Spiel. Nur Sie können diese Unschuldigen vor einem grausamen Tod bewahren.

Niemals nachladen

Ihre Aufgabe ist es nun, sich als Zak – mal gemeinsam mit Ihrer Befreierin und mal im Einzelkampf – durch das gesamte Spiel zu schlagen und am Ende (wer hätte das gedacht) die Welt zu retten. Es braucht wohl nicht besonders erwähnt zu werden, daß Ihre beste Freundin, die großkalibrige Wumme, niemals nachgeladen zu werden braucht.

Auf Teufel komm 'raus schießen (und treffen) ist hier also angesagt. Zwischen den einzelnen Kampf-Episoden des Spiels tauchen immer wieder verschiedene Rätsel auf. Mal müssen Sie Sicherheitsabfragen an Türen korrekt beantworten oder sich den richtigen Weg vorbei an aufmerksamen Wachen suchen. Ein anderes Mal dürfen Sie Ihre kleinen grauen Zellen anstrengen, um den Weg in das Computersystem der FWA zu finden.

Gelegentlich können Sie aber auch bei kurzen Film-Einlagen für ein paar Augenblicke ausspannen und Informationen für Ihre Suche nach dem Bösen sammeln. Gemeinerweise gehen diese Film-Einlagen oft ohne Vorwarnung in die nächste Action-Sequenz über. Lassen Sie also immer einen Finger am Feuerknopf Ihres Joysticks.

Sehenswert ist die Kameraführung bei diesem Game. In den Kampf-Szenen befinden Sie sich meist direkt hinter Zak und steuern das Fadenkreuz seiner Waffe. Zwischendurch gibt es aber immer wieder perspektivische Wechsel. So können Sie mal einen Blick von außen auf Zaks Panzer oder Flugzeug werfen (sofern er nicht gerade wieder zu Fuß unterwegs ist), oder Sie bekommen einen Eindruck

von der weiteren Umgebung. In den Szenen, die Sie gemeinsam mit Ihrer Partnerin bestreiten, gibt es außerdem fetzige Dialoge zwischen Zak und der Amazone.

Gelungene Mischung

Insgesamt ist die Mischung aus knallharter Action (die natürlich den Löwenanteil ausmacht), gelegentlichem Rätselraten und gespanntem Zusehen bei diesem Science-fiction-Ballgame gut gelungen. Die drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen bieten sowohl für Anfänger wie für fortgeschrittene Revolverhelden die richtigen Gegner.

Adventure-erprobte Spielernaturen werden an den vergleichsweise einfachen Rätseln allerdings nicht lange knacken müssen. Wer hingegen vor allem die Arcade-Elemente schätzt, kommt hier voll auf seine Kosten. Verglichen mit dem Vorgänger vom letzten Jahr, haben die Programmierer von Virgin jedenfalls kräftig zugelegt.



Schießen Sie lieber gleich auf alles, was Ihre Zielelektronik anpeilt

CYBERIA II

Hersteller

Virgin
Preis: 119,95 Mark

Mindestanforderungen

486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick, MS-DOS 5.0 oder höher

Pro

Reinrassiges Shoot'em-Up
Schnelle Grafik-Engine
Abwechslungsreiche Kameraführung

Kontra

Einige Rätsel sehr einfach
Grafik manchmal etwas pixelig

85%

ALTERNATIVEN



DESCENT II

Interplay • ca. 100 Mark
Wertung: 84%



CYBERMAGE - Darklight Awakening

Origin • ca. 100 Mark
Wertung: 78%



DARKER

Psygnosis • ca. 110 Mark
Wertung: 76%

POWER Helpline



Gabriel Knight 2: The Beast Within

Eines der komplexesten Adventures der letzten Jahre ist Gabriel Knight 2. Es ist derart komplex, daß eine vollständige Komplettlösung den Rahmen der PC POWER um ein Vielfaches gesprengt. Wir haben uns daher auf die wichtigsten Stationen, sortiert nach den einzelnen Kapiteln, konzentriert. Wegen der Textmenge erscheint diese Lösung in mehreren Teilen. Und nun auf zu einer gruseligen Reise nach Bayern...

Ihr Job als Schattenjäger bereitet Ihnen Probleme? Sie stoßern selbst bei strahlendem Vollmond im Nebel? Nur keine Panik – das Team von PC Power hilft Ihnen, die finsternen Werwölfe zur Strecke zu bringen. Wir haben dieses brillante Spiel für Sie durchgeackert und werden in dieser und in den nächsten Ausgaben beschreiben, wie wir die spannende Wolfshatz zu einem glücklichen Ende bringen konnten. Viel Spaß mit dem ersten Teil der Komplettlösung. Und Waidmannsheil...

Kapitel 1 Der Intro-Film

Wir befinden uns auf Schloß Ritter, einem großen, alten Anwesen. Gabriel arbeitet an seinem neuen Buch, als es an der Tür klopft. Es ist Gerda, die den Autor bittet, einige Besucher zu empfangen. Sie erinnert Gabriel daran, stets den Talisman der Familie bei sich zu tragen. Gabriel nimmt den Talisman und macht sich auf, seine Gäste zu begrüßen.

Bei den Gästen handelt es sich um eine Gruppe von Dorfbewohnern, deren Wortführer Werner Huber ist. Er erklärt den Anlaß ihres Besuchs. Wegen einer Begebenheit, die sich zwei Tage zuvor auf dem Bauernhof

seines Cousins Sepp zutrug, ist man nun gekommen, um mit dem Schattenjäger zu sprechen.

Sepps kleine Tochter spielte bei Einbruch der Dunkelheit in der Nähe eines Waldstücks. Ihre Mutter wollte sie gerade ins Haus zurückrufen, als sie sah, wie sich ein Wolf näherte. Der Wolf griff das Mädchen an und tötete es. Sepp konnte nicht mehr eingreifen. Nun glauben er und Werner, es hier mit einem Werwolf zu tun zu haben und wollen den Schattenjäger bitten, die Bestie zu töten, bevor noch mehr Unheil geschieht. Gabriel nimmt den Auftrag an und will sich auf Sepps Hof umsehen.

Auf dem Hof der Hubers

Schauen Sie zunächst einmal nach, was sich in Ihrem Inventar befindet. Es enthält eine Seite des soeben begonnenen Manuskripts. Untersuchen Sie das Blatt. Untersuchen Sie anschließend Gabriels Notizbuch, den Recorder, die Business Card und den Familien-Talisman. Neues erfahren Sie zwar nicht aus dieser Übung, aber immerhin wissen Sie, was Sie bei sich tragen.

Nun wollen wir uns mal ein wenig umsehen. Beginnen wir mit dem

Kreuz und mit der Tür, die sich hinter Gabriel befindet. Leider ist die Tür für uns unpassierbar, und das Kruzifix sagt uns lediglich, daß die Hubers katholisch sind. Ob dieser Erkenntnis bleibt uns vor Überraschung natürlich erst mal die Spucke weg! Der Porzellanschrank bringt uns auch nicht viel weiter. Interessanter ist da schon die Tasche auf dem Boden. Öffnen Sie die Tasche, und nehmen Sie einige Gegenstände heraus. Sie werden anschließend feststellen, daß die Liste Ihres Inventars um einige Positionen erweitert wurde. Untersuchen Sie die neuen Gegenstände sorgfältig.

Übrigens: Wenn sich der Bildschirm in der Naheinstellung befindet, und Sie klicken auf ein Schriftstück, so wird Ihnen der Inhalt in vielen Fällen laut vorgelesen. Sie sollten sich diesen Luxus, wo immer es möglich ist, gönnen. Erstens, weil Sie sich den Inhalt so viel besser merken können (Sie würden die Schriftstücke ja eh nur "querlesen"), und zweitens, weil das Gerücht umgeht, es könne problematisch werden, ein Kapitel abzuschließen, wenn man es nicht tut. Lassen Sie's nicht drauf ankommen!

Gehen Sie nun nach rechts, in einen anderen Teil des Raumes. Schauen Sie sich die Notiz an, die

sich hinter Gabriels Mantel an der Wand befindet. Frau Huber schreibt, daß sich die Wagenschlüssel neben der Tür befinden, und empfiehlt, innerhalb Münchens auf das Auto zu verzichten und sich stattdessen dem ÖPNV anzuvertrauen. Unter dem Spiegel neben der Tür erkennen wir einen kleinen Fleck, den wir uns näher anschauen. Volltreffer! Daß Sie die Schlüssel anschließend routinemäßig untersuchen, versteht sich von selbst.

Bevor wir den Raum durch die Tür verlassen, wollen wir uns aber noch ein wenig umschauen. Auf dem Tisch finden Sie ein Blatt Papier, das Sie einer näheren Betrachtung unterziehen. Auf der anderen Seite des Tisches gibt's noch mehr zu sehen: eine Münchner Zeitung. Sie erfahren darin, daß sich der Zoo in Thalkirchen befindet, und daß Sie den zuständigen Ermittlungsbeamten auf der Polizeiwache am Prinzregentenplatz finden können. Na, immerhin.

Sehen Sie sich das Telefon in der Ecke an, und versuchen Sie, ein paar Leute anzurufen. Benutzen Sie dazu die Briefe von Grace und Übergrau mit dem Telefon. Gabriel bringt zwar keinen einzigen Anruf zustande, aber Sie wissen jetzt zumindest, wie in diesem Spiel

telefoniert wird. Werfen Sie abschließend noch einen kurzen Blick in den Spiegel (eitel? Wer ist hier eitel?), und verlassen Sie dann den Raum.

Draußen entdecken Sie das Auto der Hubers und eine Leiter. Da es hier nichts mitzunehmen gibt, sehen wir uns woanders um, bevor wir uns in Hubers Mittelklassewagen vom Acker machen. Zunächst gehen Sie zur Scheune links vom Wagen. Dort entdecken Sie Zement, einen Bleicheimer, eine Metalltonne, aber nichts von entscheidender Bedeutung – man muß halt einfach mal alles gesehen haben...

Gehen Sie jetzt zum Wassertrog rechts vom Fahrzeug. Der Boden ist schlammig. Untersuchen Sie den Schlamm links neben der Tränke. Wahnsinn, ein riesiger Prankenabdruck! Jetzt ahnen Sie sicher auch schon, wofür der schnelltrocknende Zement aus der Scheune gut sein könnte. Gehen Sie zurück zur Scheune, und nehmen Sie den Zement. Den Rest kriegt Gabriel ohne Ihre Hilfe gebacken. Gehen Sie zur Tränke, und benutzen Sie den angerührten Zement mit dem Prankenabdruck. Gabriel bringt anschließend seine Hilfsmittel wieder an ihren Platz zurück. Nehmen Sie nun den fertigen Abguß, und untersuchen Sie ihn.

Schauen wir uns jetzt die Wälder hinter der Tränke genauer an. Beim hohen Gras entdecken Sie am Boden etwas Schmutz mit rotbraunen Haaren. Nehmen Sie die Haare, und sehen Sie sich noch einmal den Schmutz an. Untersuchen Sie nun die Haare. Auf Ihrem Weg zurück zum Wagen machen Sie noch einen Abstecher zum Prankenabdruck. An der Stelle befindet sich nun ein Loch. Setzen Sie sich anschließend ins Fahrzeug, und benutzen Sie die Schlüssel.

Auf der Streckenkarte der U-Bahn erfahren Sie, wie Sie nach Thalkirchen (der Zoo) und zum Prinzregentenplatz (die Polizeiwache) kommen. Wäre ja gelacht, wenn sich im Zoo niemand fände, der den Prankenabguß und die Haare untersuchen könnte. Und wenn nicht dort, dann doch bei der Polizei.

Im Zoo von Thalkirchen

Im Zoo finden Sie sich vor dem Wolfsgehege wieder. Aha, langsam wird's spannend. Sehen Sie sich rechts außen die Hinweistafel an, Sie erhalten dort Infos über den Europäischen Wolf. Gehen Sie weiter nach links, und schauen Sie sich die Wölfe an. Gabriels Versuch, einen der Wölfe heranzurufen, bleibt ohne Erfolg. Viel mehr gibt's hier im Moment nicht zu tun.

Weiter links treffen Sie auf ein Schild mit der Aufschrift "Zooverwaltung". In diesem

Augenblick kehrt der Wärter, den Sie bereits anfangs am Wolfsgehege sahen, zurück. Sprechen Sie mit dem Wärter. Sie erfahren, daß er Thomas heißt und seit knapp einem Jahr im Zoo beschäftigt ist. Fragen Sie ihn weiter aus. Er erzählt, daß er von Doktor Klingmann in wichtigen Fällen über das Walkie Talkie erreicht werden kann. Fragen Sie Thomas nun nach Doktor Klingmann. Dieser Doktor könnte Ihnen die Erlaubnis geben, die Wölfe aus der Nähe zu betrachten. Sie finden ihn in der Zooverwaltung.

Fragen Sie Thomas nun nach den Wölfen und anschließend nach entwichenen Wölfen. Letztere Frage eröffnet Ihnen weitere Gesprächsoptionen, die Sie alle der Reihe nach durchgehen sollten. Laut Doktor Klingmann seien die Wölfe entkommen, weil die Käfigtür offenstand. Thomas ist sich da nicht so sicher, hält aber die beiden Wölfe Hilda und Parsival für nicht menschengefährlich. Beide Wölfe sind grau – die Haare, die Sie am Unglücksort fanden, können also nicht von diesen Tieren stammen... oder doch?

Nun müssen Sie zusehen, daß Sie endlich in das Wolfsgehege kommen. Folgen Sie also dem Hinweisschild, und gehen Sie in Doktor Klingmanns Büro. Schauen Sie sich genau um, und sprechen Sie mit dem Herrn. Quetschen Sie Klingmann gehörig aus, und hören Sie ihm gut zu, er hat eine Menge zu erzählen. Nur, reinlassen ins Gehege will er Sie nicht.

Nach dem Gespräch gehen Sie noch einmal zu den Wölfen und betrachten die Tiere. Gabriel stellt fest, daß er eine Fellprobe von den Wölfen braucht, um sie mit den Haaren, die er bei sich trägt, vergleichen zu können. Für's erste lassen Sie's jedoch dabei bewenden, gehen zum U-Bahn-Plan und steigen am Haltepunkt Marienplatz aus.

Marienplatz

Am Marienplatz sehen Sie sich erstmal in Ruhe um. Gehen Sie zu den einzelnen Geschäften – das Kuckucksuhrengeschäft, das Uhrengeschäft. Hinter dem Uhrengeschäft entdecken Sie einen Turm mit dem berühmten Münchner Glockenspiel. Schauen Sie auf die Statue, die sich links vom Glockenspiel befindet – offenbar Maria mit dem Kind, die unseren Helden irgendwie zu beobachten scheint.

Zurück auf der Straße entdecken Sie rechts an der Mauer ein Hinweisschild zum Rathaus. Noch weiter rechts können Sie sich die Auslagen einer Buchhandlung anschauen. Anschließend treffen Sie einen Straßenmusikanten und stoßen auf einen Brunnen. Hinter dem Brunnen gelangen Sie über einen Ausgang zur Dienerstraße.

Dort befindet sich ein Postamt. Geben Sie dort Gabriels ersten Brief an Grace auf. Gehen Sie anschließend wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Erkunden Sie nun die andere Seite des Marienplatzes. Links vom Bildschirm mit dem Kuckucksuhrenladen sehen Sie ein Gebäude mit einer Drachenskulptur. Weiter links befindet sich ein Delikatessengeschäft. Leider können Sie dort aber nichts kaufen. Und auch Gespräche mit Passanten bringen in der Regel nicht viel ein.

Bei genauerer Betrachtung eines Bürgengebäudes erkennen Sie, daß Sie sich direkt vor Übergrau Büro befinden. Also, nichts wie rein in die gute Stube. Reden Sie mit Übergrau. Bitten Sie ihn, über sich zu erzählen. Sie erfahren, daß er aufgrund seiner englischen Sprachkenntnisse mit Ihrer Angelegenheit betraut wurde.



Fragen Sie ihn nun über München. Übergrau bietet Gabriel seine Dienste als Übersetzer an. Gut zu wissen... Fragen Sie ihn nach den Ritteranwesen und den Todesfällen. Hören Sie genau zu, was er sagt. Schließlich fragen Sie Übergrau nach einer möglichen Analyse von Haaren und Abguß. Und schon haben Sie eine neue Adresse! Im Labor der Universität wird sich ein Professor Ihrer Sache annehmen. Fahren Sie also mit der U-Bahn zum Haltepunkt Universität.

Im Biologielabor

Im Labor treffen Sie auf Michael, der seine Hilfe anbietet. Zeigen Sie Michael den Prankenabguß. Er stellt fest, daß es sich um den Abdruck einer Wolfspote handelt, doch aufgrund der ungeheuren Größe ließe sie sich keiner bekannten Spezies zuordnen.

Zeigen Sie ihm anschließend die Haare. Michael erklärt, die Haare stammten ebenfalls von einer noch unbekannten Wolfsart, möglicherweise einer Kreuzung. Tja, das war's dann auch schon. Machen

wir uns wieder auf die Socken, und fahren wir zum Prinzregentenplatz. Mal sehen, was für Überraschungen dort auf uns lauern.

Auf der Polizeiwache

Okay, die Tour hätten Sie sich eigentlich auch sparen können. Kommissar Leber möchte nicht gestört werden und läßt Sie rausschmeißen. Na prima, und was nun?

Bei den Wölfen

Langsam wird es Zeit, daß wir den Wölfen im Gehege einen Besuch abstatten. Kehren Sie zurück zum Bauernhof, und gehen Sie in Ihr Schlafzimmer. Dort haben Sie die nötige Ruhe für das, was Sie jetzt im Schilde führen. Untersuchen Sie Ihren Tape Recorder. Drücken Sie auf "Splice" (die Schneidefunktion), laden Sie Klingmanns Tape in Deck A und ein leeres Tape in Deck B. Wählen Sie die Frage "Thomas?" aus, und übertragen Sie sie auf das leere Tape. Transferieren Sie als nächstes die Meldung "Herr Doktor Klingmann here". Nun die Order "Show our Wolves to Mr. Knight". Dies alles übertragen Sie mit Hilfe der Tasten am Tape Recorder auf das leere Tape. Lassen Sie's mal abspielen. Hört sich ziemlich überzeugend an, oder?

Benutzen Sie nun die Fahrzeugschlüssel mit dem Wagen, und nehmen Sie anschließend die U-Bahn nach Thalkirchen. In Klingmanns Büro werden Sie erstaunt feststellen, daß der gute Doktor außer Haus ist. Nutzen Sie die Gelegenheit, und schnüffeln Sie ein wenig herum. In seinem Mantel finden Sie einen Papierfetzen, den Sie genauer untersuchen sollten. Sehen Sie sich auch die Rückseite an.

Benutzen Sie nun das "Splice Tape" mit dem Walkie Talkie. Die Sache funktioniert! Thomas begleitet Sie ins Wolfsgehege. Er ruft einen Wolf namens Marguerite herbei. Sehen Sie sich die Marke am Hals des Wolfes an. Berühren Sie Marguerite. Gabriel nimmt von dem Tier eine Fellprobe.

Da wir ja keine halben Sachen machen, bringen wir die Fellprobe zu Michael in die Universität. Er untersucht die Haare und bestätigt, daß es sich einwandfrei um die eines stinknormalen Wolfes handelt. Beim Verlassen des Labors händigt Michael Ihnen noch die schriftlichen Untersuchungsergebnisse aus, die Sie sich ruhig ansehen sollten.

Die Jagd beginnt

Fahren Sie nun zum Marienplatz, und besuchen Sie Übergrau. Fragen Sie ihn nach dem Jagdschein. Untersuchen Sie noch einmal Klingmanns Zettel. Sie stellen fest, daß die unleserlichen Zeichen auf

TORPEDOS

SILENT HUNTER, die leistungsfähige U-Boot-Simulation über den Zweiten Weltkrieg, wird jedes andere Seekriegsspiel versenken.

Als Kommandant eines amerikanischen U-Boots im Südpazifik ist Ihre Aufgabe einfach – versenken Sie so viel feindliche Tonnage wie möglich. Wählen Sie aus einer Vielzahl amerikanischer Unterseeboot-Typen und blasen Sie zur Jagd!

Historische Missionen, hypothetische Begegnungen und ein karriereorientiertes Kampagnenspiel verschaffen jedem das ultimative Unterwassererlebnis, der schon immer „Rohr 1 – Feuer“ rufen wollte, während er durch ein Periskop starrt. Die Liebe zum Detail und die genaue Recherche lassen SILENT HUNTER unter der Konkurrenz hervorstechen. Der amerikanische U-Boot-Kommandant William „Bud“ Gruner wurde als technischer Ratgeber für SILENT HUNTER engagiert. Als Kriegsheld und Träger vieler Orden des Zweiten Weltkriegs konnte Kommandant Gruner Details und Fachwissen beisteuern, die nicht in den Geschichtsbüchern stehen. Authentische Filmausschnitte aus dem Zweiten Weltkrieg und Kommandant Gruners Erzählungen vermitteln ein intensives historisches Erlebnis in dieser realistischen U-Boot-Kampfsimulation. Die 3D-Grafik an der Grenze des technisch Machbaren ermöglicht Ihnen, alle Schiffe aus der Ich-Perspektive kennenzulernen, während Sie durch Übersichtskarten über die Kampfsituation informiert werden. Spielen Sie einzelne Szenarien oder ganze Feldzüge durch.

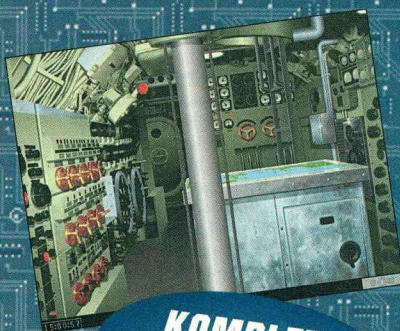
Sie werden auf jeden Fall von der Detailtreue beeindruckt sein – sowie von der Grafik, die so realistisch ist, daß Sie unwillkürlich nach Ihrer Schwimmweste greifen werden.

BOMBIGE LEISTUNGSMERKMALE:

- ✱ Modernste Super-VGA-3D-Grafik sorgt dafür, daß alle Teile der Silent Hunter-Welt nicht nur voll funktionsfähig sind, sondern auch optisch beeindruckend.
- ✱ Mehr als 40 verschiedene Kriegs- und Handelsschiffe der kaiserlichen japanischen Marine wurden detailgetreu zum Leben erweckt. Realistische 3D-Modelle ermöglichen Ihnen einen akkuraten 360-Grad-Rundumblick auf jedem Schiff.
- ✱ Die texturierte und unter Berücksichtigung von Lichtquellen dargestellte Polygon-Landschaft bildet die Küstenlinie in neun verschiedenen Patrouillenzonen nach. Küstenstädte, Anlegestellen und Häfen wurden von historischen Landkarten rekonstruiert. Insgesamt wurden über zwei Millionen Quadratmeilen des Pazifiks im Detail einprogrammiert.
- ✱ Die Sichtverhältnisse werden durch die Wetterverhältnisse und die Tageszeit beeinflusst. Wählen Sie das Wetter aus, die Stärke und die Zahl Ihrer Feinde. Spezielle Missionen erhöhen die Abwechslung der verfügbaren Szenarien.

Erhältlich für PC CD-ROM

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



**KOMPLETT
IN DEUTSCH!**



Als Kommandant der „USS Skate“ war William „Bud“ Gruner im Zweiten Weltkrieg verantwortlich für die Versenkung von zahlreichen gegnerischen Schiffen, unter anderem des japanischen leichten Kreuzers „Agano“. Für diese Verdienste wurde er hoch dekoriert.

LOS!

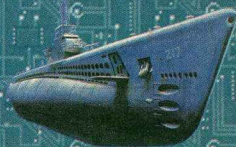
SILENT HUNTER



Silent Hunter ist ein Warenzeichen
der Strategic Simulations, Inc.

© 1995 Strategic Simulations, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.



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



der Rückseite des Zettels rückwärts geschrieben sind. Sie brauchen also einen Spiegel, um die Schrift lesen zu können. Einen solchen haben Sie auf dem Bauernhof der Hubers gesehen. Also, nichts wie hin! Benutzen Sie den Zettel zusammen mit dem Spiegel, und Sie erhalten eine Adresse an der Dienersstraße.

Suchen Sie die Adresse auf, und gehen Sie in das Gebäude hinein. Beißen Sie sich an dem Pförtner ruhig die Zähne aus, warum sollte es Ihnen auch besser ergehen als uns? Sie haben keine Chance, den Pförtner zu irgendwelchen spielentscheidenden Äußerungen zu veranlassen. Vielleicht sollten Sie doch zuvor Herrn Übergrau bitten, die Spiegelschrift für Gabriel zu übersetzen...

Gehen Sie anschließend wieder zurück in die Dienersstraße, und erzählen Sie dem Pförtner, Sie seien ein begeisterter Jäger. Nun müssen Sie nur noch nachweisen, daß Gabriel ein Ritter ist. Aber weder Übergraus Brief, noch der Dolch, noch der Talisman können den Pförtner überzeugen.

Gehen Sie nochmal zu Übergrau, und fragen Sie ihn nach den Familienpapieren. Er wird Ihnen eine Kopie Ihres Familienstammbaums überlassen. Schauen Sie sich den Stammbaum an.

Kehren Sie zurück zur Dienersstraße, und sprechen Sie mit dem Pförtner. Erzählen Sie ihm, daß Gabriel ein Ritter ist, und wenn er nach Beweisen verlangt, halten Sie ihm die Familienpapiere unter die Nase. Na also! Der freundliche Baron Friedrich von Glower kommt hinzu und erklärt sich bereit, Sie als Gast in den Jagdclub einzuführen.

Der Schluß-Film

Baron von Glower stellt Gabriel seinen neuen Kollegen vor – von Zell, Klingmann (klar, den kennen wir schon), von Aigner, Hennemann und Preiss. Jetzt heißt es erstmal 'Hoch die Tassen'. Von Zell und Klingmann verlassen das Treffen recht frühzeitig, kurz darauf geht auch Preiss. Von Glower entschuldigt sich dafür und versichert Gabriel, daß der Club für ihn jederzeit geöffnet sei, obwohl sich die übrigen Mitglieder vorwiegend abends treffen. Er gibt Gabriel seine Karte, auf der auch seine Anschrift steht.

Hmm, was sind das bloß für Leute? Was hat dieser Klingmann hier zu suchen? Besteht dieser exklusive Herrenclub womöglich aus lauter Werwölfen? Düstere Vorahnungen machen sich breit. Doch auf die Antworten auf all diese Fragen werden Sie wohl noch ein wenig warten müssen. Zumindest bis zur nächsten PC Power, dann nämlich erscheint der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Gabriel Knight 2. Also, nicht vergessen! Und träumen Sie gut...

ISHAR 1, 2 & 3-TIPS

Danke, danke, danke! Für Ihre vielen Zuschriften, für das Lob und auch für die konstruktive Kritik. Es hat uns sehr gefreut zu hören, daß die überwältigende Mehrheit von Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, mit der Auswahl unserer Vollversionen zufrieden ist. Besonders die ISHAR-Trilogie erfreut sich ungemeiner Beliebtheit, was wir auch aus der unerwartet hohen Zahl der Nachbestellungen ersehen können. Einige von Ihnen empfanden allerdings besonders den zweiten und dritten Teil des Spiels als zu schwierig. Daher möchte wir Ihnen an dieser Stelle mit den wichtigen Zaubersprüchen und den Rezepten für magische Getränke kräftig unter die Arme greifen. Und sollte es auch zu anderen Vollversionen unserer Heft-CDs ähnliche Wünsche geben, so lassen Sie es uns ruhig wissen. Denn wir sind sicher: Auch Ihnen kann geholfen werden...

ISHAR 1,2 & 3

Hinweis: Einige der folgenden Zaubersprüche und Rezepturen kommen nur in einem Teil der Trilogie vor, andere wiederholen sich. Bei Wiederholung bleiben die jeweiligen Wirkungen, bzw. Rezepturen jedoch identisch.

Nur drei Charakter-Klassen können Zaubersprüche benutzen: Geistliche, Magier und Druiden, und diese wiederum nur bestimmte Sprüche. Die Wirksamkeit eines Zauberspruchs hängt vom Erfahrungswert des jeweiligen Benutzers ab, je höher der Level, desto stärker der Spruch. Mit steigenden Erfahrungswerten können auch Sprüche höherer Levels angewendet werden. Außerdem verbraucht jeder Zauberspruch ein gewisses Maß an körperlicher Energie, also: ohne genügend Energie kein wirksamer Spruch.

Verteidigungssprüche:

Heilen (Geistliche/Magier): erhöht die Lebenspunkte bei Verletzungen.

Schutz (Geistliche/Magier): schützt gegen feindliche Zaubersprüche.

Kurieren (Geistliche/Druiden): wirkt gegen Gift und Blindheit.

Wiederbelebung (Geistliche)

Gestaltwandlung (Magier)

Angriffssprüche:

Angriffe nach Level:

- 1) Feuerball (Magier), wirkungslos bei Drachen.
- 2) Geistiger Hammer (Geistliche)
- 3) Flammende Hand (Magier)
- 4) Eiswolke (Magier), gegen Feuerkreaturen.
- 5) Geist der Flamme (Magier), der mächtigste Zauber.

Angriffe gegen alle feindlichen Wesen:

- 1) Blitz (Magier) und Feuersturm (Magier), wirkungslos gegen Feuerkreaturen.

Angriffe gegen Feinde:

- 1) Schlaf (Magier)
- 2) Blindheit (Magier/Geistliche)
- 3) Lähmung (Magier/Geistliche)

Umwandlung:

- 1) Traditionelle Umwandlung (Magier/Geistliche), verwandelt Freund in Feind und umgekehrt.
- 2) Umwandlung von Untoten (Magier), läßt Untote verrückt werden.

Spezielle Sprüche:

- 1) Paranormales Radar (Magier), zeigt an, ob ein Ort verflucht ist.
- 2) Exorzismus (Geistliche), löst einen Fluch.
- 3) Telepathie (Geistliche), zeigt die Charakteristika einer Spielfigur an.
- 4) Magischer Schlüssel (Magier), öffnet alle Türen.
- 5) Zeitwandlung (Magier), verändert den Zeitablauf im Spiel.
- 6) Teleportation (Zauberer), dient zusammen mit Memotelepe (Zauberer) zur Vorausbestimmung des Ankunftspunktes einer Teleportation.

Magische Rezepte

A = Löwenzahn, bzw. Krötengaue in Teil 1, B = Salamanderöl, C = Falltürspinnennetz, D = getrocknete Mistelzweige, E = Rattenhirn, F = Flügelsonsterklauen, bzw. Wasserspeierklaue, G = Schwarze Pilze, bzw. Schildkrötensabber (Achtung: Weiße Pilze sind giftig!), H = Edelweiß, bzw. Gepulverte Drachenhaken

Bukal: 1 Teil B + 1 Teil F

Schloumz: 1 Teil B + 1 Teil D + 2 Teile F

Dzarna: 2 Teile B + 1 Teil C + 1 Teil E + 1 Teil F

Kloug: 1 Teil B + 1 Teil C + 1 Teil D + 1 Teil E + 1 Teil F

Clopatos: 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil E + 1 Teil F

Gato: 3 Teile B + 1 Teil G

Ghoslam: 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil E

Arbool: 1 Teil A + 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil H

Mildong: 1 Teil F + 1 Teil H

Potaic: 1 Teil C + 1 Teil E

Rhumxy: 2 Teile B + 1 Teil D + 1 Teil E

Jablou: 1 Teil A + 1 Teil D + 2 Teile E

Humbolg: 1 Teil B + 1 Teil C + 1 Teil G

Oklum: 1 Teil D + 1 Teil H

Flukji: 3 Teile E

Olmag: 2 Teile D + 2 Teile E

Exqiz: 2 Teile B + 1 Teil D + 1 Teil E

Foklim: 1 Teil A + 1 Teil B + 1 Teil D

Drouli: 1 Teil B + 1 Teil C + 2 Teile D + 1 Teil E

Izdolia: 1 Teil B + 1 Teil C + 1 Teil E + 1 Teil H

Trillix: 2 Teile B + 1 Teil D + 1 Teil E + 1 Teil F

Worgaz: 2 Teile B + 1 Teil D + 1 Teil F + 1 Teil H

Zarklug: 2 Teile B + 1 Teil D + 1 Teil E + 1 Teil G

Krakos: 2 Teile E + 1 Teil F + 1 Teil H

Bymph: 2 Teile B + 1 Teil D

Lhwyrz: 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil G

Cover-CD-Vollversionen

Auf der Cover-CD der PC POWER 12/95 befand sich als Vollversion u.a. das Spiel History Line 1914-1918 auf und der 2/96 Battle Isle. Wegen der Vielzahl der hilfesuchenden Anrufe verraten wir Ihnen an dieser Stelle die Level- Codes .

HISTORY LINE 1914-1918

Die Paßwörter der Einzelschlachten lauten:

Level	Deutsche Truppen	Französische Truppen
01	PULSE	BATTLE
02	CIVIL	GOOSE
03	MOUSE	SPORT
04	YENOM	BIMBO
05	NOISE	TEMPO
06	RIGHT	BARON
07	ORKAN	BUMMM
08	FRONT	LEVEL
09	RATIO	TOXIN
10	PARTS	PRINC
11	PLANE	CLEAN
12	FLAME	XENON
13	GOTHA	SIGNS
14	BALON	HOUSE
15	PAUSE	SIGMA
16	ELITE	SEVEN
17	INFRA	ZOMBI
18	HILLS	MOVES
19	COBRA	BLADE
20	ATALS	ZORRO
21	AMPER	STONE
22	RHEIN	MOSEL
23	CANDL	ORDER
24	STERN	SODOM



Zwei-Spieler-Codes:

Level	Paßwort		
01	TRACK	13	GRAND
02	HULSAR	14	ROYAL
03	BEAST	15	WATER
04	PLATE	16	SKILL
05	LIGHT	17	SKULL
06	SCROL	18	AUDIO
07	VIRUS	19	SPELL
08	BISON	20	CAMEL
09	DRUCK	21	FLAGS
10	TROLL	22	STORY
11	UBOOT	23	SCOUT
12	DROID	24	GREEN

BATTLE ISLE

Paßwörter:

Level	ein Spieler	zwei Spieler
01	CONRA	FIRST
02	PHASE	GHOST
03	EXOTY	GAMMA
04	MOUNT	MARSS
05	FIGHT	EAGLE
06	RUSTY	METAN
07	FIFTH	FOTON
08	VESUV	POLAR
09	MAGIC	TIGER
10	SPACE	SNAKE
11	VALEY	ZENIT
12	TASTY	DONNA
13	TERRA	VESTA
14	SLAVE	OXXID
15	NEVER	DEMON
16	RIVER	GIANT

Die Bonus-Level für zwei Spieler erreichen Sie mit STORM und EUROP.

Help wanted!!!

Hey! Ja, genau Dich meinen wir! Du zockst mit Vorliebe schwierige Adventures? Du schaffst es, Deine Party ohne Verluste durch ein komplexes Rollenspiel zu geleiten. Du bist der siegreiche Feldherr bei jeder Schlacht? Deine Wirtschaftsspiele enden mit einem Kontostand, von dem selbst Dagobert Duck nur träumen kann? Und Du kennst alle Cheats und Tricks, mit denen man sich actionreiche Games erleichtern kann?

Wenn Du auch nur eine der oben genannten Fragen mit einem klaren "ja" beantworten kannst, dann bist Du hier goldrichtig! Denn Dich suchen wir!! Und zwar sofort!!! Du schickst uns einfach Deine Tips oder Lösungen auf Diskette, und wir drucken Sie im Heft ab. Auch (handgezeichnete) Maps werden gerne angenommen!

Wir belohnen Deine Mühe reichlich – es winken (je nach Umfang und Qualität der Texte und des Beiwerks) nagelneue PC-Spiele (bitte bevorzugtes Genre angeben), PC POWER-Schnupperabos und – bei besonders fleißigen Helfern – Jahresabonnements der PC POWER. Schreib an:

SMP PUBLISHING
POWER-TEAM
Kennwort: Helpline
Postfach 3127
48581 Gronau

Chronomaster

“Taschen-Universen, so’n Quatsch”, dachte sich Lorenz Steinke und legte seinen neuen Raumanzug für eine ziemlich merkwürdige Geschichte an.

Adventure-Autoren müssen eine ganz besondere Gattung Mensch sein. Denn welcher Otto Normaldenker käme schon auf die Idee, sich eine Detektiv-Geschichte mit einem Basset im Humphrey-Bogart-Look und einem sprechenden Karnickel auszudenken? Und wer anderes als ein Adventure-Programmierer hätte Spaß daran, die abgedrehtesten Geschichten von Edgar Allen Poe mit Knetgummifiguren und hypnotisierenden Fischen nachzustellen?

Sei’s drum! Was immer auch in den Köpfen dieser Menschen vor sich geht, ihre Spiele erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit beim Publikum und bei uns Berufsspielern. Darum habe ich mich mit der Chronomaster-CD auch gleich in meinem Büro eingeschlossen und den Telefonhörer neben die Gabel gelegt.

Gerade schön geträumt...

Stellen Sie sich einmal vor, Sie sitzen gerade am Strand, irgendwo auf einem kleinen Planeten im dritten Universum von links, und denken an nichts Böses. Am Horizont vor den drei Sonnen fliegen ein paar Felsklippen vorbei, und in der Baumkrone über Ihrem Kopf singen eine paar kawakanische Möwen alte Weisen aus ihrer Heimat. Da piepst plötzlich der Transponder an ihrem Handgelenk, reißt Sie aus den schönsten Träumen und meldet, daß Sie eine Nachricht von der Erde bekommen. Sie klettern in Ihr ganz in der Nähe abgestelltes Raumschiff, schalten Ihren Kommunikator auf Empfang und blicken wenig begeistert auf den Schirm.

Eine Vertreterin der Erden-Regierung erzählt Ihnen nun eine höchst merkwürdige Geschichte und bietet Ihnen dann einen äußerst lukrativen Job an. Nehmen Sie diesen Auftrag an, stecken Sie



Die freche Jester hat immer den passenden Kommentar auf den Lippen



1. Schwimmbad auf Aurans: Nicht ganz so groß wie der Pool in der PC Power-Redaktion
2. Ihr Schiff der Morgenstern-Klasse erinnert äußerlich ein wenig an ein Paar Elefanten-Stoßzähne
3. Aurans gehört zu den legendären Taschen-Universen, in denen alles und nichts möglich ist
4. Beherzigen Sie unbedingt die alte Poker-Regel: niemals mit dem Rücken zur Tür spielen

bereits mitten im Abenteuer des Chronomasters. Fortan dürfen Sie sich in und mit sogenannten Taschen-Universen herumärgern. Das sind Welten, die begabte Handwerker und Weltenschaffer im Auftrag von reichen Privatleuten gebaut haben.

In diesen Taschen-Universen gibt es ganz eigene physikalische Gesetze, Magie und andere Überraschungen. Das Besondere an diesen Taschen-Universen ist deren Verwundbarkeit: Wer den zugehörigen Weltenschlüssel findet und entfernt, hebt das Raum-Zeitgefüge im jeweiligen Taschen-Universum auf und friert es mitsamt seinen Lebewesen ein.

Ein Computer namens Jester

Genau dies ist mit zwei Taschen-Universen, den Systemen Urbs und Aurans passiert. Sie als Rene





Der Herr mit dem hellen Hemd hätte vielleicht nicht "blöde, glatzköpfige Blechbüchsen" rufen sollen

Korda, ein pensionierter Weltenschaffer, Diplomat und Computerfreak, sind genau der Richtige, um herauszufinden, wer bei diesen beiden Universen quasi den Stöpsel aus der Wanne gezogen hat. Sie nehmen einfach Ihren persönlichen Vorrat

Science-fiction Anhänger, werden mit dem Chronomaster auf ihre Kosten kommen.

tiefgefrorener Zeit mit und reisen nacheinander in die beiden Universen. Dank Ihrer eingefrorenen Zeit können Sie sich dort problemlos bewegen, während alles um Sie herum in

eine zeitlose Starre verfallen ist.

Bei Ihrer Suche nach den Weltenschlüsseln und dem rätselhaften Weltenschlüssel-Dieb hilft Ihnen die kleine Jester. Jester ist das Gehirn Ihres Raumschiffs in Gestalt einer kleinen punktigen und überaus vorwitzigen Frauengestalt neben Ihrem Kommunikator. Wann immer Sie das Raumschiff verlassen, schwebt ein kleiner Ball um sie herum, Ihr Personal Digital Assistent. Jester hält über diesen Ball von Bord Ihres Schiffes aus Funkkontakt mit Ihnen. Zu vielem, was Sie tun, gibt Jester Kommentare; manchmal spricht Sie auch zu den anderen Figuren im Spiel.

Der musizierende Pudding

Im Verlauf des Spiels kommen



Star dieser Band ist der kleine Bruder von Meat Loaf an der Rundum-Trommel



Dieser Museumswärter verdient sein Geld zweifelsohne im Schlaf



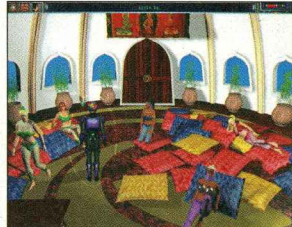
Tausche Raumschiff gegen Wüstenschiff

Sie durch einige völlig unterschiedliche Welten. Mal helfen Ihnen Technik oder Magie, um das eine oder andere Rätsel zu lösen, und manchmal müssen Sie einfach verkehrt herum denken, um ans Ziel zu kommen. Wunderlich sind die Gestalten die Ihnen auf Ihren Reisen begegnen. Vom musizierenden Pudding bis zu obskuren Harems-Damen ist ein weites Spektrum des Irdischen und Außerirdischen vertreten.

Viel Mühe haben sich die Programmierer mit den Bildhintergründen gegeben. Einige der Szenarien sind fast fotorealistisch geworden. Rene Korda tritt außerdem in kurzen Videosequenzen auf. Diese Filme wurden mit einem Raytracer erzeugt, weswegen sich Korda immer ein bißchen roboterhaft bewegt.

Ein Königreich für Interaktivität

Vermißt habe ich bei diesem Spiel ein paar interaktive Elemente. Trotz der Gesellschaft von Jester habe ich mich in der Gestalt von Rene Korda oft sehr alleine gefühlt. Die meisten anderen Figuren tauchen nur kurz auf, geben ein paar Hinweise, oder sie tauschen irgend etwas mit Korda aus und verschwinden dann wieder. Daher kam bei mir nie die Illusion auf, mit richtigen Menschen aus Fleisch und Blut (ersatzweise Außerirdischen aus Schleim und Glibber) zu sprechen oder zu handeln.



Wie wäre es mit einem Tee im Harem des Archimedes?

Das habe ich bei anderen, zum Teil wesentlich weniger aufwendigen Adventures schon besser erlebt. So bleibt die ganze Handlung immer etwas ein- oder zweidimensional. Schade eigentlich, denn die exzellente Grafik und die originelle Rahmenhandlung hätten in Verbindung mit selbstständigeren Spielfiguren und ein paar zündenden Ideen ein erstklassiges Adventure abgegeben. So aber erhält dieses technisch gute Spiel einen deutlichen Punktabzug. Science-fiction-Anhänger, die grafisch gut gemachte Adventures mit mittelschweren Rätseln mögen, werden mit dem Chronomaster dennoch auf ihre Kosten kommen. (2)

CHRONOMASTER

Hersteller
U.S. Gold
Preis: 109,95 Mark

Mindestanforderungen
486/33, Doublespeed-CD-ROM, SVGA-Karte nach VESA-Standard (650x480x256 Farben), gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus.

Pro
fast fotorealistische Bildhintergründe
zahlreiche Videosequenzen
Jester

Kontra
keine interaktive Handlung
etwas umständliche Spielersteuerung

75%

ALTERNATIVEN



THE DARK EYE
Inscape • 94,95 Mark
Wertung: 88%



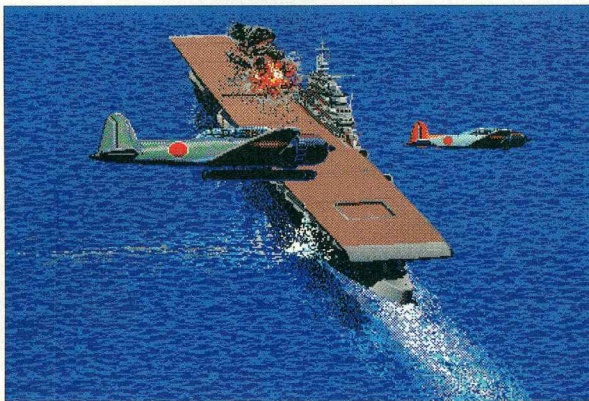
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN
Sierra • ca. 120 Mark
Wertung: 90%



PSYCHIC DETECTIVE
Electronic Arts • ca. 100 Mark
Wertung: 83%

The Complete Carriers At War 2

Boris Sander
versenkt die
Bismarck.



Zur Landung bitte einmal drehen...

Knochen trocken, das Teil, durchfuhr es meine Gehirnwindungen, nachdem ich CCAW 2 das erste Mal gestartet hatte. In über 32 Szenarien wird Ihr taktisches Geschick auf eine sehr harte Probe gestellt. Doch erst mal der Reihe nach...

Nachdem Sie einen der Kriegsschaulplätze ausgewählt haben, entscheiden Sie sich, auf welcher Seite Sie kämpfen möchten. Bemerkenswert ist, daß es mehrere Varianten aller Einsätze gibt und kein Spiel dem anderen gleicht. Abhängig vom Schauplatz gibt es mehrere Kommandos zu vergeben: Ob Sie nun Einsatzleiter einer bodengestützten Bomberstaffel oder Kapitän auf einem Flugzeugträger sind, liegt ganz an Ihnen. Wahlweise übernimmt der Computer für Sie verschiedene Kommandos.

Für den Einstieg sollten Sie sich

erst einmal mit jeder Einheit vertraut machen und nur ein einziges Kommando annehmen. Können Sie sich dann fast blind durch die erschlagende Anzahl an Buttons und Schaltleisten klicken, die die Aktionen einer Einheit steuern, dann reißen Sie sich die absolute Befehlsgewalt unter den Nagel - und die Sache beginnt komischerweise etwas Spaß zu machen!

Mach' mal 'ne Pause

Glücklicherweise wird CCAW 2 nicht in Echtzeit gespielt. Für einen Auftrag haben Sie dennoch nur ein begrenztes Zeitlimit, um Ihre Sache gut zu machen. Ein kleines Briefing-Fenster gibt knapp darüber Auskunft, was genau zu tun ist. Sie können sich allerdings beliebig lange Zeit lassen, um Ihre taktischen Entscheidungen zu treffen.

Das Hauptziel einer Mission ist



Dieses Spiel will man Ihnen nicht gönnen

das Aufspüren und Versenken gegnerischer Flugzeugträger. Ihre eigenen Träger sind mit Aufklärungsflugzeugen ausgestattet,

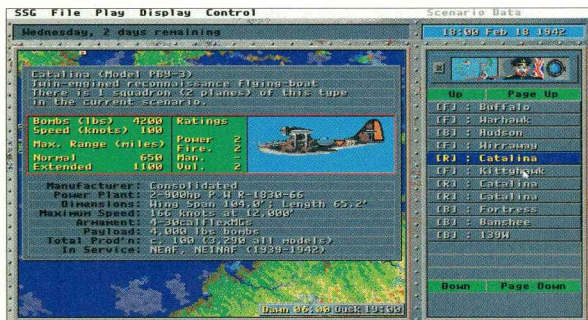
Frage: Ist es nun ein Spiel oder ein Schlachtengenerator?

die den Luftraum nach Banditen absuchen und Schiffe ausspähen. Wurde eine feindliche Einheit gesichtet, so erscheint deren Position auf der Übersichtskarte. Nun ist es höchste Zeit, die Bomber und eskortierende Abfangjäger startklar zu machen, denn mit den Flugzeugträgern verhält es sich ähnlich wie mit den Hosenträgern: Ohne steht man ziemlich nackt da!

Wehe, Sie haben vergessen, die Kisten aufzutanken und zu bewaffnen. Ähnlich ist es mit den an

Land befindlichen Stützpunkten, die ein beliebtes Ziel für feindliche Bomber sind. Von dort aus können Sie auch Einsätze gegen gegnerische Häfen fliegen, vorausgesetzt, die alten Mühlen schaffen die Entfernung, ansonsten bleiben sie mit dem freundlichen Hinweis "out of range" am Boden.

Es tut mir ja leid, es so direkt zum Ausdruck zu bringen, aber CCAW 2 ist wohl die langweiligste Neuerscheinung in diesem Jahr. Die Geschwindigkeit, mit der die Spielzeit voranschreitet, liegt jenseits von Gut und Böse und kann auch nicht variiert werden. Fünf Minuten Spielzeit dauern auf unserem P90 mehr als drei Sekunden. Außerdem nervt es, wenn die Festplatte die ganze Zeit läuft und rumrattert. Selbst wenn Sie die Spielzeit um mehrere Stunden vorstellen möchten, geschieht dies in den



Im Informationsbildschirm zu einer Einheit fehlt nur noch, mit wievielen Schrauben die Kiste zusammengeschraubt wurde



Die Übersichtskarte stellt alle friedlichen und identifizierte feindliche Einheiten dar, nur finden müssen Sie sie selbst!



Die Landstützpunkte dienen zum Bombardieren gegnerischer Stellungen

jämmerlichen 5-Minuten-Abständen.

Die historischen Hintergründe sind zwar gut recherchiert und detailgetreu wiedergegeben, aber ein Spiel soll doch Spaß machen und kein Geschichtsbuch sein. Wird eines Ihrer Schiffe angegriffen, wird es anstelle der Karte auf dem Hauptbildschirm dargestellt. Ein paar

dunkelgraue Fleckchen hier, ein lächerliches Explosionschen da, untermalt mit einem Sound, der aus dem Rauschgenerator eines ZX81 zu stammen scheint, umrahmt von gegnerischen Flugzeugportraits, die alleine dem Zweck dienen, dem Drama ein Ende zu setzen und die Darstellung abzubrechen.

Die unter gleicher Flagge fahrenden U-Boote enttarnen sich nur nach der Auswahl eines Menüeintrages und verschwinden daraufhin wieder in den Tiefen der See. Eigentlich müßte ich die Ausgaben für eine Flasche Glasreiniger den Programmierern in Rechnung stellen. Anfangs wähnte ich, Fliegendeck auf dem Bildschirm vorzufinden. Bei genauerem Hinsehen entpuppten sich die klitzekleinen Kleckse auf der Mattscheibe als Flaggen der stationierten Einheiten. Genauso verhält es sich mit anfliegenden Bombern, die als winzig kleine rote Kreuzchen dargestellt werden und fast zu 100% übersehen werden.

Außerdem sind die Briefings so 'umfangreich', daß ein Einsatz einfach in die Hose gehen muß, es sei denn, jemand war damals dabei und weiß, was an diesem Schauplatz geschah. Diese Altersgruppe wird sich vielleicht dann auch nicht so sehr über die grottenschlechte Grafik beschweren, die dem Sound in nichts nachsteht. Das könnte man ja noch eventuell verschmerzen, aber CCAW 2 ist technisch gesehen da angelangt, wo wir vor Jahren schon einmal waren.

Etwas aufgewertet wird CCAW durch den mitgelieferten Editor, mit dem Sie sich Ihre Schlachten selber zusammenstellen können. Aber dieser Editor ist genau wie das Spiel an sich derart unübersichtlich, daß es eine Menge Überwindung kostet,

sich näher mit dem Teil auseinanderzusetzen. So widmet das Handbuch auch drei Viertel der Seiten dem Mission-Editor; Frage: Ist es nun ein Spiel oder ein Schlachtengenerator?

Wer ein absoluter Fan von Seeschlachten ist und alles haben muß, was es auf diesem Sektor gibt, dem könnte ich CCAW 2 – mit Einschränkungen – ans Herz legen. Allen anderen empfehle ich dringend, sich erst die Demo anzusehen, bevor man so viel Geld aus dem Fenster wirft. (P)

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR 2

Hersteller

SSG

Preis: ca. 120 Mark

Mindestanforderungen

486DX-33, 4 MB RAM, Standard-VGA, Doublespeed-CD-ROM, ADLIB- oder Soundblaster-kompatible Soundkarte

Pro

Muß von einem Geschichtsfanatiker sein
Mission-Editor
Viele Einträge

Kontra

Sehr unübersichtlicher Spielverlauf
Ein Nichts an Sound
Mangelhafte Grafik
Kaum Spielspaß

43%

ALTERNATIVEN



CARRIER STRIKE FORCE
Empire • 119,95 Mark
Wertung: 77%



BURNING STEEL 4
SSI • ca. 130 Mark
Wertung: 82%



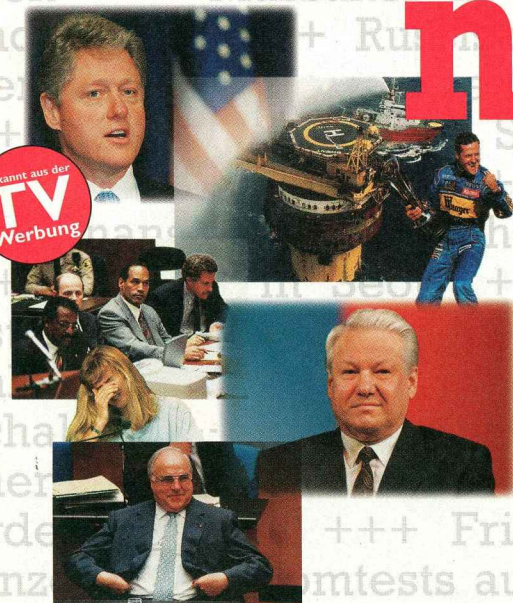
DAWN PATROL: Head to Head
Empire • ca. 100 Mark
Wertung: 64%

Jahresrückblick '95

n.tv

Das ganze Jahr auf einer Scheibe...

Bekannt aus der
TV Werbung



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.

REUTERS dpa DFA

CD-i · CD-ROM PC + MAC

Philips Media

Absolute Zero

Martin Mirbach brachte das Eis zum Schmelzen. Für Absolute Zero hatte es einen Negativ-Effekt: Das Spiel ging um ein Haar den Bach 'runter.

Schlafende Hunde soll man nicht wecken, sagt ein altes Sprichwort. Bei Domark hat man sich allerdings nicht daran halten wollen und gleich eine ganze Horde übelster Aliens zum Leben erweckt. Dabei herausgekommen ist eine Mischung aus Weltraumballerei und Simulation, die den Spieler anziehen, aber Wing Commander und Konsorten auf Distanz halten soll. Und diese Mission ist mindestens ebenso schwer erfüllbar wie einige der Aufträge, mit denen man sich in Absolute Zero konfrontiert sieht. Aber lassen Sie uns der Reihe nach vorgehen.

Unterm Eis ist's heiß

Wir schreiben das Jahr 2374, exakt 405 Jahre nach dem "Summer of Love" wartet nun der "Winter of Hate" auf eine völlig überraschte Menschheit. Und das hat seinen Grund: Nach Jahrhunderten ungebremster Expansion in den unendlichen Weiten des Weltalls haben die Menschen mit Erreichen des Jupitermondes Europa den bisher entferntesten Außenposten ihrer Zivilisation erreicht. Um noch weiter in unbekannte Galaxien vordringen zu können, braucht man vor allen Dingen eins: Wasser. Denn die Tage der fossilen Brennstoffe sind längst gezählt; ohne das flüssige Naß läßt sich kein Kernreaktor zum Kochen bringen.

Zum Glück handelt es sich bei Europa um einen Mond aus Eis. Das einzige Problem bei der Vorbereitung des Schmelzprozesses sind die



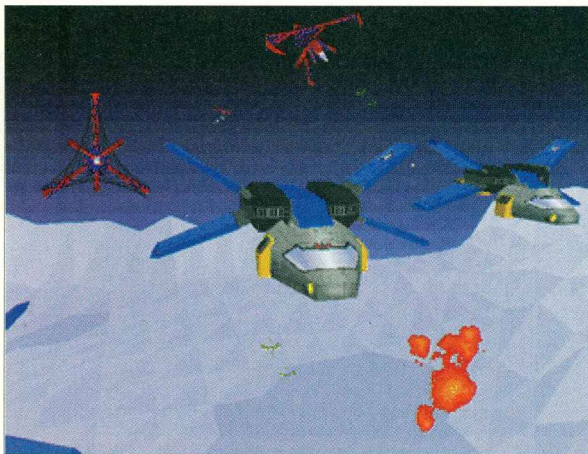
Temperaturen um den absoluten Nullpunkt. Aber keine Bange, auch das haben die Techniker schnell im Griff. Kein Wunder also, daß man sich bereits zur Herrschaft über das Universums auserkoren wähnt.

Doch dann geschieht das Unfaßbare: Seit Urzeiten schockgefrosten und somit aufs beste konserviert, schlummern die Aliens im ewigen Eis und reagieren äußerst unwirsch auf den unterbrochenen Tiefschlaf. Sogleich machen sie sich über die armen Menschlein her; mit dem einen Ziel, möglichst viele von diesen Ruhestörern für immer zum schweigen zu bringen. Da haben wir den Schlamassel. An sich schon schlimm genug, aber es kommt noch dicker. Denn wer muß die Karre aus dem Dreck ziehen? Jawohl, wieder einmal Sie, der Spieler!

Gespaltene Persönlichkeiten

Und diesmal reicht es ganz und gar nicht aus, in die Rolle einer Spielfigur zu schlüpfen und es mit den Aliens aufzunehmen. Vielmehr müssen Sie sich in jeder Mission in eine andere Person hineinversetzen, und davon gibt es einige, die sich deutlich voneinander unterscheiden. Um die ganze Sache noch weiter zu erschweren, haben die Leute von Domark nicht nur Ihre Persönlichkeit (zwangsgespalten, sondern auch noch die Perspektive geteilt. Denn während der Einsätze nehmen Sie die Geschehnisse um sich herum natürlich aus der Sicht der Ihnen jeweils zugeordneten Spielfigur wahr.

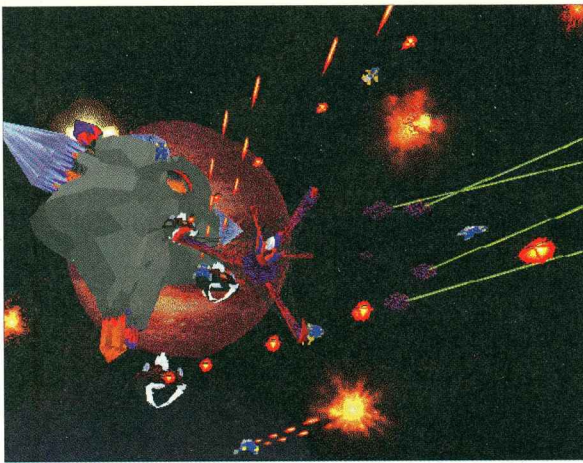
Die Stimme, die Sie über den



Ja, wo fliegen Sie denn?



Captain, ich glaube, das war ein Treffer.



Wir wissen nicht, wo das enden soll...

Lautsprecher hören, gehört allerdings ebenfalls dieser Spielfigur und nicht etwa Ihrem Flügelmann oder der Zentrale. So dürfen Sie von Mission zu Mission Ihren eigenen Monologen lauschen, allerdings mit

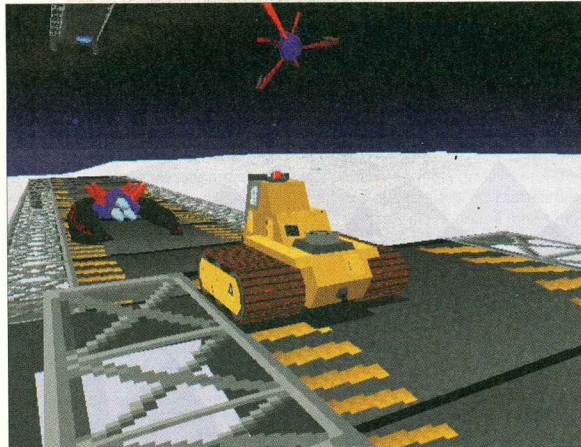
Drei Dinge, die das Lächeln auf den Lippen der Spieler sehr schnell gefrieren lassen.

variierenden Stimmen und ohne die Möglichkeit zu haben, irgendeinen Einfluß auf das Gesagte zu nehmen. Für Leute, die am liebsten sich selbst zuhören, bestimmt ganz toll, für alle anderen eher verwirrend.

Überhaupt wird es kontinuierlich

schwieriger, den Abläufen zu folgen, je weiter man im Spiel kommt. Und wissen Sie was? Hinter diesem Durcheinander steckt auch noch Methode! So soll der Spieler dazu gebracht werden, auch ja nicht die vielen Features wie Tagebucheintragen und e-mails der anderen Personen im Spiel zu kurz kommen zu lassen. Denn nur durch das regelmäßige Studium solcher Schriftstücke kann man sich überhaupt auf dem Laufenden halten.

Um so linearer dagegen der Spielaufbau: Auf Handlungswege wurde ganz verzichtet, eine neue Mission kann erst dann begonnen werden, wenn die vorherige abgeschlossen wurde. Zumindest bietet dieses klassische Verfahren dem Spieler die Möglichkeit, sich



ALTERNATIVEN



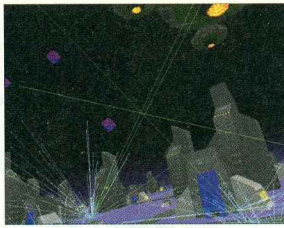
WING COMMANDER IV
Origin • bis 99 Mark
Wertung: 91%



REBEL ASSAULT 2
LucasArts • ca. 69 Mark
Wertung: 53%



THE RAVEN PROJECT
Cryo • ca. 100 Mark
Wertung: 65%



Städte verteidigen?

Schritt für Schritt in die ungewohnte Spiegelgestaltung einzugewöhnen.

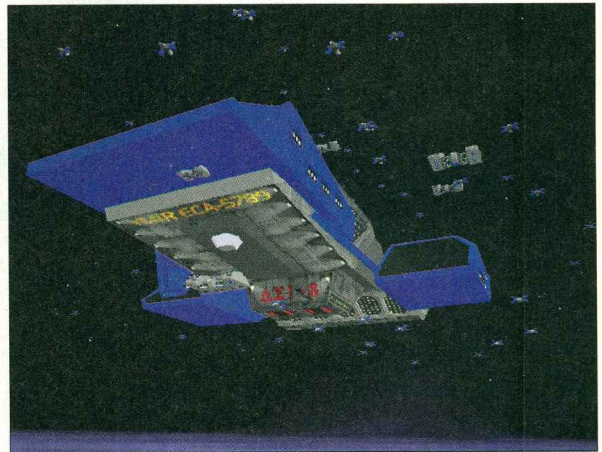
Gute Ansätze, aber...

Und das Spiel selbst macht durchaus Spaß – zu Anfang jedenfalls. Es stehen diverse Fahrzeuge und Waffen zur Verfügung, die man sich alle auf einem separaten Schirm erklären lassen kann. Die

Geschmack läßt sich ja bekanntlich nicht streiten.

So bleibt Absolute Zero also ein Spiel wie viele andere. Zwar ist es keine absolute Null, aber echte Innovationen sucht man hier genauso vergebens wie lang anhaltende Freude am Gameplay. Was allein schon deswegen der Fall ist, weil einige Missionen einfach zu schwierig sind – genauer gesagt sind sie schlicht und einfach unfair. Und einen Autopiloten gibt's auch nicht.

Zusammen mit der verworrenen Erzählperspektive haben wir also schon drei Dinge, die das Lächeln auf den Lippen der Spieler sehr schnell gefrieren lassen. Vor allem aber fehlt eine Multiplayer-Funktion. Gerade wegen der strengen Fokussierung auf einen ununterbrochenen e-mail-Strom



Unten sieht's auch schlecht aus

Einsatzgebiete werden auf Karten dargestellt, die nicht nur zoombar sind, sondern auch vertikal und horizontal gescrollt werden können.

Nach dem üblichen Briefing geht's dann los – oder besser: geht's nach einer etwas zu langen Ladezeit (bei Minimalinstallation) endlich los. Vom normalen Joystick bis zum Thrustmaster darf man sein ganzes Spielzeug einsetzen, und wenn Sie zu den besonders konservativen Vertretern gehören sollten, tippen Sie doch einfach Ihre Befehle in die Tastatur.

Sehr schön präsentieren sich die Grafiken des Spiels, die wirklich keinen Vergleich zu scheuen brauchen. Anders dagegen der Sound. John Carpenter benutzt solch ein Geklimper gern zur Untermalung besonders schauriger Szenen in seinen Horrorfilmen. Warum er das tut? Wahrscheinlich, weil diese Art Musik sehr an den Nerven der Zuhörer zerrt. Für Spannungshöhepunkte im Film kann man ein solches Verfahren ja durchaus gutheißen, aber für ein Spiel? Und dazu noch, wenn die Kompositionen ohrenschmerzhaft kein Hollywood-Format besitzen? Aber über

hätten sich hier sicher reizvolle Gestaltungsmöglichkeiten geboten. So aber läßt sich dem insgesamt unausgegorenen Produkt leider nur eine düstere Zukunft prophezeien. Aus dem Schatten der Spitzenreiter des Genres werden einige Spiele nun mal nicht heraustreten können. Und Absolute Zero gehört absolut dazu. (1)

ABSOLUTE ZERO

Hersteller

Domark
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

486 DX 33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus, Joystick empfohlen.

Pro

Schöne Grafiken
Spannende Spielidee
Abwechslungsreiche Missionen

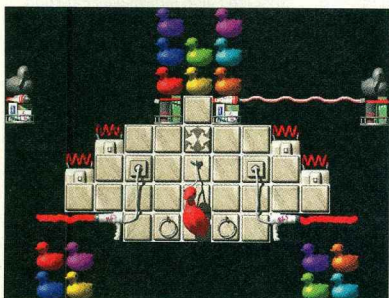
Kontra

Teilweise einfach zu schwer
Unglücklicher Spielaufbau
Keine Multiplayer-Funktion
Nerviger Soundtrack

58%

THINK-X for Windows

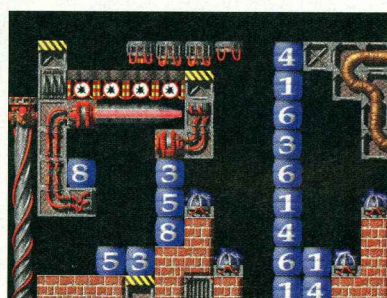
Nach einer kurzen Zeit der ernsthaften Beschäftigung spielt Markus Brodrick wieder mit Bauklötzen ...



Der farbenfrohe Bildschirm läßt auch Kinder viel Spaß an diesem Game haben



Die animierten Grafiken in Think for Windows sind einfach nur schön.



Mit der Zeit werden die Puzzles immer anspruchsvoller und stellen auch Könnern und Kenner auf harte Proben

Erinnern Sie sich noch an die heißgeliebten Spiele-Oldies, die schon auf dem XT liefen und uns alle fasziniert haben? An Games wie Tetris, Sokoban, Blockout und Atomics? Obwohl die Zeit der Hercules-Adapter und der 4-Colour-CGA-Bildschirme endgültig vorbei ist, haben die Spielideen aus der Frühzeit der PCs nichts von ihrer Aktualität verloren. Think-X for Windows ist eines von diesen Knobelspielen, die den User für Stunden vor dem Bildschirm bannen können.

Da moderne Zeiten Einzug gehalten haben, kommt es im Super-Outfit daher. Die Spielsteine werden durch bestechend scharfe Rendergrafiken dargestellt, der Soundtrack ist variationsreich und bietet für jeden Geschmack die richtige Alternative.

Alles sieht so einfach aus

Das Ziel dieses kleinen, netten Spiels ist ganz simpel: Auf Ihrem Bildschirm erscheint ein Spielfeld mit

mehreren Ebenen, auf dem kunterbunt verteilt mehrere Sorten Spielsteine vorhanden sind. Von diesen kleinen Figuren gibt es immer zwei oder mehr. Berühren sich zwei gleiche Steine, verschwinden sie. Wenn alle Steine weg sind, haben Sie den Level erfolgreich bestanden und bekommen eine schwierigere Aufgabe.

Alle Spielsteine sind in den freien Flächen des Spielbretts

Ein Denkspiel, das jung und alt in seinen Bann ziehen kann.

verschiebbar, blockieren sich jedoch gegenseitig. Nur mit guter Planung von Anfang an lassen sich alle Spielsteine so anordnen, daß sie mit ihren Gegenstücken in Kontakt kommen und sich auflösen. Das ist bei nur zwei Steinen ganz einfach, aber wenn es dann drei oder noch mehr gibt, wird es ganz schön

kompliziert. Eine unerbittlich tickende Uhr macht es Ihnen nicht einfacher, denn der Zeitraum, in dem Sie einen Level komplettiert haben müssen, ist begrenzt.

Damit es Ihnen nicht unmöglich ist, die erweiterten Spielbretter fertigzustellen, bekommen Sie Spielsteine mit besonderen Fähigkeiten, zum Beispiel, um einen übergebliebenen einzelnen Stein zu sprengen (Anm. des Testers für die Programmierer: Ich sprengte Teddybärchen gar nicht gerne in die Luft!).

Wenn nach Erlangen einer gewissen Übung Ihr Sinn für Logik unterfordert wird, stehen Ihnen noch zwei härtere Spielstufen zur Verfügung, in denen die Puzzles dann auch wirkliche Könnern ans Knobel bringen.

Alles in allem ist Think for Windows ein leicht zu bedienendes Denkspiel, das jung und alt gleichermaßen in seinen Bann ziehen kann. Es kann Ihnen einfach eine Abwechslung zu Ihrer Arbeit am

PC bieten oder Sie fanatisch bis in die Nacht vor dem Monitor festhalten, um diesen einen verfluchten Level doch noch fertigzumachen.

In der Zeit der Multi-CD-Spiele ist Think for Windows eine angenehme, wenn auch nicht innovative Erscheinung auf dem Spielemarkt, die zudem noch für eine lange Zeit den Spielspaß sichert. Da der Spielinhalt absolut gewaltfrei ist, kann es auch ohne Bedenken von Kindern gespielt werden. Für die österreichische Firma (noch) ohne deutschen Distributor ist es immerhin ein vielversprechender Anfang. (P)

THINK-X FOR WINDOWS

Hersteller
JoWood Productions
Tel.: (0043 - 6133) 8430
Preis: 49,95 Mark

Mindestanforderungen
Windows 3.1 oder besser, 486DX-40, 8 MB RAM, SVGA, Windows-kompatible Soundkarte, Maus, Doublespeed-CD-ROM.

Pro
Zeitloses Denkspiel
Für Kinder geeignet
Gute Grafik
Mehrere Spielstufen

Kontra
Nicht innovativ genug, um voll zu überzeugen

70%



Sollte Ihnen die Hintergrundmusik nicht gefallen, haben Sie hier eine umfangreiche Auswahl



In diesem Hilfebildschirm können Sie sich über alle Spezialelemente des Spiels informieren



Mit diesem einfachen Schalter können Sie Spielbrett und Level wählen. Die Bedienung ist auch für Kinder gut geeignet.

Sensible Golf

Das Leben ist eine Pralinschachtel - irgendein Rüpel ißt einem immer die besten Happen weg und läßt nur noch Sensible Golf übrig. Boris Sander trauert hinterher.



Die Pfeile um das Loch sollen das Relief darstellen... lächerlich!

Mit dem Wörtchen 'light' wird ja allerhand Schindluder getrieben. Ob kalorien-reduzierte Koffeinbrause oder geschmacklose Naschereien, jetzt hat es auch die Golf-Simulationen erwischt. Wer auf Seitenwind und Bodenunebenheiten verzichten mag, bitte schön, der greife zu Sensible Golf von Sensible Software. Als hätte die Marketing-abteilung von vornherein befürchtet, daß dieser Titel in den Händlerregalen verstauben würde, trat sie kurzerhand die Flucht nach vorne an: Im Hand-buch wird der Käufer bereits vor dem Programmstart ausdrücklich davor gewarnt, seine Ansprüche allzu hoch zu schrauben. An dieser Stelle muß ich den Handbuchautoren ein herz-liches Dankeschön aussprechen, daß sie mir einen wichtigen Aspekt meiner Arbeit bereits abgenommen haben.

Unkomplizierte Installation

Die Grafik und Soundeffekte sind so erfrischend mager, daß das komplette Spiel auf zwei Disketten paßt. Und ob Sie es glauben oder nicht, darauf enthalten sind jeweils eine Version für DOS und Windows 95! Letztere scheint mir aber etwas schüchtern zu

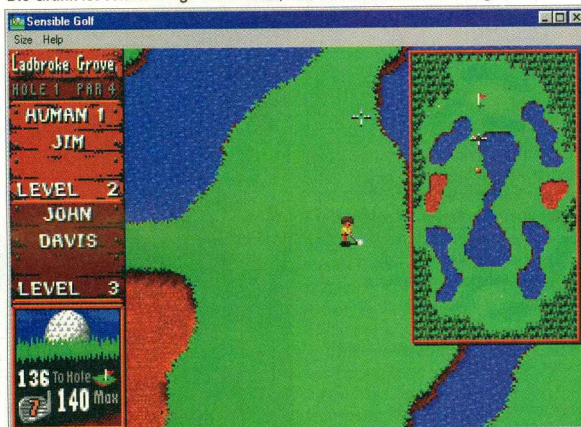
Mit dem Welly-O-Meter schlagen Sie die Bälle vom Tee in Richtung Grün.

sein, denn sie traut sich nicht so recht, sich als Programmgruppe registrieren zu lassen. Erst der Windows-Explorer vermag das Spiel aus seinem Versteck zu locken. Nach dem Motto "bloß nicht auffallen" öffnet sich dann kurzerhand ein klitzekleines Fenster, in dem der frischgebackene Nachwuchs-Langer den Ball schon suchen muß, bevor er eventuell in einem Hindernis wie etwa Sandbunker, Bäume oder den beschaulichen Seen verschwunden ist.

Das Bild läßt sich aber noch vergrößern, woraufhin es so richtig



Die Grafik ist schlichtweg indiskutabel, was soll man sonst dazu sagen?



Eine kleine Karte sorgt für Übersicht (wenn Sie auf ein Joypad verzichten, denn sonst funkt es nicht)



Und jetzt mit Schmackes! Hoffentlich fliegt der Schläger auf Nimmerwiedersehen mit in die Pampa.

schön pixelig wird. 25 Golfplätze mit jeweils 18 Löchern stehen zur Auswahl bereit. Süffisanterweise zieren alle Schauplätze reale Namen, indes – sie stammen alle aus dem Reich der Programmierer-Phantasie. Gelungener fände ich Bezeichnungen wie etwa Water World oder Nottingham Forest; Sie verstehen, was ich meine?!

Schlagen und hoffen

Wenn Sie sich an der wundervoll homogenen Landschaft mit den perfekt geklonten Bäumen sattgesehen haben und immer noch Golf spielen wollen, dann haben Sie – laut Handbuch – das Spielprinzip richtig verstanden. Laden Sie vorsichtshalber noch ein paar Freunde ein, denn geteiltes Leid ist halbes Leid, und kollektive Wutausbrüche können auch lustig sein. Mit dem Welly-O-Meter schlagen Sie die Bälle vom Tee in Richtung Grün. Die Schlagstärke wird mit der halbrunden Skala festgelegt. Zusätzlich können Sie dem Ball noch einen Spin mitgeben, indem Sie die Schlag-richtung während des Ausholens variieren.

Exakt getroffen wird der Ball nur, wenn Sie die Leertaste oder den Joystickknopf just in dem Augenblick betätigen, wenn sich der Schläger im Welly-O-Meter genau im roten Bereich befindet. Im Wettkampfmodus können Sie gegen Freunde oder den Computer spielen und nebenbei noch ordentliche Preisgelder einsacken: Und genau die werde ich den Programmierern stiften, damit sie sich beruflich neu orientieren können.

SENSIBLE GOLF

Hersteller
Sensible Software / Virgin
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, DOS 6.0 oder Windows 95, VGA, Soundkarte (wozu?), Maus

Pro
Hautfarbe und Kleidungsstücke variabel
Version für DOS und Win95
Idiotensichere Bedienung

Kontra
Wozu habe ich eine Soundkarte?
Kann mir jemand den Spielwitz erklären?
Irgendwie fühle ich mich jetzt verschaukelt!!!

17%

MAG!!!

Martin Mirbach hat endgültig genug. Er steigt bei der PC Power aus und macht sein eigenes Magazin. Denen wird er's zeigen...



Redaktionssitzung bei der PCPower

Wer träumt nicht hin und wieder davon, sein Hobby zum Beruf zu machen? Leider ist dieses Glück den allerwenigsten vergönnt. Aber wir Spieleredakteure, ja, wir haben es geschafft. Wir bekommen die neuesten Spiele schon vor dem offiziellen Release auf den Schreibtisch und bezahlen nicht einen Pfennig dafür. Die großen Hersteller laden uns zu aufwendigen Präsentationen ein, Anreise Erste Klasse und Luxushotel natürlich inbegriffen.

Unsere Gehälter können problemlos mit denen von Spitzenpolitikern und Bundesliga-Kickern konkurrieren, und bei hohen

Wertungen schießt der Zählerstand auf unseren Bankkonten noch einmal auf mysteriöse Weise in die Höhe. Aber das Beste sind die Arbeitszeiten. Kein Wecker, der frühmorgens klingelt, und das Fernsehprogramm nach Mitternacht gehört auch zur täglichen Routine. Spielen kann man doch auch zwischendurch, das bißchen Schreiberei erledigen wir dann nebenbei.

(Anm. des Chefredakteurs: Gut zu wissen, Martin!)

Zugegeben, es gibt wenige Berufsbilder, die so sehr mit Klischeevorstellungen behaftet sind



Lourens sucht eine gute Idee für das Layout

wie unseres. Daher ist es auch gar nicht weiter verwunderlich, daß endlich ein Hersteller auf die Idee verfallen ist, all diese Stereotypen in einem Spiel zu vereinen. Und auch das einzig hierfür in Frage kommende Genre liegt auf der Hand: In einer Wirtschaftssimulation soll der Spieler beweisen, daß er es besser kann. Besser als diese Pfeifen bei den Magazinen, die ja von ordentlichen Bewertungen, spannenden Reportagen und Tips, die auch funktionieren, sowieso keine Ahnung haben.

Warum sollten die sich auch Mühe geben, wo sie doch eh' alles in den Hals gesteckt kriegen? Na schön, dann wollen wir doch mal nachsehen, ob man denn bei Greenwood

eingestellt werden und hat später Einfluß auf die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit. Begleitet von fröhlich dudelnder Musik, geht es dann aber richtig zur Sache.

Als allererstes müssen Sie natürlich Personal einstellen. Wenn Sie nicht

Die wirtschaftlichen Zusammenhänge sind im großen und ganzen vollständig erfaßt.

genau abschätzen können, wie viele Redakteure und freie Mitarbeiter Sie benötigen, können Sie auch einen Blick in den übrigen Blätterwald riskieren. Jedes wichtige Magazin am Markt ist mit seiner jeweils aktuellen



Phil hat eine Menge Arbeit auf dem Tisch

in der Lage, dieses Thema vernünftig umzusetzen.

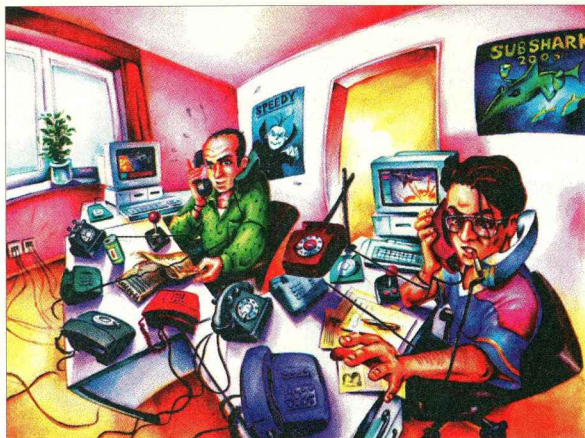
Acht Stunden sind kein Tag

Natürlich ist es nicht damit getan, Spiele zu rezensieren. Als aufstrebender Jungunternehmer mit großen Ambitionen am Zeitschriftenmarkt sollen Sie statt dessen Ihr eigenes Magazin aus der Taufe heben und sich damit erfolgreich am Markt behaupten. Zuvor müssen jedoch einige Voreinstellungen getroffen werden. Sie benennen Ihren Verlag, das Magazin und die Zeitspanne, in der Sie tätig werden müssen. Dabei steht Ihnen die Dekade von 1986 bis 1995 zur Verfügung, die entweder komplett durchgespielt oder in kleineren Ausschnitten bewältigt werden kann. Auch der Schwierigkeitsgrad kann

Belegschaft vertreten. Zum Teil sind die Namen ein wenig verändert worden, ansonsten wurde jedoch Wert auf größtmögliche Authentizität gelegt. In dieser Beziehung hat sich die Zusammenarbeit mit unserer geschätzten Konkurrenz wirklich gelohnt.

Beinahe jeder, der sich in der "Szene" einen Namen gemacht hat, ist auf die ein oder andere Art vertreten. Sogar 336 Original-Reviews der letzten zehn Jahre wurden eingescannt und können im Spiel verwendet werden.

Die Umgebung wirkt also auf uns Redakteure durchaus vertraut, und auch die wirtschaftlichen Zusammenhänge sind im großen und ganzen vollständig erfaßt. Wenn die Kohle nicht reicht, können Sie versuchen,



Wieder Probleme mit der PCPower CD-ROM?

bei Ihrer Hausbank einen Kredit zu bekommen, wenn zuviel Geld vorhanden ist, legen Sie es einfach



gewinnbringend an. Anzeigen bringen Geld, Druckerei und Vertrieb verschlingen es wieder.

Aber damit nicht genug. Auch auf das Layout können Sie Einfluß nehmen, eine Hotline einzurichten ist

bestimmt auch keine schlechte Idee, die Inhalte des Hefts obliegen ebenso Ihrer Fürsorge wie die Verteilung der Themen an die Redaktionsmitglieder.

Kein Job für Lourens

Leider haben sich aber eine ganze Reihe Ungenauigkeiten in das Spiel eingeschlichen. Und vollständig sind die typischen Abläufe in einem Verlagshaus auch nicht. Da ist zum einen die Bezahlung der Redakteure. Kurz gesagt: Von solchen Seitenhonoraren, wie sie hier genannt werden, können freie Mitarbeiter in der Regel nur träumen. Dann ist es im Spiel von großem Vorteil, sofort einen oder mehrere Auslandskorrespondenten einzustellen.



Michel Kieselstein nach der Geschlechtsumwandlung: Nur noch die Brille ist echt!

ALTERNATIVEN



DER PLANER
Greenwood
Als Vollversion kostenlos auf der Cover-CD!



WILLI LEMKES FUßBALLMANAGER
Anco • 89,95 Mark
Der Anti-Manager: 18%



TEAMCHEF
MIN • ca. 100 Mark
Es geht auch besser: 87%

Designer und/oder Layouter sind aber gar nicht erst vorgesehen. Und wer macht eigentlich abends die Büroräume sauber?

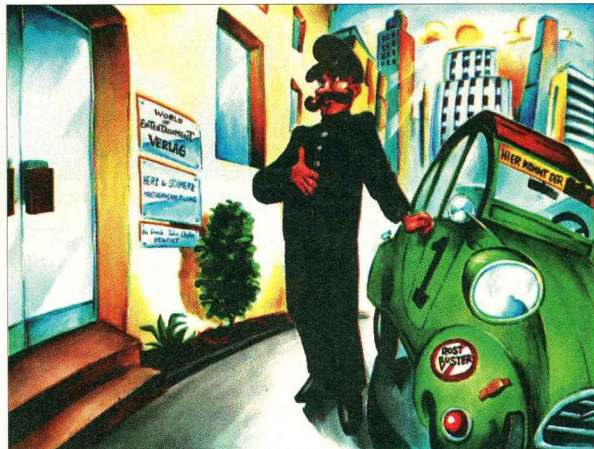
(Anm. des Layouters: Dabei sind wir es, die Euer Geschreibsel erst lesenswert machen!)

Für die Werbung dürfen Unsummen ausgegeben werden, aber um Lohnnebenkosten, Spesenkonten, Messereisen oder eine Buchhaltung brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Sie dürfen zwar Sonderhefte zu bestimmten Themen produzieren. Wenn Sie aber zum Beispiel die glorreiche Idee haben sollten, regelmäßig eine Vollversion mit auf die CD zu packen, wie es Ihr liebstes

Erwartungshaltung durch das zugeben originelle Intro. Hier mutieren die Redaktionsmitglieder eines bekannten deutschen Magazins zu Laienschauspielern und persifizieren recht gekonnt ihren eigenen Alltag (ist das gerollte "r" eigentlich echt oder aufgesetzt, Frau Maueröder?).

(Anm. des Chefredakteurs: Wahrscheinlich hieß ihre Amme Carolin Reiber. Kollegialer Gruß aus dem Power-Tower nach Nürnberg.)

Im Spiel selbst gibt es allerdings wenig zu lachen. Die Charakterisierungen der einzelnen Redakteure auf kleinen Karteikärtchen sind ja noch ganz amüsant. Besonders für



Chefredakteur Klaus Traffort hat seinen eigenen Chauffeur

Magazin seit einiger Zeit macht, sieht's finster aus: Denn auch die Möglichkeit, irgendeinen Datenträger an das Heft zu pappen, besteht in MAG!!! nicht.

Vielleicht wollten sich die Macher von Greenwood ja nur auf die unterhaltsamen Aspekte bei der Herstellung eines Heftes beschränken. Vielleicht wären einige dieser Mängel Ihnen nicht sofort aufgefallen, weil Sie mit dem ganzen Drumherum nicht so vertraut sind wie wir Redakteure. Oder vielleicht mußten auch aus programmertechnischen Gründen ein paar Unwichtigkeiten unter den Tisch fallen. Aber wie dem auch sei, so hat man einfach ständig das Gefühl, irgend etwas zu vermissen.

jene Spieler, die regelmäßig mehrere Magazine kaufen und mit den Namen vertraut sind. Auch die Grafiken sind liebevoll gezeichnet und lassen einen bei der ersten Betrachtung schon mal schmunzeln. Ansonsten findet man sich aber in einer ganz soliden, wenig innovativen und über weite Strecken etwas langatmig wirkenden Simulation mit oben erwähnten Schwächen. Schade um die schöne Idee!

MAG!!!

Hersteller
Greenwood Entertainment
Tel.: 0234/ 93 20 00
Preis: ca. 90 Mark

Mindestanforderungen
386 DX, 8 MB RAM, VESA kompatibel
SVGA-Grafikkarte, MS DOS 5.0,
Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus.

Pro
Solide Simulation aus gutem Hause
Lustiges Intro, schöne Grafiken
Originelle Idee

Kontra
Weckt falsche Hoffnungen
Teilweise zu ungenau und unvollständig
Verschenkt zur viele Möglichkeiten

70%

Whiplash

Lorenz Steinke testete die Erbkönige der weltgrößten Autohersteller und schonte dabei weder das Material noch sich selbst



Die SVGA-Grafik arbeitet leider nur auf schnellen Pentium-PCs einigermaßen flüssig

Mit Autorennen ist es wie mit den Menschen: Es gibt anständige und weniger anständige. Bei einigen Rennen wird jeder Vollkontakt zwischen Fahrzeugen von der Rennleitung gnadenlos bestraft. Ein Ausbremsen à la Damon Hill oder ein schumi-mäßiger Reifenüberroller endet in monatelangen Regeldiskussionen und Auseinandersetzungen.

Bei anderen Wettrennen hingegen sind die häufigen Zusammenstöße erst das Salz in der Suppe. Hier geht es den Fahrern nicht um den Erhalt ihrer Fahrzeuge oder gar um so nebensächliche Dinge wie Leib und Leben. Nur der Sieg zählt beim Crash-Car-Rennzirkus. Das neue Whiplash von Interplay scheint eher in letztere Kategorie von Autorennen zu gehören. Schon die Vorgeschichte



Aufzeichnung eines klassischen Drehers, spannender als jedes Urlaubs-Video vom Ballermann Sechs

des Spiels läßt entsprechendes ahnen.

Viel Geld lockt

Alljährlich treffen sich Teams der acht größten Autohersteller der Welt, um herauszufinden, wer in den vergangenen zwölf Monaten das beste, schnellste und stärkste Auto entwickelt hat. Auf insgesamt 16 verschiedenen Strecken dürfen die herausragenden Fahrer und Mechaniker der Welt zeigen, ob sie ihr Geld wert sind. Die Firma, deren Fahrzeug bei diesem Rennen den

Gesamtsieg erringt, kann sich auf ein gewinnträchtiges Jahr freuen.

Ihre Autos werden sich dank des werbeträchtigen Siegs verkaufen wie warme Semmeln. Die anderen Hersteller schauen für ein Jahr in die Röhre – bis zur nächsten Whiplash-Saison. Klar also, daß die Firmen ihre Fahrer mit dem Versprechen enorm hoher Siebprämien zusätzlich motivieren.

Da es um viel Geld geht (um Ruhm zwar auch, aber den kann man ja bekanntlich nicht essen) schenken sich die acht Teams bei diesem Rennen natürlich nichts. Auf den ohnehin schon mörderisch harten Strecken darf ausgeteilt und eingesteckt werden, was das Material hergibt. Wer unbedingt seinen Gegner auf dem Höhepunkt des Loopings aus der Bahn schubsen möchte, der kann das tun. Sie sollten sich allerdings nicht wundern, wenn Ihre Gegner das

entlangknirschen läßt und dabei die Schadensanzeige am unteren Bildrand bedrohlich ansteigen sieht.

Wer Autorennen mit Arcade-Elementen mag, kann bei Whiplash also durchaus auf seine Kosten kommen. Richtig Spaß macht das Spiel aber erst, wenn Sie gegen mehrere Gegner aus Fleisch und Blut antreten. Ob Sie zu zweit auf einem PC mit horizontal geteiltem Bildschirm spielen oder im Netz gegen eine komplette Fußballmannschaft (inklusive Ersatzspieler) antreten möchten, bleibt Ihnen überlassen.

Etwas enttäuschend fand ich bei Whiplash die Grafik. Entlang der Strecken gab es nur wenig zu sehen. Außerdem lohnt sich erst auf Pentium-Prozessoren mit dreistelligen Taktraten das Umschalten auf SVGA-Grafik. Wer hingegen auf seinem



Besonders aggressive Fahrer sollten gelegentlich in den Boxen die größten Schäden wieder reparieren lassen

486er ein halbwegs flüssiges Rennen fahren möchte, muß sich mit VGA-Darstellung begnügen. Die aber ist gelegentlich so pixelig und unübersichtlich, daß der Fahrer nur noch mit Mühe die Strecke sieht. Die auf der CD abgelegten Soundtracks entschädigen nur bedingt.



Sollten Sie einen doppelten Bildschirm sehen, haben Sie das Falsche getrunken oder den Zwei-Spieler-Modus eingeschaltet

ALTERNATIVEN



FORMULA ONE GRAND PRIX 2
MicroProse • 139,95 Mark
Wertung: 90%



BLEIFUß
Virgin • 99 Mark
Wertung: 94%



INDYCAR 2
Virgin • 99 Mark
Wertung: 71%

Entlang der Strecken gab es nur wenig zu sehen.

gleiche mit Ihnen machen.

Bis zu 16 Spieler können bei diesem Game im Netzwerk-Modus gegeneinander antreten. Jeweils zwei bilden ein Team. Die beiden können einander Nachrichten übermitteln und eine gemeinsame Strategie austüfteln. Gewinnen kann nur die Mannschaft, die mit ihren Fahrzeugen sorgsam genug umgeht, um auch das letzte Rennen noch auf zwei mal vier Rädern zu beenden. Da kommt so mancher Fahrer ins Schwitzen, der bereits seinen dritten und letzten Wagen an der Leitplanke

WHIPLASH

Hersteller
Interplay
Deutscher Preis steht noch nicht fest

Mindestanforderungen
486/33 (VGA), Pentium 1xx (SVGA), 8 MB RAM, Double/Quad-J-Speed-CD-ROM-Laufwerk, Maus.

Pro
Bis zu 16 Spieler beim Spiel im Netz
Soundtracks von CD abspielbar
Rennen werden auf Wunsch vom eingebauten Recorder aufgezeichnet

Kontra
SVGA-Grafik nur auf schnellen Pentium-Rechnern sinnvoll
Streckenführung in manchen Situation nicht mehr zu erkennen

76%



(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, Opti Chipset, AMI BIOS	174,00 DM
Blastor	1433UJV, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipset, AMI BIOS	169,00 DM
Blastor	3xVLB, 7xISA, 4xSIM, 2xPS2, 3/3 Volt	229,00 DM
Blastor	8433UUC, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipset, AWARD	229,00 DM
Blastor	4xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	339,00 DM
Gigabyte	GA586AT, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipset, AWARD	339,00 DM
Gigabyte	4xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	499,00 DM
Gigabyte	GA586AT, 256 KB Burst-P-Cache, Intel Chipset, AWARD	399,00 DM
Asus	P7-P55 TP4-XE, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipset	399,00 DM
Asus	P7-P55 TP4-XE, 256 KB Burst-P-Cache, Intel Chipset	499,00 DM

Ihre bisherigen Speichermodule passen nicht in Ihr Wunschboard?
Kein Problem! Wir nehmen sie bei Kauf eines Mainboards in Zahlung.

Prozessoren

Thompson	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 90 MHz	459,00 DM
Intel	Pentium® Chip 100 MHz	559,00 DM
Intel	Pentium® Chip 120 MHz	644,00 DM
Intel	Pentium® Chip 133 MHz	979,00 DM
ACE	Prozessor Adapter 5 - 3 Volt	44,00 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, 30Pin	41,00 DM
SIM	4 MB 70ns, 30Pin	229,00 DM
SIM PS2	4 MB 70ns, 72Pin	229,00 DM
SIM PS2	4 MB 70ns, 72Pin EDO	257,00 DM
SIM PS2	8 MB 70ns, 72Pin	439,00 DM
SIM PS2	8 MB 70ns, 72Pin EDO	539,00 DM
SIM PS2	16 MB 70ns, 72Pin	789,00 DM
SIM PS2	16 MB 70ns, 72Pin 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 ST3640A, 645MB, 254KB, 4500U, 12ms	269,00 DM
Seagate	EIDE ST5850A, 850MB, 254KB, 5400U, 11ms	339,00 DM
Conner	EIDE CF5354A, 635MB, 64KB, 3600U, 15ms	299,00 DM
Conner	EIDE CF5850A, 850MB, 64KB, 3600U, 15ms	319,00 DM
Conner	EIDE CF7255A, 1270MB, 64KB, 3600U, 15ms	419,00 DM
Maxtor	EIDE 7820A, 820MB, 64KB, 5400U, 11ms	359,00 DM
Maxtor	EIDE 71260A, 1240MB, 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-56E-002 EIDE/ATAPI 4xSpeed	499,00 DM
Plantron	PXC 63 CS SCSI2 4xSpeed	699,00 DM
Sony	CRD5545 SCSI2 4xSpeed	289,00 DM

Pentium ist ein Warenzeichen
der Intel Corporation

Grafikkarten

Elsa	Winner 1000i2 2MB DRAM S3 Tri64 PCI	289,00 DM
Elsa	Winner 1000i2 2MB DRAM S3 Vision64 VLB/PCI	299,00 DM
Elsa	Winner 2000i2 2MB VRAM S3 Vision96B PCI	469,00 DM
Elsa	Winner 2000i2 2MB VRAM S3 Vision96B PCI	469,00 DM
Miro	225D 2MB DRAM S3 Tri64 VLB/PCI	299,00 DM
Miro	205V 2MB VRAM S3 Vision 96B VLB/PCI	329,00 DM
Miro	205V Video 2MB VRAM S3 Vision 96B PCI	449,00 DM
Spec V7	Vega Video 1MB DRAM PCI	159,00 DM
Spec V7	Showtime Plus 2MB DRAM ET4000/V328Video VLB/PCI	689,00 DM
Spec V7	Mirage P64 Video 2MB DRAM S3 Vision 86B PCI	299,00 DM
Spec V7	Mercury P64 Video 2MB VRAM S3 Vision 96B PCI	469,00 DM
Matrox	Millennium 220MHz Ramdac 2MB VRAM PCI	499,00 DM
Matrox	Millennium 220MHz Ramdac 4MB VRAM PCI	799,00 DM
teong	ET4000/V32 1MB DRAM VLB/PCI	169,00 DM
Pine	Cirrus Logic 5429 1MB DRAM VLB	136,00 DM
Pine	Cirrus Logic 5434 1MB DRAM VLB	169,00 DM

Soundkarten

Creativ	Soundblaster 16 MCD DEM	149,00 DM
Creativ	Soundblaster AWE 32 VE	299,00 DM
Creativ	Soundblaster AWE 32	499,00 DM
Creativ	Wave Blaster II	259,00 DM
Shuttle	Sound System 48 16 Bit SB kompatibel	99,00 DM
Shuttle	Sound System Maestro 16	369,00 DM
Typhoon	Sound System Maestro 32	599,00 DM
Typhoon	Aktiv-Boxen 25W Surround Sound	65,00 DM
Typhoon	Aktiv-Boxen 80W Surround Sound	119,00 DM

Controller

ISA	1xIDE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial	29,00 DM
VLB	2xIDE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial, FIFO, ECP	39,00 DM
Adaptec	AHA 2940 Fast-SCSI, mit Boot Bios, PCI	299,00 DM
NCR	53C80 Fast-SCSI, PCI	109,00 DM
NCR	53C80 Fast-SCSI, mit Boot Bios, PCI	139,00 DM

Monitore

GVC	14", 357cm, 64KHz, MPRII	369,00 DM
GVC	15", 38cm, 64KHz, MPRII, Digital	549,00 DM
GVC	17", 42,5cm, 64KHz, MPRII, Digital	999,00 DM

Gehäuse

Europe	Desktop Display Inneht lackiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD	99,00 DM
Europe	Minitor Display Inneht lackiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD	99,00 DM
Europe	Bigtower Display Inneht lackiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD	139,00 DM

Zubehör

Microsoft	Mouse Defender serial	39,00 DM
Mitsumi	Tastatur 102 Tasten	49,00 DM
Accoton	Netzwerkkarte ME2000 kompatibel BNC	79,00 DM
ACE	Koaxial-Kabel für Netzwerk pro Meter	7,99 DM
ACE	Entwinderstand 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 TQW extern, analog	479,00 DM
ELSA	MicroLink PCC Passiv 1681 Intern ISDN	249,00 DM
ELSA	MicroLink PCPro28.8 TQW Hayes kompatibel, Intern ISDN	799,00 DM
ELSA	MicroLink PCPro28.8 TQW Hayes kompatibel, extern ISDN	849,00 DM

Share CD-ROM

Tapware	D-Info, Adress- & Telefonansucht Deutschland DOS/WIN	39,00 DM
Tapware	New Motion, Softwareentwicklung CD-I, MPEG, V-CD, WIN95	46,00 DM
Tapware	Blastor III, 50 Action Spiele für DOS/WIN	9,95 DM
Tapware	Lofto Champion für DOS & Windows	29,00 DM
Tapware	Marinrune, witziges und Informatives zum Thema Hant	39,00 DM
Tapware	PC-Config, Vollversion PC-Benchmark, PC-Test, -Setup	29,00 DM
Tapware	Spiele Hits, Pinball, Bio Menace, Hocus Pocus, usw.	19,00 DM
Tapware	Korporation, Telix, Opalis IDN BTK, Ribhorn, usw.	19,00 DM
Tapware	Win95: Software Welt, Photo Morph, Klic&Copy, usw.	19,00 DM
Tapware	D-Info, Adress- & Telefonansucht 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

Komplettssysteme

Rave 486DX4/100		
Prozessor	AMD DX4/100 Enhance Write Back	
Gehäuse	Minitor 200Watt TÜV	
Mainboard	VLB 256KB Cache SIS-Chipset	
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-Chipset	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spec V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM on Board FIFO	
Controller	EIDE 635MB	
Festplatte	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Laufwerk	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-Chipset	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spec V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM on Board FIFO	
Controller	EIDE 635MB	
Festplatte	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Laufwerk	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-Chipset	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spec V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM on Board FIFO	
Controller	EIDE 635MB	
Festplatte	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Laufwerk	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-Chipset	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spec V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM on Board FIFO	
Controller	EIDE 635MB	
Festplatte	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Laufwerk	Cherry G83-6000	2999,00 DM

Aufpreise		
Festplatten	EIDE 850MB	20,00 DM
	EIDE 1080 MB	70,00 DM
	SCSI2 1080 MB inkl. Adapter 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 Wechselspeichertechnik		
3,5" FDD, 1 PCMCIA Typ III oder 2 PCMCIA Typ II		
NIMH-Batterie mit 2-3 Std. Betrieb		
Integrierte Trackball		
MS-DOS, Windows 3.1, Laplink, CIM		
3 Jahre Garantie		2499,00 DM

Duke Nukem 3D

Ort: Los Angeles.

Zeit: die Zukunft.

Täter: Tim Lange, der blutrünstige Rächer aus der Vergangenheit.



Action ist ja okay, aber Szenen wie diese müssen einfach nicht sein – oder doch?

Nicht schon wieder ein 3-D-Ballerspiel, war mein erster Gedanke. Das Thema ist doch nun wirklich abgehackt. Nun, denken ist Glückssache, denn Apogee, Meister in Sachen Ballerei und stets für einen unbeabsichtigten Meeting mit der BPS gut, schaffte es, mit Duke Nukem 3D einmal mehr neue Maßstäbe zu setzen. Und das weniger in Sachen Gameplay, sondern vielmehr in Sachen Gemetzel.

Was einem in diesem Spiel an Brutalität erwartet, ist wirklich nicht ohne, und man fragt sich, ob das noch unterhaltsam ist. Normalerweise haben wir ja ungern den moralischen Zeigefinger, aber bei diesem Game ist es zwingend notwendig. Davon kann man sich (noch) anhand der hierzulande erhältlichen Shareware-Version ja mal überzeugen.

Let's fetz!

Während man in der noch zweidimensionalen Version von Duke Nukem 1 durch bunte Landschaften

hüpft, ein Quieken beim Abdrücken seiner Waffe hört und sich die Bösewichte in Luft auflösen, fühlt man sich in dem 3-D Nachfolger eher in einen Splatter-Film versetzt. Bei einem Volltreffer mit der Schrotflinte zerreißt es den Gegner in tausend Stücke, die stellenweise an den Wänden zurückbleiben.

Können Sie bei DN1 nicht auf die "Guten" schießen, dürfen Sie nun sogar unbewaffnete Bardamen um die Ecke bringen. Da kann man sich bei Apogee auch nicht damit herausreden, daß dafür ja auch wieder ein neuer Alien aus dem Nichts entsteht. An einer Stelle muß man eine eingespannte Frau sogar töten, um das Spiel überhaupt bestehen zu können (ob man diese Szene wohl aus "Alien" geklaut hat?)

Technisch 1A

Nach so viel Gemecker wende ich mich Ihnen, den über 18jährigen zu, um Ihnen die Vorteile des in technischer Hinsicht genialen Spiel zu erläutern. Man besitzt jetzt volle



Warum auch alles für Munition ausgeben...



Rohrbomben – so praktisch wie McGyvers Taschenmesser

Bewegungsfreiheit, was natürlich noch mehr Action als bei vielen anderen Spielen dieses Genres verspricht. Aber nicht nur der Spieler, sondern auch die Gegner machen hiervon gerne Gebrauch.

Es kann Ihnen leicht passieren, daß Sie mit Gewehr im Anschlag vor so einem Biest stehen und abdrücken wollen, und schon schmeißt sich das Vieh auf den Boden, drückt selber ab, und die "Restart" Abfrage erscheint.

Technisch innovativ genug, um aus der Masse herauszukommen.

Auch von den aus der vorige Episode bekannten JetPacks wird bei den Aliens Gebrauch gemacht. Ultra-realistisch!

Bei DN3D wird man immer wieder von neuen Details überrascht, die ein wesentlich realistischeres Bild hervorbringen, als es bei gleichgelagerten Spielen der Fall ist. Konnte man bislang mit einem Raketenwerfer auf eine Holzwand schießen, ohne daß es Kratzer gab, bleibt nun bleibt jede Kugel in der Fliesenwand stecken.

Oder: Man geht auf die Toilette und schaut in Spiegel, zerschießt Fensterscheiben und kann z.B. auch die Kugeln auf einem Billardtisch anknicken. Eine solche Fülle an Details findet man sonst höchstens in Rollenspielen! Ach ja, besuchen Sie doch einmal das Kino, und genießen Sie die Filmvorführung!

Eine wirklich neue Waffe gibt es auch: die Rohrbombe. Sobald man sie geworfen hat, erscheint Dukes Hand mit dem Fernzündler. Läuft nun ein Alien in die Nähe der Bombe... Sie sehen, diese Waffe eignet sich perfekt

für hinterhältige Fallen.

Bleibe noch der Sound zu erwähnen. Die Musik klingt gut wie (fast) immer bei Games aus dieser Produktion und paßt sich meist den einzelnen Szenarien an. Auch an FX wurde nicht gespart: ein Knistern ist zu hören, wenn man an brennenden Containern vorbeiläuft, das Nachhallen von Schüssen in großen Hallen und ein passierender Helikopter, wenn man von einem Gebäude ins nächste rennt.

Keine UFOs oder Verließe sind die Handlungsorte, sondern irdische Hochhäuser, Kirchen und sogar U-Boote – bei DN3D spielt sich längst nicht alles auf dem Festland oder gar auf der Erde ab. Ein Game, das technisch innovativ genug ist, um aus der Masse der 3-D-Ballerspiele herauszukommen. Auch in Sachen Brutalität, aber das wurde in der Gesamtwertung nicht berücksichtigt – weder negativ noch positiv. (2)

DUKE NUKEM 3D

Hersteller
3D Realms Entertainment / Apogee
Preis der US-Vollversion: \$39.95

Mindestanforderungen
486DX2/66, 8MB RAM, VGA, CD ROM, Soundblaster, VESA-kompatible Grafikkarte für SVGA.

Pro
Sehr viele Grafikdetails
Große Bewegungsfreiheit
Gute Soundeffekte
Realistische Atmosphäre (führt nicht zur Aufwertung)

Kontra
Sehr brutal (führt nicht zur Abwertung)
Nicht innovativ genug

87%

DM 39,95**DM 39,95****DM 39,95**

Die neuen Spiele - Knüller

Ascendancy, CD-ROM	DV	DM	89,95
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
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

JETZT VORBESTELLEN!

**Die neuen 3-D Action Hits
von Apogee direkt aus den USA**

**Duke Nukem 3D • BLOOD
• SHADOW WARRIOR •
• RUINS • PREY**

DM 89,95

(Sharewareversion DM 9,95)

Dungeon Keeper	DV	DM	89,95
EA Sports Rugby	DA	DM	29,95

JETZT VORBESTELLEN!

QUAKE, US-VERSION
DM 89.95

MS Flugsimulator 5.1, CD, Deutsch	DM	99,95
Myst	DV	DM 84,95
NBA LIVE 96	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
Pole Position	DV	DM 89,95
Quake, US-Version, ID Software*	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
Silent Hunter*	DA	DM 89,95
Star Trek - A final Unity	DV	DM 99,95

TOP HIT ZUM HAMMERPREIS

HI OCTANE	DV	DM 39,95
WARCRAFT	DA	DM 44,95
BIOFORGE	DV	DM 49,95
FADE TO BLACK	DV	DM 39,95
PYROTECHNICA	DA	DM 14,95
KINGS QUEST 7	DV	DM 39,95
DIZONE, Diskette		DM 4,95
LODERUNNER	DV	DM 39,95
WARRIORS	DV	DM 39,95
SUPER STREET		
FIGHTER 2 TURBO		DM 39,95

Stonekeep	DA	DM	99,95
Superbike Grand Prix, Microprose*	DM	DM	89,95
System Shock, EA Classics	DV	DM	29,95
Tekwar	EV	DM	99,95
TEAMCHEF	DV	DM	89,95
Terminator Future Shock, US	DM	DM	89,95
TFX - Eurofighter 2000	DV	DM	89,95
The Dig	DA	DM	79,95
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
Warcraft 2	DV	DM	89,95
Wing Commander 4	DV	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

Bestelltelefon:

0 71 91 / 96 02 96

Bestellfax:

071 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
Ladenpreise können abweichen

Ihr Spezialist für 3D Action Spiele
Fragen Sie nach unseren US-Importen!

JES

Multimedia

Bestellcoupon

Menge	Titel	Gesamtpreis
Versandkosten:		
Gesamtpreis in DM:		

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift

Kingdom O'Magic

**Boris Sander rettet den Drachen,
klaut die Prinzessin und tötet den Schatz – oder so ähnlich!**

Achtung, Achtung! Bitte schnallen Sie sich an, stellen Sie das Rauchen ein und entspannen Sie Ihre Lachsmuskeln, in wenigen Minuten landen wir im Kingdom O'Magic, einem Ort, wie ihn sich nur leicht abgehobene Programmierer ausdenken können. Bevor ich mit der Beschreibung beginne, sollte ich Ihnen vielleicht sagen, was Kingdom O'Magic nicht ist: In KOM müssen Sie keine Prinzessin wach küssen, keine Drachen besiegen und keine Festung erobern. Hier läuft alles ein wenig anders, als Sie es möglicherweise gewohnt sind.

In dieser Mischung aus Adventure und Fantasy-Rollenspiel sollten Sie vorsichtshalber ein paar Taschentücher bereithalten, weil Sie vor Lachen den Bildschirm nur noch tränenverschwommen erblicken können. Eine deftige Portion Comedy sorgt dafür, daß wirklich kein Auge trocken bleibt.

Welchen hätten's denn gern?

Bevor Sie sich auf die Reise begeben können, müssen Sie sich zwischen zwei Spielfiguren entscheiden. Sidney, der Schlangenmann, sieht mit seinem einzigen Zahn im Maul richtig niedlich aus., hat es aber faustdick hinter den Ohren. Er ist ein Mann der Tat, der erst

zuschlägt und dann fragt, worum es überhaupt geht. Eine leckere Alternative ist Shah-Ron, eine blonde Mega-Frau, die vor Sex-Appeal nur so strotzt. In Ihrem roten Mini sieht sie so richtig zum Anbeißen aus.

Hier schon mal ein kleiner Tip: Wenn sie sich nach einem Gegenstand bückt, riskieren Sie mal einen Blick auf ihr entzückendes Hinterteil. Na, welche Farbe hat der Slip denn? Obwohl Shah-Ron alle Kriterien einer Blondine rein äußerlich erfüllt, so weiß sie

doch ganz genau, was sie möchte.

Sidney und Shah-Ron sind zwei völlig gegensätzliche Charaktere, die dem Spielverlauf eine eigene, besondere Note verleihen. Nachdem Sie sich endlich entscheiden konnten, welche Figur Sie ins Rennen schicken, müssen Sie schon wieder eine folgenreiche

Entscheidung treffen. Drei verschiedene Abenteuer warten auf Sie: Da wäre das gute, altmodisch-traditionelle Adventure, in dem Sie den Drachen retten, die Prinzessin stehlen und den Schatz töten müssen.

Das Dumme dabei ist, daß es in dem Spiel eigentlich keine Prinzessin gibt, aber Ihnen wird sicherlich etwas einfallen. Ihre Aufgabe ist es, das

Königreich zu durchforsten, angreifende Monster zu bekämpfen und Sachen, die falsch laufen, wieder gerade biegen.

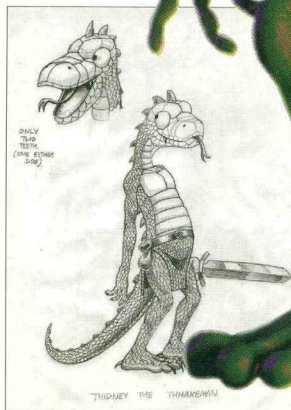
Dieses Abenteuer ist gerade für Einsteiger interessant, denn der Schwierigkeitsgrad ist wirklich sehr einfach. Das zweite Abenteuer ist schon etwas kniffliger. Es nennt

zu retten. Sie können sieben bis elf der stärksten Kreaturen anheuern, die Ihnen über den Weg laufen und Ihnen helfen, das Königreich zu verteidigen. Shah-Ron hat einmal gesagt, die erste Aufgabe sei zu einfach, die dritte zu schwer und diese zweite sei genau das richtige für Sie. Nun denn, sehen Sie selbst!

Das dritte Abenteuer ist zweifelsohne das schwierigste und – mit Verlaub gesagt – abgefahrenste Abenteuer von Kingdom O'Magic. Es heißt The Bizzare and Slightly Twisted Quest. Wie wahr, wie wahr! Man sagt, wenn jemandem Kingdom O'Magic überdrüssig wird, dann ist er auch das Lebens überdrüssig. Und wenn er seines Lebens überdrüssig ist, dann ist er bereit für The Bizzare and Slightly Twisted Quest. Ihre Aufgabe ist es, die Entwicklung der Zivilisation, so wie wir sie kennen, zu verhindern. Dazu müssen Sie die Lava-Lampe finden und den Gott der Finsternis dahin zurückschicken, wo er herkommt. Also, atmen Sie tief durch und entscheiden Sie sich, welcher Aufgabe Sie gewachsen sind.

Alles fauler Zauber

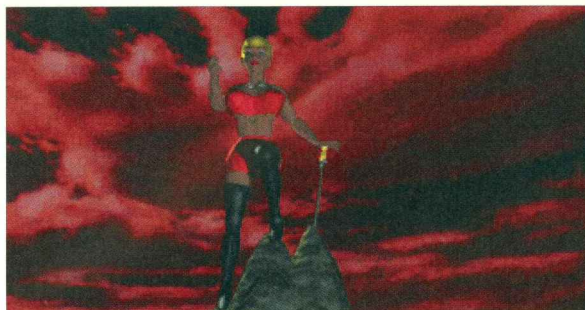
Alle drei Abenteuer spielen natürlich in der gleichen Stadt. Nachdem Sie heruntergebeamt worden sind, erkennen Sie eine krabbelnde Hand



Mein Gott, davon wird die ganze Säuglingsstation satt

sich The Magnificent 7/11 Quest. Eine bevorstehende Invasion bedroht das Königreich. Gerade Sie wurden auserkoren, das idyllische Örtchen





Wetten, daß 93,7% aller Spieler diese Figur auswählen?

auf dem Bildschirm. Keine Sorge, hier will Sie niemand kraulen, damit steuern Sie Ihren Helden durch die Landschaft. Bewegen Sie die Hand über ein Objekt, das bei näherer Betrachtung vielleicht etwas Erstaunliches zutage bringt, bekommt die Hand einen Stromschlag und ist von kleinen Blitzen umgeben.

Drücken Sie mit der Maustaste auf dieses Objekt, erscheint ein Auswahlrad, welches die Aktionen, die Sie mit diesem Objekt vorhaben, feilbietet. Hier können Sie die Fee verzaubern, die Statue interviewen, den Drachen untersuchen und dem König eins hinter die Löffel geben. Apropos Fee: Wegen dieser lächerlich-harmlosen Märchengeschichten, die uns in früher Kindheit vorgelesen wurden, haben wir jedesmal positive

Assoziationen, was das Wort Fee betrifft. Ergo darf man sich auch was wünschen – dachte ich zumindest.

Als ich die Fee so von der Seite angehaufen habe, sie möge mir doch endlich einen Wunsch erfüllen, wurde aus der Fee doch plötzlich ein Hulk oder was noch schlimmeres. Jedenfalls war hinterher die Hälfte meiner Lebensenergie weg. Tja, Feen sind auch nicht mehr das, was

Kingdom O'Magic bereitet über mehrere Monate hinweg viel Spielfreude.

sie einmal waren.

Zumindest haben wir daraus gelernt, daß die Dinge in Kingdom O'Magic nun mal etwas anders laufen. Außerdem müssen Sie sich daran gewöhnen, daß der Erzähler



Eigentlich gehöre ich in einen Godzilla-Film

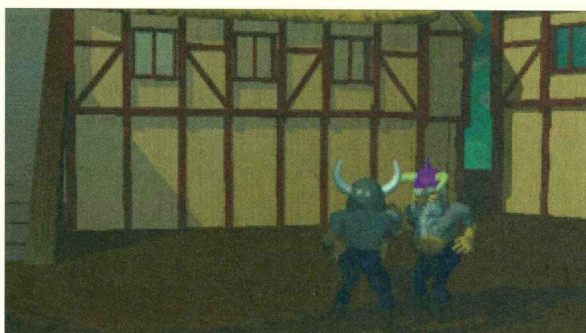
der Geschichte, dem Sie am Anfang des Spieles begegnen werden, ab und zu seinen Kommentar zu einer Spielsituation vom Stapel lassen wird. Zum Beispiel gibt es eine Person, die nunmehr ihr Dasein in Gestalt einer Steinfigur fristet und

auf einer Bank sitzend durch ein Fernglas blickt. Weit und breit ist nichts anderes zu sehen als ein Stein in einem kleinen, munteren Bächlein, der – genauer betrachtet – uns als Wal verkauft werden soll. Nun sitzt diese Person also da,



Ihr freundlicher Reiseführer nimmt Sie mit auf eine unvergeßliche Reise: die Reise ins Kingdom O'Magic





Einer wird gewinnen: Bankdrücken ohne Bank – interessant



und sonst ist nichts. Was wollen die Programmierer uns damit sagen? War es vielleicht ein Spanner, der die Hydra bei Ihrer morgendlichen

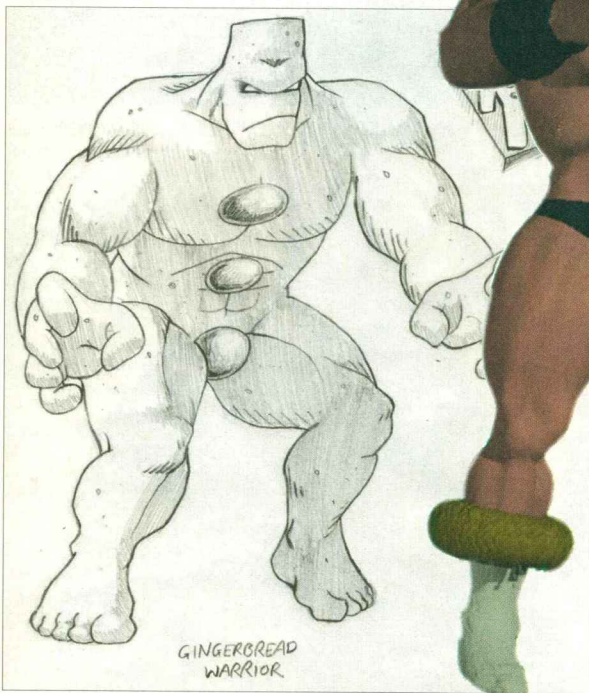
Toilette beobachtet hat? Nun, ich möchte hier nicht zu viel verraten, finden Sie es doch einfach selbst heraus. Wenn dann die Nacht angebrochen ist, und das schwarze Firmament

ganz wild auf den Burschen und möchte am liebsten sofort mit ihm zum Hinterausgang. Aber der Junge ist schüchtern und traut sich nicht so recht. Da man ja schließlich emanzipiert ist...

Parlazzo repressibile

In Kingdom O'Magic laufen über 90 mehr oder weniger intelligente Charaktere herum, mit denen Sie sich unterhalten können. Dazu erscheinen mehrere Auswahlsätze am unteren Bildschirmrand, zwischen denen Sie wählen können. Je nachdem, wie geschickt Sie sich ausdrücken, können Sie Ihrem Gegenüber so manche Überraschung entlocken.

Die Grafik zu Kingdom O'Magic wurde komplett auf Silicon Graphics-Maschinen gerendert und auf den PC portiert. Zwar ist die Auflösung 'nur' in Standard-VGA, aber es sieht wirklich beeindruckend aus, was sich da so auf dem Bildschirm abspielt. Insgesamt gibt es 105 Orte zu entdecken und zu erkunden. Kingdom O'Magic bereitet über mehrere Monate hinweg viel Spielfreude, zumal kein Abenteuer dem anderen gleicht. Dieses Spiel vermag selbst dem ernsthaftesten Ernst noch Lachtränen in die Augen zu treiben. (2)



KINGDOM O'MAGIC

Hersteller
SCI/Softgold
Preis: 99,95 Mark

Mindestanforderungen
486DX2-66, 8MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, VGA, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus

Pro
Herzerreißende Gags
Tolle Animation
Witzige Sprachausgabe
Viel Abwechslung
Drei verschiedene Spielabläufe

Kontra
Mit Doublespeed-CD-ROM zu langsam, aber das kennen wir ja schon

85%

ALTERNATIVEN



THE DARK EYE
Inscape/Warner Interactive ●
94,95 Mark
Wertung: 88%



PSYCHIC DETECTIVE
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Wertung: 83%



D
Warp ● ca. 100 Mark
Wertung: 83%

sprichwörtlich vom Himmel fällt, dann ist Show Time angesagt, und die kleine Disco lockt mit ihren dumpfen Bässen zu einem kleinen Tänzchen.

Wie es sich für eine ordentliche Disco gehört, gibt es darin auch einen Disco-King, natürlich muskelpotzend und Hemd bis zum Bauchnabel aufgeknöpft; man muß ja schließlich seinem Klischee gerecht werden. Shah-Ron ist schon

Touché

The Adventures of the 5th Musketeer

Der tapfere Boris Sander schürzt als Jäger

Frankreich im späten 16. Jahrhundert – das Zeitalter, in dem Männer noch Männer waren, das Wort Ehre noch ein Begriff war, Frauen noch in der Küche standen und Körperpflege gänzlich unbekannt war. Das ist die Welt von Touché. Sie schlüpfen in die Rolle von Geoffroi Le Brun, Fähnrich seiner Majestät Musketiere. Sie sind ein aufgewecktes Bürschlein, voller Tatendrang, sprühender Phantasie und gnadenlosem Charme, der immer für ein kleines Stelldichein zu haben ist.

Putziges Adventure

Sie beginnen Ihre Reise in Rouen, einer kleinen Stadt im Herzen Frankreichs. Als Sie am späten Abend eintreffen, um sich bei Ihrem Hauptmann zu melden, geschieht vor Ihren Augen ein Raubüberfall.

Der Edelmann Le Peuble, Besitzer eines stolzen Schlosses, wurde Opfer eines Überfalles und liegt sterbend am Straßenrand. Eilends laufen Sie zu ihm, um Erste Hilfe zu leisten doch das einzige, was er über die Lippen bringt, ist die eindringliche Bitte, sein gestohlenen Testament zu finden und nach Paris zu bringen. Hilflös sehen Sie zu, wie er das Zeitliche segnet. Der Wirt des Gasthauses, vor dem Le Peuble zu liegen kam, war Zeuge des Überfalls und begleitet Sie auf Ihrer Suche nach den Mördern und dem Diebsgut.

Reden ist Gold

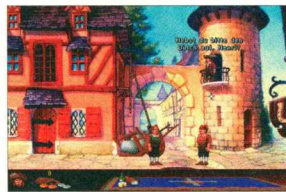
Touché – The Adventures of the 5th Musketeer ist, auch wenn Sie bis hier einen anderen Eindruck haben, ein witziges und nicht allzu schweres Adventure. Die Steuerung erfolgt



Heute können wir uns glücklich schätzen, daß die innereuropäischen Grenzen geöffnet sind, was nicht immer der Fall ist



In unserem Hauptquartier müssen wir einen Liebesbrief unseres Hauptmannes finden, damit er uns einen Passierschein ausstellt



Hü hüpf – auf geht's zur schönen Madame Renault...

komplett mit der Maus. Auf dem Bildschirm können Sie mit einem kleinen Fadenkreuz verschiedene Gegenstände selektieren, die mitunter mehrere Aktionen erlauben.

Sie können so beispielsweise mit einem Seil auf den Balkon einer Ihrer Angewandten schwingen oder Michelangelo da Vinci, den Bruder von Leonardo, vom Zaun holen, nachdem er durch ein explosives Experiment durch die Lüfte geschleudert wurde. Ferner dürfen Sie sich in Touché den Mund füsselig reden, zahllose Bewohner der Städte können und sollten Sie befragen, um Ihrer Lösung näher zu kommen.

Die englische Sprachausgabe wird durch deutsche Untertitel unterstützt, die Sie auf Wunsch einblenden

Ein Adventure, das durch seine witzige Aufmachung überzeugen kann.

lassen können, um so die mit französischem Akzent angehauchten Dialoge doch noch zu verstehen.

Das Spiel wimmelt nur so von Gags und Gimmicks. Ihr ständiger Begleiter piesackt Sie ständig mit seinem Sarkasmus, hat aber ab und zu auch mal eine gute Idee, die Ihnen vielleicht hilfreich sein könnte. Bevor Sie aber die Burschen schnappen, werden Sie mit vielen Rätseln konfrontiert, die für gestandene Abenteurer vielleicht einen Deut zu einfach sind.

Alle anderen können hier bedenkenlos zugreifen, und die gediegene SVGA-Grafik sorgt dafür, daß Sie sich auf Anhieb wohl fühlen. Ein kleines Minus gibt es trotzdem: Manchmal müssen Sie sich mehrmals mit ein und derselben Person unterhalten, um an eine Information zu kommen. Haben Sie dann die falsche Option gewählt, kann es sein, daß Sie die ellenlangen Konversationen erneut über sich ergehen lassen müssen,



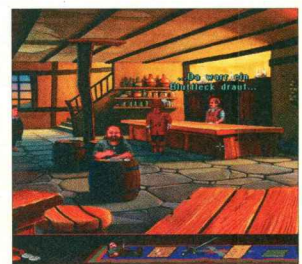
...die sich nur mit Ehrenmänner einlassen will. Schade eigentlich...



Auf der Fahrt nach St. Quentin müssen wir mal eine kurze Rast machen, weil unser Butler die ganzen Vorräte aufgefuttert hat

ohne diese abbrechen zu können.

Ansonsten gibt es hier nichts zu meckern. Ein unkompliziertes Adventure, dessen Handlung Sie zwar nicht vom Hocker reißen wird, das aber durch seine witzige Aufmachung überzeugen kann.



TOUCHÉ

Hersteller
U.S. Gold
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, SVGA-Karte, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus

Pro
Witzige Gags und bissige Sprüche
Tolle Grafik
Nette Soundeffekte
Unkomplizierte Steuerung
Logische Rätsel

Kontra
Dialoge lassen sich nicht abbrechen
Für Profis zu leicht

78%

Spycraft

THE GREAT GAME

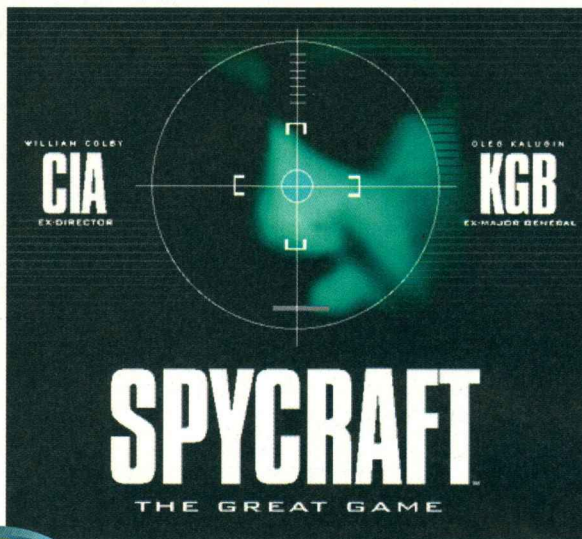
Nahkampf, Datenbank-Recherche, Psychologie, Taktik – als Agent muß man einfach alles draufhaben. Und von unserem Martin Mirbach hätte sich selbst Mata Hari noch ein paar Tricks abschauen können...



William Colby, Ex-CIA

Wissen Sie eigentlich, was in unserer nächsten Ausgabe auf Sie zukommt? Nun, unter anderem ein großes Feature über innovative Werbung im Computer-Entertainment-Bereich. Sie werden sich jetzt wahrscheinlich fragen, warum Sie diese Vorankündigung in einem Review finden und nicht dort, wo sie eigentlich hingehört.

Aber lassen Sie mich ein paar Worte über intelligentes Marketing verlieren, und Sie werden sofort verstehen, worum es eigentlich geht. Stellen Sie sich vor, Sie sind Redakteur bei der PC POWER, und in Ihrer Post finden



Oleg Kalugin, Ex-KGB

des Kalten Krieges. Nach so viel Vorab-Publicity war unser gesamtes Team natürlich besonders gespannt auf das fertige Produkt. Ob sich das lange Warten, die bange Erwartung und die aufwendige Werbung schließlich gelohnt haben, erfahren Sie...genau jetzt!

Spione wie wir!

Zu Beginn des Spiels wissen Sie erst einmal genauso viel wie zuvor, nämlich gar nichts. Aus der Zeitung erfahren Sie dann, daß der amerikanische Präsident kurz vor einer Reise nach Rußland steht, wo er einen endgültigen Vertrag über die Abrüstung atomarer Waffensysteme unterzeichnen will. Und Sie werden in das CIA Hauptquartier nach Langley, Virginia, beordert, wodurch Ihnen schlagartig klar werden dürfte, daß Sie in diesem Spiel die Rolle eines



sich schon seit geraumer Zeit die merkwürdigsten Gegenstände. Einmal ist es eine Newsweek-Ausgabe mit handgeschriebenen

Notizen am Rand, ein anderes Mal die Taschenbuchausgabe von Aldrich Ames' "Sell Out". Ein drittes Mal gar ein Diktiergerät mit einer geheimnisvollen Botschaft auf der eingelegten Kassette. Und erst nach und nach bekommen Sie



heraus, worum es eigentlich geht; nämlich um ein Spiel, über dessen Inhalt und Konzeption Sie vorsätzlich in totaler Unwissenheit gehalten werden.

Genau so ist es uns ergangen. Das Spiel, um das es dabei geht, nennt sich Spycraft: The Great Game, und es handelt sich um ein verflochtenes Action-Adventure vor dem Hintergrund internationaler Spionagetätigkeiten nach der Zeit



Herr Mirbach erwartet Sie ...



Via Internet auf Agentenholz



Gruppenbild mit Dame



amerikanischen Agenten übernehmen.

Von dort geht es in das intern nur "The Farm" genannte Trainingscamp der CIA, wo Sie in den Umgang mit modernster Nachrichtentechnik eingewiesen werden und eine gründliche Nahkampf Ausbildung erhalten. Wozu dies alles gut sein soll, ist Ihnen allerdings zu diesem Zeitpunkt immer noch ein Rätsel.

Die Nebel lichten sich erst, als Ihr Ausbilder während des Trainings von einem Scharfschützen getötet

tatsächlich ermordet wurde.

Eigentlich war es ja Ihr Ausbilder auf der Farm, der mit diesem Fall beauftragt war und den Attentäter unschädlich machen sollte. Da der Attentäter aber offensichtlich schneller war, muß ein neuer Mann her – und das sind Sie!

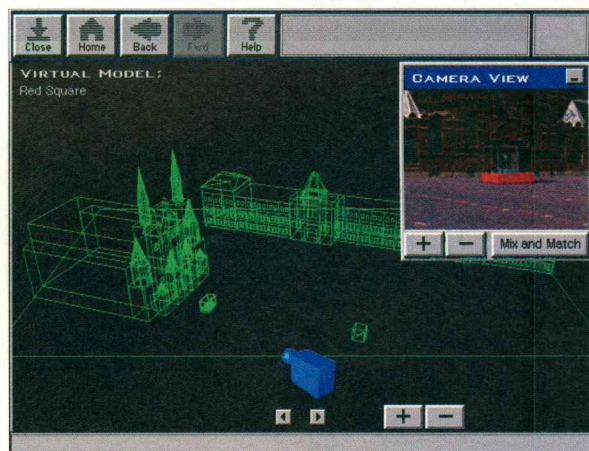
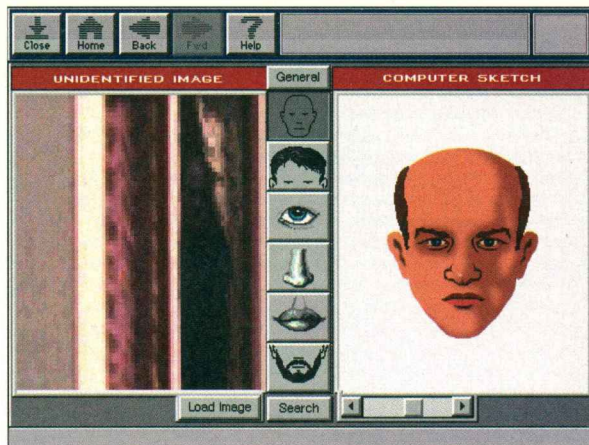
Große Namen, tolle Technik

Zur weiteren Entwicklung des Spiels soll an dieser Stelle nicht mehr verraten werden, nur so viel: Als offizielle Informanten konnte Activision mit William Colby einen ehemaligen Direktor der CIA und mit Oleg Kalugin einen bekannten Major des KGB verpflichten. Und dieser Schritt hat sich wirklich gelohnt. In Sachen Handlungsführung und Authentizität ist Spycraft so schnell nicht zu schlagen.

Zu jedem Zeitpunkt wirken die geschilderten Ereignisse absolut real, ohne dabei in einen eher trockenen Dokumentarstil zu verfallen. Wie es sich für eine gute Spionagegeschichte gehört, gibt es internationale Schauplätze, viele unerwartete Wendungen und Spannung bis zum Abwinken. Hier kommt übrigens schon der nächste große Name ins Spiel. James Adams, dessen Spionage-Thriller stets einen festen Platz in den Bestsellerlisten gebucht zu haben scheinen, lieferte die Idee zur Story. Also machen Sie sich auf einiges gefaßt!

wird. Auf einer erneuten Konferenz in Langley wird Ihnen dann endlich die ganze Wahrheit offenbart – und zwar von keinem geringeren als dem persönlichen Berater des Präsidenten. Schon vor einiger Zeit hat ein anonym Absender in einem Brief zwei Attentate angekündigt: Zuerst sollte ein rechtskonservativer russischer Präsidentschaftskandidat den Löffel abgeben, dann der amerikanische Präsident.

Vom CIA wurde diese Drohung allerdings als nicht glaubwürdig eingestuft und somit nicht weiter verfolgt. Was sich erst änderte, nachdem der russische Politiker



Für die vielen Filmsequenzen wurden erstklassige Schauspieler verpflichtet, denen man ihre Rollen jederzeit abnimmt. Da stört es auch nicht, daß sich manche Sequenzen wiederholen. Ein Beispiel: Während Ihrer Ausbildung gelingt es Ihnen nicht, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. In diesem Fall erwartet Sie nach jedem Fehlversuch der gleiche Kommentar Ihres Ausbilders. Etwas mehr Variation wäre hier vielleicht wünschenswert gewesen, aber andererseits – vielleicht müssen Ausbilder ja so sein.

Nach weiteren Schwächen in den Videos wird man dagegen

vergebens suchen. Kamera, Ton, Schnitt, Beleuchtung – alles wirkt absolut perfekt und weist uneingeschränkte Kino-Qualität auf. Und was noch schöner ist, auch Grafik und Ton können den hohen Standard halten. In dieser Beziehung gibt es aber auch gar nichts zu bemängeln.

Vorsicht Sucht!

Leider haben wir uns daran gewöhnen müssen, daß technischer Bombast oft nur dazu dient, ein schwaches Gameplay zu kaschieren. Wie gut tut es da, wenn man sieht, daß diese beiden



VORSICHT, FALLE!

Spycraft ist sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 spielbar. Seine gesamten Möglichkeiten entfaltet das Spiel allerdings erst unter Windows 95, dazu gehören: direkter Internet-Zugriff aus dem Spiel heraus, ein ausführliches Online-Hilfssystem und eine voll spielbare Version von Shanghai II: The Dragon's Eye, die in die Handlung eingewoben wurde. Auf diese Features muß man unter DOS leider verzichten, und unter Windows 95 werden bisher nie dagewesene Voraussetzungen an die Hardware gestellt.

Eine 16-bit Soundkarte und eine 16-bit High Color SVGA-Grafikeinstellung mit 65 536 Farben brauchen Sie sowieso, jetzt kommen noch einmal weitere 20 MB auf der Festplatte und die entsprechende Hard- und Software für den optionalen Internet-Zugriff hinzu. Ein großes Problem liegt darüber hinaus in den richtigen Treibern. Nur solche, die voll kompatibel zu Windows 95 sind, werden unterstützt, da alle anderen nicht Direct X kompatibel sind.

Bevor wir uns aber in technische Feinheiten vertiefen, hier im Klartext: Auch wenn Ihnen Windows 95 unter dem Menüpunkt Systemsteuerung/System/Leistungsmerkmale eine optimale Konfiguration anzeigt, muß das noch lange nichts heißen. Manche Grafikkarten benutzen weiter einen Treiber aus Windows 3.1. Manche sogenannte 16-bit Soundkarten emulieren unter Windows lediglich den SoundBlaster Pro – mit 8-bit. Manche CD-ROM Treiber sind nicht voll 32-bit tauglich.

In all diesen Fällen können Sie Spycraft getrost vergessen, ein Programmstart ist dann erst gar nicht möglich. Wenn Sie aber ausschließlich aktuelle Treiber verwenden und Ihr System voll im Griff haben, werden Sie mit einem erstklassigen Spiel belohnt, das hier noch eine Schuppe drauflegt. Und – mal ganz ehrlich – irgendwann werden auch andere Spiele so einen Standard verlangen. Was spricht also dagegen, sich gleich jetzt die neuesten Treiber zu besorgen und zu installieren, falls dies bei Ihnen denn notwendig sein sollte? Für Spycraft lohnt es sich in jedem Fall!

Elemente sich ganz und gar nicht gegenseitig ausschließen müssen. Spycraft jedenfalls ist wegen seiner gelungenen Mischung aus Action und Adventure zu keiner Zeit langweilig.

Einige Aufgaben haben es durchaus in sich. Vergessen Sie die althergebrachten Denksporträtsel aus anderen

Spiele. Hier geht es beispielsweise darum, in der dreidimensionalen Nachbildung des Roten Platzes eine Schußbahn nachzuvollziehen und so Rückschlüsse auf den Standort des Schützen zu ziehen. Die gleiche Engine wurde übrigens bei den Ermittlungen zum Kennedy-Attentat verwendet.



Mein Kukident hat leider versagt

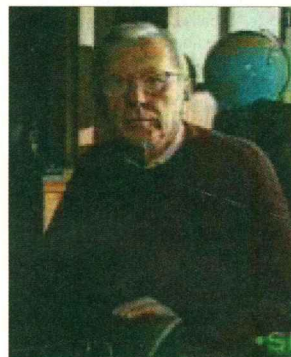
Ebenso kann es sein, daß Sie komplizierte Bildanalysen durchführen müssen, um Nummernschilder zu identifizieren oder laufende Motoren per Infrarot zu orten. Oder Sie müssen in den Archiven von FBI, DEA und anderen Organisationen recherchieren.

(Anm. des Chefredakteurs: Hier ist DEA, hier tan... oh pardon!)

Unter Windows 95 können sogar das Internet und ein Spiel im Spiel mit einbezogen werden. Da tut ein wenig Action zur Abwechslung so richtig gut.

Wie Sie sicher merken, driftet meine Beschreibung gerade in enthusiastische Höhen ab. Zugegeben, ich hatte viel erwartet, und meine Erwartungen sind noch übertroffen worden. Und dem kann und will ich auch in diesem Review Ausdruck geben. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß irgend jemand von Spycraft bodentief enttäuscht sein wird (falls Sie etwas sensibel sein sollten, können Sie explizite Gewaltszenen vorab ausblenden, damit es auch in diesem Bereich keine Probleme gibt).

Der Titel zum Spiel entstand übrigens in Anlehnung an Rudyard Kipling, der die Spionage in "Kim" als The Great Game bezeichnete. Ins Deutsche übersetzt kann "great" allerdings nicht nur groß, sondern auch großartig bedeuten. Und genau das ist Spycraft: Ein großartiges Spiel.



Wie meinen Sie das mit „Rentenbeitragserhöhung“?

ALTERNATIVEN



GABRIEL KNIGHT 2
Sierra ● ca. 120 Mark
Wertung: 90%



PSYCHIC DETECTIVE
EA ● ca. 100 Mark
Wertung: 83%



ANGEL DEVOID: Face of The Enemy
Mindscape ● ca. 100 Mark
Wertung: 80%



SPYCRAFT

Hersteller

Avtvision

Preis: ca. 120 Mark

Mindestanforderungen

486 DX 66, 8 MB RAM, 30 MB auf der Festplatte, DOS 6.0 oder höher, 16-bit Grafikkarte (mind. 65 536 Farben), SoundBlaster kompatible 16-bit Soundkarte, Doublespeed-CD-ROM, Maus.
Für Windows 95 siehe Box.

Pro

Intelligente Story
Hervorragende Filmsequenzen
Abwechslungsreiches Gameplay
Innovative Features

Kontra

Um in den vollen Spielgenuß zu kommen, müssen die hohen Anforderungen für Windows 95 erfüllt werden

91%

Manic Karts

"Schnapsgläser – kommt drauf an, was man daraus macht", sagte Lorenz Steinke. Er baute einen Motor drum herum, setzte vier Räder drunter und warf sich damit ins Getümmel.



Schon mal einen solch dunkelblauen Himmel gesehen?

Wissen Sie, wovon Michael Schumacher nachts träumt? Ganz klar, er denkt zurück an alte Zeiten, als er noch auf Papas Go-Kartbahn im heimischen Kerpen heiße Rennen auf diesen frisierten Rasenmähern fuhr und einen Pimpf-Pokal nach dem anderen in der Dötze-Klasse gewann. Lang, lang ist's her, Weltmeister.

Nun liegt er am Strand von Monte Carlo, läßt sich die Sonne auf den Pelz brennen und träumt von früher. Statt mit einem schnapsglasgroßen Motor im Rücken über rheinischen Asphalt zu brettern, muß Schumi nun in fremden Ländern lustlos Formel-1-Boliden über die Rennstrecken dieser Welt kutschieren. Vielleicht wäre Manic Karts von Virgin ja genau das Richtige, um den Weltmeister in melancholischen Stunden ein bißchen aufzuheitern und an früher zu erinnern, als seine große Jugendliebe noch auf den zärtlichen Spitznamen Go-Kati hörte.

Auf Rasenmähern durch Atomsümpfe

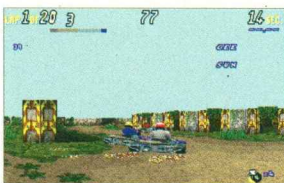
Zu Beginn des Spiels haben Sie die Auswahl unter verschiedenen Go-Kart-Typen. Vier verschiedene Gefährte vom lammfrommen 50ccm-

Vehikel bis zur Heizkiste mit 250ccm-Herzchen warten auf Sie. Haben Sie sich für ein Fahrzeug entschieden und einen Rennmodus ausgewählt (Einzelrennen bzw. leichte, mittelschwere oder schwere Saison), dürfen Sie sich auf die Bahn begeben.

Etwas ungewöhnlich sind die insgesamt 16 Go-Kart-Strecken schon, die Sie dann erwarten. Mal

Wer vom Kurs abkommt, muß lange suchen, bis er zurückfindet.

müssen Sie Ihren rasenden Mäher durch die Häuserschluchten von New York steuern oder durch brasilianischen Urwald jotsen. Eine andere Strecke führt Sie durch eine Industriruine in den Tiefen von



Die einen haben einen Schalk, Sie einen Verfolger im Nacken



Da freut sich der Modeschöpfer: Das Outfit paßt zum Wagen

Detroit. Folgen Sie hier nicht den mit Pylonen abgesteckten Wegen, landen Sie schnell in den unheilvoll blubbernden und atomar versuchten Sümpfen am Bahnrund.

Kaum besser geht es Ihnen auf anderen Strecken: Sandstrände, Gestrüpp, Flüsse und unzählige weitere Schikanen lauern auf jeden Fahrer, der bei diesem Rennen um mehr als ein paar Millimeter von der Ideallinie abkommt.

Mühsam müssen Sie sich nach jedem Patzer wieder aus den Hindernissen freikämpfen, während das Feld der übrigen Fahrer an Ihnen vorbeirauscht. Haben Sie sich aber erst einmal an die direkte Steuerung Ihres Fahrzeugs gewöhnt, können Sie sich allmählich von den leichteren zu den schweren Bahnen hocharbeiten. Allerdings sollten Sie jede Strecke zuvor sorgsam auswendig lernen. Denn zumindest bei unserer Testversion gab es während des Rennens keine Übersicht über die Gesamtstrecke. Wer hier einmal vom Kurs abkommt, muß lange suchen, bis er zurückfindet.

Überhaupt lagen bei diesem Spiel Licht und Schatten dicht beieinander. Eine hübsche Grafik, verschiedene Kameraperspektiven und originelle Strecken mit wechselnden Lichtverhältnissen erfreuen das Auge des Fahrers. Doch oft blieb ich mit dem Wagen in der nur allzu plastischen Landschaft hängen und konnte mich nicht mehr daraus befreien. Auch stehen dem hohen Aufwand bei der Grafik nur mäßige Soundqualität und die geringen Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug (nur Motorgröße und Farbe veränderbar) gegenüber.

Sollte Virgin dieses Spiel daher nicht noch einmal gründlich überarbeiten, kann ich den Kauf nur echten Go-Kart-Fanatikern



Mit dem Go-Kart am Piccadilly einen Circus veranstalten...yeah!

empfehlen. Diese allerdings werden mit Sicherheit eine ganze Menge Spaß haben – mit einem Schnaps-glas im Rücken und nur drei Zentimeter über dem Boden.

MANIC KARTS

Hersteller
Virgin
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus

Pro
Abwechslungsreiche Strecken
Verschiedene Kameraperspektiven
Originelle Schikanen

Kontra
Keine Streckenübersicht während der Fahrt verfügbar
Kart bleibt manchmal in der Landschaft hängen
Wenig Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug
Mittelmäßiger Sound

73%

ALTERNATIVEN



BIG RED RACING
Big Red • ca. 100 Mark
Wertung: 82%/78%



VIRTUAL KARTS
Micropose • 119 Mark
Wertung: 81%



GRAND PRIX 2
Micropose • 139,95 Mark
Wertung: 90%

Space Bucks

"Seid umschlungen, Millionen" rief Lorenz Steinke und machte beim Handel zwischen den Welten das große Geld.



Das ganze Universum steht Ihnen und Ihren Schiffen offen. Was will man mehr?

Wir befinden uns am Ende des 24. Jahrhunderts. Das Weltall erlebt eine neue Blütezeit. Viele Jahrzehnte war kein Handel zwischen den Planeten unserer Galaxie möglich, weil das Wissen um schnelle Raumtriebe verloren gegangen war und sich jede Reise zwischen Sonnensystemen über viele Jahre hinzog.

Nun haben die fünf Populationen des Universums, Menschen, Koliker, Tesarianer, Secanier und Krec N'had, neue Raumfahrzeuge mit Hyperantrieben entwickelt. Kaufleute nutzen die Gunst der Stunde und bauen in kürzester Zeit Handelsimperien auf, um den Waren-Austausch wieder voranzutreiben. Klar, daß auch Sie Ihren altersschwachen Raumgleiter auf

Hyperantrieb umgerüstet haben, um bei diesem Wettlauf ganz vorn mitzumischen und jede Menge Space Bucks zu verdienen.

Bescheidener Anfang

Ihre Ausgangssituation ist bescheiden aber ausbaufähig. Sie sitzen auf irgendeinem abgelegenen Planeten in den Tiefen des Universums. Von dort senden Sie Delegationen zu Nachbarplaneten aus, um mit deren Bevölkerung Handelsbeziehungen zu knüpfen. Die Regierungen dieser Planeten können Ihnen gebührenpflichtige Landrechte für Ihre Schiffe einräumen oder sie verweigern.

Letzteres passiert vor allem dann, wenn Sie einer Population angehören, die sich mit der des Planeten nicht

besonders gut versteht. Treten Sie bei diesem Spiel beispielsweise als Mensch an, werden Ihnen die kriegelischen Secanier nicht grün sein. Als Krec N'had haben Sie Schwierigkeiten mit den Kolikern und als Tesarianer hassen Sie die Secanier. Sie sehen, im Grunde ist das Weltall auch nur ein großer Denver-Clan.

Gewährt man Ihnen Landrechte auf den Nachbarplaneten, können Sie für Ihre Raumschiffe Flugrouten zu diesen Planeten einrichten. Natürlich haben die Populationen sehr unterschiedliche Bedürfnisse und zahlen Ihnen entsprechend viel oder wenig für Ihre Waren. Manche Bevölkerungen lieben Waffen, andere High Tech-Güter und wieder andere Metalle oder Chemikalien.

Da es außerdem vom arktisch-kühlen bis zum vulkanisch-heißen insgesamt zwölf verschiedene Planetentypen gibt, benötigt jede Bevölkerung auf jedem Himmelskörper andere Güter in

auch gesalzene Landgebühren.

Fliegen Sie geschickt

Ihre Aufgabe ist es nun, Ihre Flugrouten möglichst geschickt zu planen. Gleichzeitig müssen Sie darauf achten, die Bewohner aller angeflogenen Planeten freundlich zu



Dieser Doppelgänger von William Shatner informiert Sie über Neuentwicklungen auf dem Raumschiffmarkt



Die Außerirdische mit den Ereigniskarten: Immer gut für ungute Nachrichten

Space Bucks ist eine solide gemachte Wirtschafts-Simulation.

unterschiedlichen Stückzahlen. Und entsprechend teuer oder günstig können Sie dort neue Waren kaufen, um Ihre Laderäume wieder aufzufüllen. Natürlich spielt auch die Entwicklungsstufe des Planeten eine wichtige Rolle. Hochtechnisierte Populationen haben High Tech-Güter im Angebot, verlangen von Ihnen aber

stimmen. Liefern Sie dort über längere Zeit die falschen Waren ab, beendet man die Handelsbeziehungen zu Ihnen und läßt stattdessen die vom Computer gespielte Konkurrenz



Dieser schmallippige Herr entscheidet über Ihre Landrechte auf seinem Planeten



Die Liste der angebotenen Raumschiffe reicht von der alten Möhre bis zur ultraschnellen Heizkiste



Menschen:
Galaktisch
betrachtet ein
bißchen
zurückgeblieben
und als geizig
verrufen



Koliker:
Sicherheitsbe-
wußte
Schleimwesen
mit dem
Aussehen von
Topfpflanzen



Tesarianer:
Kaufleute und
Entdecker mit
einer Schwäche
für die
Farbe Blau



Secanier:
Fanatische
Kämpfer mit
einem Faible
für schwere
Waffen



Krec N'had:
Eigenbrötlerische
Eierköpfe mit
einer Vorliebe für
High-Tech-
Spielzeug



Das richtige Schiff für verwöhnte Raumfahrer: Kellerbar, Kabelfernsehen und automatische Fensterheber gehören zur Serienausstattung

ALTERNATIVEN



COLONY WARS 2492
Black Legend ● ca. 100 Mark
Wertung: 74%



SPACE MARINES
Software 2000 ● a. 110 Mark
Wertung: 89%



CAESAR II
Impressions ● ca. 110 Mark
Wertung: 80%

landen. Deshalb sollten Sie regelmäßig einen Blick in Ihre Planeten-Übersicht werfen, um zu schauen, wie freundlich man Ihnen noch gesonnen ist.

Teil Ihrer Strategie sollte der Ausbau der von Ihnen belieferten Planeten sein. Sie können dort verschiedene Industrie-Anlagen und Freizeiteinrichtungen bauen, um die Warenproduktion zu steigern oder die Bevölkerung zu belustigen. Bauen Sie auf einem Planeten die chemische Industrie aus und beliefern Sie ihn gleichzeitig mit Treibstoffen, wird die dortige Bevölkerung aus diesen Treibstoffen chemische Güter herstellen, die Sie an anderen Orten mit Gewinn verkaufen können. Als Nebenprodukt entstehen dabei giftige Abfälle, die wiederum in speziellen Fabriken zu exotischen Tieren umgewandelt werden.

Vorsicht Piraten!

Auf diese Weise entsteht ein galaktischer Güterkreislauf, dessen Planung Sie mehr und mehr in Anspruch nimmt. Gleichzeitig sollten Sie immer auf die Entwicklung technischer Neuerungen achten. In unregelmäßigen Abständen bringen diverse Erfinder neue und verbesserte Raumschiffantriebe, Schutzschilde oder Waffen auf den Markt. Während Sie anfangs noch mit einem mäßigen Hydrogenantrieb auskommen müssen, wird einige Jahre später ein neuer Atomtrieb entwickelt. Und auch dieser ist nach einiger Zeit wieder veraltet.

Sie sollten also immer eine stille Reserve für die Modernisierung Ihrer Flotte in der Hinterhand haben. Sonst



So sieht es aus, wenn bei Ihnen wegen akuter Geldknappheit die Lichter ausgehen



Dieser stolze Hobel könnte schon bald Ihr erstes eigenes Schiff sein

wird die leidige Konkurrenz Sie im Nu überflügeln, oder Ihre Schiffe werden von technisch überlegenen Space Piraten gekapert. Sind Sie mehrmals Opfer von Piratenüberfällen geworden, nimmt Ihr Ruf als zuverlässiger Handelspartner Schaden. Manche Planeten wollen dann mit Ihnen keine Geschäfte mehr machen.

Damit Ihre Arbeit so schnell nicht langweilig wird, haben sich die Programmierer von Sierra noch ein paar Überraschungen einfallen lassen. Immer wieder fallen wichtige Anlagen auf Ihren Planeten aus, oder Schiffe nehmen durch die ständige Beanspruchung Schaden. Eine charmante Außerirdische überbringt Ihnen in einer kurzen Video-Sequenz die jeweilige Hiobsbotschaft. Sie müssen dann schnellstens einen Reparaturtrupp aussenden, um die Probleme zu beheben.

Haben Sie hierfür kein Geld, leiht Ihnen die Space Bank ein paar Bucks zu einem saftigen Zinssatz. Können Sie diese Kredite allerdings nicht zurückzahlen, sind Sie eines Tages bankrott. In einem kleinen Video-Abschnitt dürfen Sie dann zusehen, wie in Ihren Anlagen nach und nach die Lichter ausgehen. Game over.

Kaum innovativ

Space Bucks ist eine solide gemachte Wirtschafts-Simulation. Wenn Sie gerne mit fremden Populationen handeln und gerne durchs Weltall düsen, könnte Ihnen dieses Spiel

gefallen. Leider unterscheidet es sich jedoch nur unwesentlich von älteren Spielen des Genres. Wirklich neue Ideen oder Spielzüge habe ich vergeblich gesucht. Besonders vermißt habe ich einen Multiplayer-Modus, den ich gerade bei derartigen Programmen als ein absolutes Muß empfinde. Schließlich will ich nicht immer nur gegen die graue Kiste spielen, sondern auch mal beweisen, daß ich solche Games besser beherrsche als zum Beispiel mein Chefredakteur.

(Anm. des Chefredakteurs: Was zu beweisen wäre...)

SPACE BUCKS

Hersteller

Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

486 SX 25, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Windows-kompatible Soundkarten

Pro

Detaillierte Grafik
Angenehme Benutzerführung
Video-Einspielungen

Kontra

Kein Multiplayer-Modus
Keine neuen Features gegenüber ähnlichen Strategie-Spielen

73%

Super Stardust

Das Weltall ist immer noch dunkel und kalt. Und auch manche Spielideen ändern sich scheinbar nie. Für Martin Mirbach ist aber beides kein Grund zur Traurigkeit.

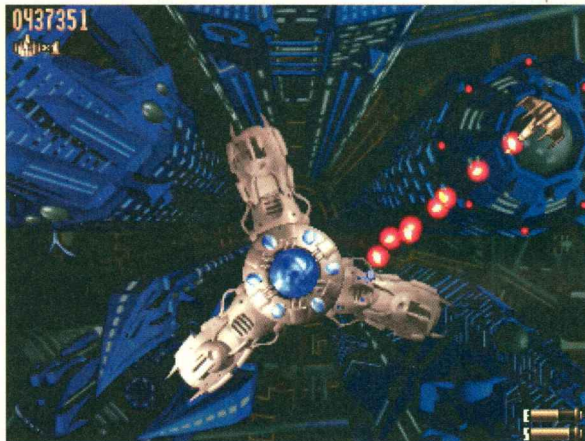
Wenn ein Kinofilm beim Publikum gut ankommt und die Einspielergebnisse stimmen, läßt der zweite Teil meist nicht sehr lange auf sich warten. Jedenfalls war es früher so. Heute ist es meist noch schlimmer. Da ist eine Fortsetzung nicht mehr genug, die Folgen drei bis zwölf oft schon beschlossene Sache. Nun gibt es aber genügend Beispiele, die zeigen, daß ein Erstling nicht immer uneinholbar ist. Oft wächst ein Projekt mit den Jahren, mit der Erfahrung seiner Entwickler und natürlich mit einem steigenden Budget. Und was für Kinofilme gilt, kann auch in der Welt der Computerspiele gut funktionieren.

So oder so ähnlich hat man wohl auch im Hause Gametek gedacht und präsentiert mit Super Stardust die Neuauflage eines beliebten Spiels.



Volltreffer! Gleich ist das erste Level geschafft

Stardust gehört mittlerweile eindeutig zu den Klassikern der Weltraum-Ballereien. Deswegen haben wir es auch als Vollversion auf die Heft-CD unserer Januar-Ausgabe genommen, es dürfte somit vielen von Ihnen bekannt sein. Da stellt sich natürlich die Frage, ob Super Stardust mit dem berühmten Vorgänger Schritt halten kann.



Und schon werden die Gegner größer und gemeiner

lustig aussehen. Um mit diesem Desaster fertig zu werden, verfügen Sie über verschiedene Waffensysteme an Bord Ihres Schiffes, einen Schutzschild, die Möglichkeit zur Verbesserung der eigenen Ausrüstung und natürlich über Ihr eigenes Können.

Was ist so neu an Super Stardust? Nun, zunächst einmal hat sich technisch einiges getan. Die Grafik sieht klar besser aus als die des Vorgängers, ein schönes Intro und animierte Zwischensequenzen unterstützen den Handlungsplan. Der Sound ist absolut passend, die Ausrüstung groß, die Gegner originell und die Warp-Sequenzen in verschiedenen Tunnels nach wie vor ein Highlight des Spiels. Hier wird noch einmal ein Extra-Schüppchen aufgelegt und der Spieler richtig gefordert.

Aus alt mach neu

Natürlich ist Super Stardust kein neues Spiel. Es ist noch nicht einmal sonderlich innovativ. Und auch die Behauptung, es handle sich hier um eine originelle Spielidee, müßte man wohl als vermessen bezeichnen. Na und? Hier wurde ganz schlicht und

einfach ein bewährtes Muster weitergestrickt und unter Verzicht auf unnötigen Schnickschnack verbessert.

Nach wie vor macht das Spiel großen Spaß, es kommen sofort nostalgische Gefühle auf, und besonders der Suchtfaktor ist nicht zu unterschätzen. Was wahrscheinlich an dem geschickten Spielbau liegt und daran, daß sich erste Erfolge unmittelbar einstellen. Da die Steuerung auch über die Tastatur perfekt funktioniert und die Anforderungen in puncto Hardware und Festplattenspeicher sehr gering ausfallen, eignet sich Super Stardust auch ganz vorzüglich fürs Büro. Was will man mehr? (1)

AB IN DEN TUNNEL!

Nach wie vor sind die Warp-Tunnel ein echtes Highlight des Spiels. Hier sehen Sie vier besonders schöne Exemplare:



Ein Klassiker kehrt zurück

Dem Bewährten die Treue halten, dem Neuen offen gegenüberstehen. Eine Maxime, die sich im Leben oft bewährt, und die auch bei Gametek bekannt sein dürfte. Zumindest gewinnt man diesen Eindruck schon in den allerersten Minuten des Spiels. Die Engine ist immer noch dieselbe, sogar das eigene Schiff, das man wie gehabt zweidimensional durchs Weltall manövrieren kann, sieht immer noch so aus wie früher. Auch die Steuerung, über Tastatur oder wahlweise einen Joystick, funktioniert in altbekannter Manier. Gleiches gilt für die gesamte Spielstruktur. Es gibt fünf verschiedene Welten, jede von Ihnen besteht aus sechs Levels, die man komplett absolvieren muß, um in die nächste Welt zu gelangen.

Der Schwierigkeitsgrad nimmt dabei kontinuierlich zu. Haben Sie es anfangs nur mit Meteoriten zu tun, die Sie möglichst komplett und in einer bestimmten Zeit zerstören müssen, kommen später auch feindliche Schiffe auf Sie zu. Und auch diese Gegner werden schwieriger und schwieriger, obwohl sie zum Teil recht

ALTERNATIVEN



TEMPEST 2000
Atari Interactive • 89,95 Mark
Wertung: 63%



MORTAL COIL
Virgin • ca. 100 Mark
Wertung: 78%



DARKER
Psygnosis • ca. 110 Mark
Wertung: 78%

SUPER STARDUST

Hersteller

Gametek

Preis: 69,95 Mark

Mindestanforderungen

386 DX 40, 8 MB RAM, 542 KB Basispeicher und 2624 KB EMS, 2 MB auf der Festplatte, DOS 5.0, VESA-kompatible Grafikkarte, unterstützt alle gängigen Soundkarten.

Pro

Nahtlose Fortsetzung eines Klassikers
Problemloser Einstieg, schneller Erfolg
Hoher Suchtfaktor
Geringe Anforderungen an die Hardware

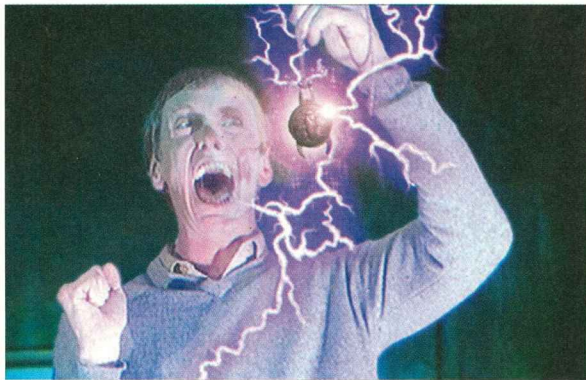
Kontra

Weder innovativ noch originell
Immer noch zweidimensional
Onscreenext gibt's nur in Englisch

71%

Bad Mojo

Vom Leben als Insekt verstand Lorenz Steinke bisher so viel wie die Kuh vom Sonntag. Seit neulich abends hat sich das jedoch grundlegend geändert.

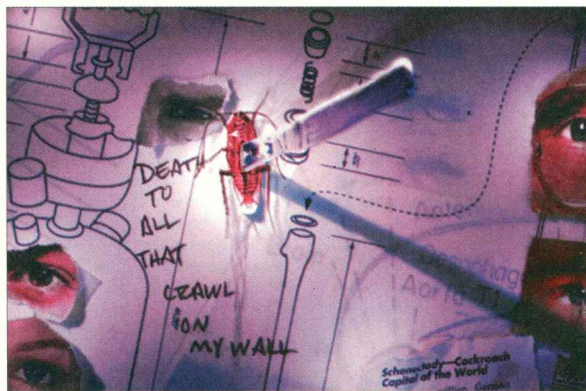


Ich hasse Zitterkakerlaken!

Manche Menschen haben schon ungewöhnliche Hobbys. Der eine sammelt leere Bierdosen, ein anderer volle. Der dritte interessiert sich für das Leben untergegangener Kulturen oder beamt sich im Original-Star-Trek-Pyjama mit Gleichgesinnten durch die Landschaft. Ungewöhnlich ist auch das Hobby von Roger Samms. Dieser junge Mann ist seit frühester Kindheit begeisterter Entomologist. Er erforscht, beobachtet und züchtet Insekten.

Sein ganzes Leben lang verstand sich der elternlos aufgewachsene Insektenforscher besser mit sechs- als mit zweibeinigen Zeitgenossen.

Pina Coladas und Margueritas
Derzeit lebt Samms zur Untermiete in einem heruntergekommenen Haus im nicht allerbesten Viertel von San Francisco. An jenem Abend, an dem wir Samms kennenlernen, ist dieser gerade eben auf vielleicht nicht ganz legale Art zu einem Koffer voller Dollars gekommen. Mit diesem Geld



Bei Bonanza abgeschaut?



Spiel: Gabriel Knight 2: The Beast Within
Sierra • ca. 120 Mark
Wertung: 90%

Film: "Die Fliege" von David Cronenberg

Buch: "Die Verwandlung" von Franz Kafka

möchte der Insektenforscher so schnell wie möglich die USA verlassen und in Mexiko ein neues Leben anfangen.

In Gedanken liegt er bereits am Strand von Acapulco und schlägt sich den Bauch voll mit Pina Coladas und Margueritas (ein Traum, den auch gestreifte PC POWER-Redakteure gelegentlich träumen).

(Anm. des Chefredakteurs:

Kennen Sie zufällig einen Traumdeuter? Mich würde die Bedeutung dieser Symbole doch mal interessieren!)

Doch wie das Schicksal so spielt, besitzt Samms ein sehr merkwürdiges Medaillon mit dem Bild einer großen Kakerlake auf dem

Die dezente Sounduntermalung unterstreicht die gelungene Spielatmosphäre.

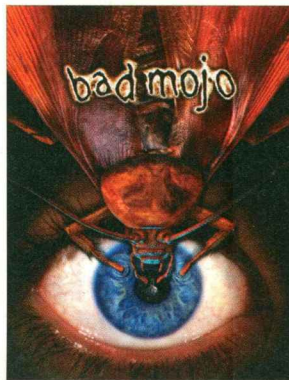
Klappdeckel. Als unser Held gerade seine Koffer gepackt und seine letzte Miete gezahlt hat, holt er dieses Medaillon aus einem Schubfach hervor. Und damit beginnt die höchst ungewöhnliche Handlung von Bad Mojo (zu deutsch: Böser Zauber): Kaum hat Samms das Medaillon angefaßt, durchzuckt ihn ein Blitz und er stürzt schreiend zu Boden. Vor seinen Augen dreht sich alles, dann wird es schwarz.

Wie träumen Kakerlaken?

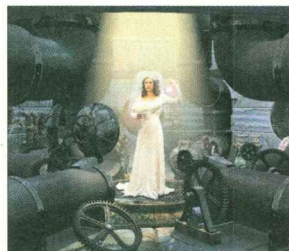
Als Samms wieder aufwacht, ist er in eine gemeine Kakerlake der Gattung *periplaneta americana* verwandelt. Von diesem Augenblick an dürfen Sie sich in Gestalt des Insektenforschers in Gestalt des Insekts auf die Suche nach der Antwort auf ein Geheimnis machen. Wie das bei Adventures so ist, wird bei diesem Spiel natürlich nicht einmal verraten, was das Geheimnis überhaupt ist, geschweige denn, wie seine Lösung aussehen könnte.

Als Kakerlake stellen Sie plötzlich fest, wie unüberwindlich Wasserpfützen sind, wie gemein Katzen sein können und warum anständige Kakerlaken Ratten und Mäusen besser aus dem Weg gehen – auch oder gerade wenn diese eigentlich schon ziemlich tot aussehen. Mit der Zeit gewöhnen Sie sich an Ihr Leben als Insekt und entdecken, ausgehend von der Kanalisation unter dem Haus, immer mehr von Ihrer Umgebung. In zahlreichen Träumen erfahren Sie mehr und mehr über Samms Leben und Vergangenheit. Mit etwas Glück retten Sie anschließend auch sein Leben.

Die Programmierer von Acclaim haben hier mit äußerst realistischer Grafik und viel Liebe zum Detail ein



Adventure geschaffen, das mir großen Spaß bereitet hat. Die dezente Sounduntermalung unterstreicht die gelungene Spielatmosphäre zusätzlich. Auch wenn ich Kakerlaken eigentlich nicht besonders mag, habe ich zumindest einen interessanten Einblick in ihr Leben nehmen können. Tauschen möchte ich mit ihnen allerdings nicht. (1)



Requisite von Linda de Mol?

BAD MOJO

Hersteller
Acclaim
Preis: 99,95 Mark

Mindestanforderungen
486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA-
Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-
Laufwerk, Windows 3.1 oder Windows
95

Pro
Stimmungsvolle Grafik
Bleibende Eindrücke vom Leben als
Kakerlake
Viel Atmosphäre

Kontra
Kann bei nervenschwachen Spieler zu
bösen Träumen und Kakerlakophobie
führen

84%

Descent 2

Abenteuer, Ruhm und Gefahr riefen: Lorenz Steinke ließ sich nicht zweimal bitten.

Kennen Sie das Gefühl? Sie heizen mit Ihrem Raumpfeiler gerade über den Tellerrand der Dritten Milchstraße von links. In ihrem Backsight-Monitor sehen Sie die Umrisse eines ganzen Schwarms schneller Abfangjäger der Uschepti-Klasse näherkommen, und Ihren Fluchtweg nach vorn versperrt dummerweise ein ekliges Wurmloch vom Typ "come-in-and-never-find-out". Da knackt es plötzlich im Transponder, und eine Nachricht von PTMC erscheint auf dem Bildschirm.

Sie können sich denken, was jetzt kommt: Inständig bittet man Sie, mal wieder in den Minen für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Feindliche Roboter einer unbekannten Macht sind dort eingedrungen und machen alles kaputt, was sich ihnen in den Weg stellt. Das kann sich PTMC natürlich nicht bieten lassen. Schließlich geht es hier um Milliardenwerte und kostbare Rohstoffe.

Hoch die Reaktoren

Da man Ihre letzten Einsätze (Descent 1) noch in guter Erinnerung hat, ist man natürlich sofort wieder auf die Idee gekommen, Sie für diese ehrenwerte (also vermutlich ziemlich tödliche) Aufgabe vorzuschlagen. Sie sollen in die besetzten Minen eindringen und die Roboter vernichten. Weil diese sich wehren werden (irgendwie verständlich), müssen Sie auf eine ebenso schäbige wie bewährte Taktik zurückgreifen: Im Inneren jeder Mine arbeitet ein Plasma-Reaktor, der alle Roboter und sonstigen Maschinen mit Energie versorgt.

Dieser Reaktor ist der wunde Punkt der Roboter-Kolonie. Sie müssen ihn nur finden, seine Steuerung zerstören und dann



Sieht es nicht schnuckelig aus, mein neues Raumschiff?

möglichst schnell wieder die Mine verlassen, bevor das Ei den kritischen Zustand erreicht und in die Luft geht (was mitunter sehr heiß und tödlich sein soll).

Descent 2 ist bis obenhin voll mit neuen Ideen.

Diese Aufgabe ist für Sie natürlich nicht ganz ungefährlich (worauf eine Zeile im Kleingedruckten der Transpondermeldung auch ganz nebenbei hinweist), aber andererseits will man Ihnen nach

erfolgreicher Befreiung der Minen auch eine erkleckliche Sümmchen zahlen. Genug Geld, um die letzte Rate für Ihren neuen Afterburner zu bezahlen, den Sie sich nach dem Crash neulich im Vega-Nebel zugelegt haben. Also nehmen Sie den Auftrag von PTMC schließlich mit einem etwas flauem Gefühl im Magen an.

Warp ohne Rückversicherung

Bevor Sie Zeit haben, über die vielleicht dümmste Entscheidung Ihres Lebens noch einmal nachzudenken, erfährt Sie bereits der Leitstrahl der PTMC-Warp-Unit. Ein Donnern ertönt, und Sie schließen

für einen Moment Ihre Augen, während Ihr Raumpfeiler auf Warp-Geschwindigkeit beschleunigt wird und in unerträglich helles Licht eintaucht. Als sich die elektromagnetischen Nebel vor ihrem Cockpit verzogen haben, sehen Sie vor sich die Tore der ersten der interstellaren Minen.

Auf dem Transponder erscheint noch die Meldung, daß diese Warp-Unit leider nur ein Prototyp gewesen sei. Man wisse also nicht, ob man Sie auch wieder in die Zivilisation zurückbeamen könne. Zum Trost hat PTMC beizeiten überall in den Minen kleine Vorratslager für Sie angelegt, mit nützlichen Dingen wie



Was gerade noch wie im Flug ging ...



... ist wegen eines Steinchens hin



In letzter Sekunde: Hinter mir geht bereits der Reaktor hoch. Dies im Rückspiegel zu sehen, ist ein unbeschreiblich schönes Gefühl

Ersatzkanonen, Energiespeichern und warmen Socken. Als die Transpondermeldung allmählich von ihrem Bildschirm verschwindet, hören Sie hinter sich bereits das unheilvolle Zischen leichter Laserkanonen und das scharfe Pfeifen der Roboter-Antriebe. Nun kann es beginnen, Ihr neues Abenteuer mit ungewissem Ausgang.

Zuerst machen Sie sich mit der Steuerung ihres Raumkreuzers vertraut. Einiges hat sich seit der letzten Mission geändert. Ein Afterburner sorgt nun für den nötigen Schub in brenzligen Situationen, und auch einige Waffen aus der Techno-Schmiede von PTMC sind neu hinzugekommen. Außerdem gibt es jetzt kleine Guide-Bots. Das sind freundliche Roboter, die Ihnen den Weg zu den wichtigsten Zielen in den Minen zeigen können. Die Guide-Bots finden auf Wunsch den Reaktor, Vorratslager oder Geiseln. Leider sind die Dinger (nobody is perfect) zu blöd, um auch geheime Durchgänge in den Wänden auszumachen.

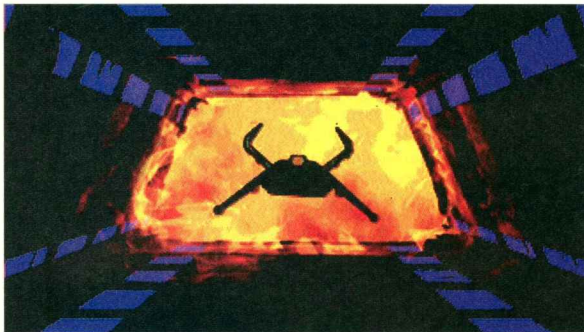
Diese kleinen blauen Helfer sollten Sie übrigens nicht mit den gemeinen

Diebes-Robotern verwechseln. Das sind nämlich stählerne Kleptomane, die Ihnen ständig folgen und immer wieder wichtige Ausrüstungsgegenstände klauen. Da gibt's nur eins: Die Dinger finden, eliminieren und anschließend die gestohlenen Sachen wieder einsammeln.

Bilden Sie Banden

Descent 2 ist bis oben hin voll mit neuen Ideen. Zahlreiche verschiedene Minen-Labyrinth sorgen für Abwechslung, und der fetzige Sound trägt zur richtigen Stimmung bei. Noch mehr Spaß macht das Spiel im Multi-Player-Betrieb. Bis zu vier Spieler heizen im Freundschafts-Modus gemeinsam durch die Gegend und erledigen die Roboter. Wahlweise können Sie dabei über Netzwerk oder Modem miteinander spielen.

Aber auch Einzelspieler kommen auf ihre Kosten. So gibt es neben dem schon erwähnten kraftvollen Afterburner auch neue interessante Waffensystem für ihren Kreuzer, wie etwa die nützlichen Lenkraketen. Außerdem können Sie ihren Weg durch die Minen nun mit speziellen



Bis oben hin vollgepackt mit neuen Ideen (und Gefahren): ein Spiel für lebensmüde Action-Fans

ALTERNATIVEN



SHOCKWAVE ASSAULT
Electronic Arts ●
ca. 100 Mark
Wertung: 62 %



THE RAVEN PROJECT
Cryo / Mindscape ●
ca. 100 Mark
Wertung: 65 %



**CYBERMAGE -
DARKLIGHT AWAKENING**
Origin ● ca. 100 Mark
Wertung: 76 %



Was einen wohl dahinter erwartet?



Gibt es einen schöneren Anblick als zerberstende Roboter?



Steuern will gekonnt sein

Wegmarken kenntlich machen. Eine Garantie gegen gründliches Verfliegen ist das natürlich noch lange nicht.

Für den echten Action-Fan und vor allem für die große Gemeinde der Descent 1-Anhänger ist das Spiel ein absolutes Muß. Die Atmosphäre stimmt, die Roboter sind gemein, und die große Zahl der Minen garantiert, daß sie Ihren Job nicht so bald erledigt haben werden.

Spielerherz, was willst Du mehr? Sollten Sie also in der nächsten Ausgabe von PC Power keinen Spielertest von mir finden, dann habe ich mich gerade wieder in irgendeiner Mine festgebissen und habe nur einen einzigen Wunsch: bitte nicht stören. (P)

DESCENT 2

Hersteller

Interplay
Tel.: (089) 23 66 24 40
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

486 DX 33, 8 MB RAM, besser: 16 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, DOS 5.0, VGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus.

Pro

Rasante Baller-Action
Zahlreiche neue Levels
Multi-Player-Modus

Kontra

Hoher Speicherbedarf

84%

Defcon 5

Lorenz Steinke muß geistig umnachtet gewesen sein, als er einen "völlig harmlosen und ruhigen" Auftrag irgendwo im Weltraum annahm.

MRP 6F ist die Hölle. Soeben legen drei feindliche Raumjäger-Staffeln Ihren letzten noch intakten Gefechtsturm in Schutt und Asche. Hilflos müssen Sie zusehen, wie die Angreifer Landungstruppen absetzen und Ihre teuren Erkundungsdroiden platt walzen. Zur selben Zeit ist eine ganze Horde von Killermaschinen im Verwaltungs- und Quartierbereich Ihrer Station unterwegs, um Sie, den einzigen Menschen auf MRP 6F, zu suchen und zu eliminieren. Und als wenn das nicht alles schon genug wäre, teilt Ihnen auch noch eine freundliche Frauenstimme aus dem Lautsprecher über Ihrem Kopf mit, daß soeben der Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert wurde. In fünf Minuten fliegt die gesamte Raumstation in die Luft. Nun, offensichtlich ist heute also nicht Ihr Tag. Dabei hatte alles einmal so schön begonnen.

Gibt es Aliens?

Wir schreiben den 29. Dezember 2204: Vor zwei Monaten hat die Tyron Company, eines der größten Unternehmen im Weltraum, seinen Verteidigungshaushalt drastisch reduziert. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Tyron auf fast allen wichtigen Minenplaneten des erforschten Universums Verteidigungsanlagen betrieben für einen möglichen Angriff Außerirdischer. Doch bisher hat es noch nie einen solchen Angriff gegeben. Deshalb haben die führenden Köpfe der Gesellschaft beschlossen, die Anlagen auf Computer-Steuerung umzurüsten und das Personal aus den Stationen



abzuziehen.

Mit der Einrichtung der Computer-Steuerung in den Verteidigungsanlagen wurde der Ingenieur Shelford Pitz beauftragt. Dieser überaus vielversprechende und ehrgeizige junge Mann hatte bereits den größten Teil der Verteidigungsstationen umgebaut, als das Schicksal gnadenlos zuschlug. Auf dem Weg vom Planeten MRP 6E

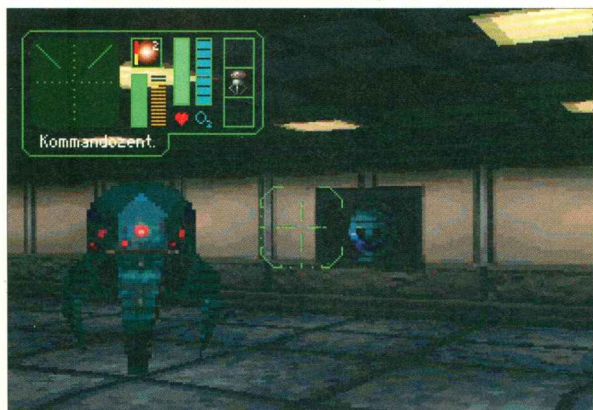
(Mining Ressource Planet) zu dessen orbitalen Zwilling MRP 6F explodierte das Raumschiff von Pitz durch eine Art intergalaktische Fehlzündung. Offenbar hatte irgend jemand vergessen, den Turbo-Antrieb des Raumkreuzers rechtzeitig zur Inspektion zu geben.

Kein Problem? Doch!

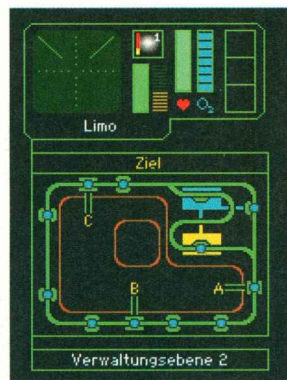
Nach dem Tod des Ingenieurs übernehmen Sie nun die Aufgabe, die restlichen Verteidigungsanlagen umzurüsten. Sie sollen, beginnend bei Planet MRP 6F, nacheinander alle Stationen abklappen und die Verteidigungssoftware installieren.

"Kein Problem", denken Sie noch, als das Shuttle Sie zu Ihrem ersten Einsatz abholt. Sie haben rasch Ihre sieben Sachen zusammengepackt und sich auf ein paar Wochen einfache und gut bezahlte Routinearbeiten eingestellt. Leider hat man Ihnen nicht gesagt (oder es im Kleingedruckten Ihres Arbeitsvertrages versteckt), daß Ihr Job nicht ganz ungefährlich ist. Denn die von den Mannschaften bereits verlassenen Verteidigungsstationen sind zur Zeit absolut ungeschützt. So lange, bis Sie die richtige Software

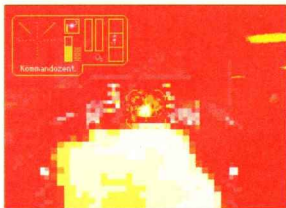
1. Senden Sie ruhig ein paar Notrufe. Mal sehen, wer Sie so hört
- 2 und 4. An den Terminals können Sie die Gefechtstürme Ihrer Anlage steuern
3. Die Sternenkarte zeigt Ihnen, wie weit draußen Sie wirklich sind
5. Begrüßen Sie ankommende Aliens leidenschaftlich und großkalibrig
6. Offensichtlich etwas falsch gemacht: So sieht es aus, wenn man Sie im Weltall beerdigt



Dieser Cousin von C-3PO und R2-D2 hilft Ihnen im Kampf gegen die Aliens



Limo: Kein erfrischendes Kaltgetränk, sondern das Verkehrsmittel, das alle Teile der Station verbindet



Aus der Nähe betrachtet, sind Aliens kein schöner Anblick (aus der Ferne übrigens auch nicht)

installiert haben, könnte jeder mittelmäßig begabte Alien dort eindringen und die gesamte Anlage in Gefahr bringen.

Und genau so kommt es natürlich auch. Kaum sind Sie auf MRP 6F gelandet, bestellt Sie eine Computerstimme in den Kontrollraum der verwaisten Station. Als Sie dort auftauchen, lösen die Außen-sensoren bereits den ersten Alarm

Bei diesem Game kommt es vor allem auf Ihren Zeigefinger am Joystickbutton an.

aus: Unbekannte Raumschiffe nähern sich dem Planeten und verpassen Ihren Geschütztürmen mit Laserkanonen die ersten größeren Schäden. Da Sie als Ingenieur nicht für die Bedienung der Verteidigungsanlagen von MRP 6F ausgebildet sind, können Sie den Angreifern nur sehr mäßig Paroli bieten.

Ihre einzige Hoffnung besteht darin, so schnell wie möglich die

ERSTE HILFE

- Begeben Sie sich zu Beginn des Spiels sofort zur Kommandozentrale. Sie erreichen diese, indem Sie mit dem LIMO zu Verwaltungsebene 2 fahren, einen Fahrstuhl zur Verwaltungsebene 6 nehmen und dort den Aufzug zur Kommandozentrale suchen.
- Bevor Sie sich an einem VOS-Terminal einloggen, sollten Sie in der Kommandoebene nach den beiden Pads zwischen den großen Computerschränken suchen.
- Eines der Pads für den Selbstzerstörungsmechanismus finden Sie in Verwaltungsebene 7.
- Zielen Sie Ihren Maschinen-Gegnern immer zwischen die Augen.
- Postieren Sie keine Kampfdroiden in engen Fluren. Sie kommen an diesen sonst nicht mehr vorbei.
- Die Selbstzerstörung können Sie nur an einem VOS-Terminal in der Kommandozentrale aktivieren.

geplante Automatiksteuerung zu installieren und diesen Planeten wieder zu verlassen. Leider ist das automatische Shuttle, das Sie hier abgesetzt hat, längst wieder auf dem Rückflug zur Erde. Sie können also nur verzweifelte Hilferufe an die Zentrale von Tyron senden – in der Hoffnung, daß man von dort eine Rettungstruppe zu Ihnen schickt. Bis dahin allerdings sind Sie ganz auf sich allein gestellt.

Zu allem Überfluß haben Sie als Ingenieur auch nur sehr begrenzten Zugriff auf die Funktionen der Computeranlage dieser Station. Zu Beginn Ihrer Mission dürfen Sie lediglich die Geschütztürme bedienen, ein paar Schleusentüren ver- oder entriegeln und Einblick in die elektronischen Archive nehmen. Sie müssen also die gesamte Station nach zurückgelassenen Identifikationskarten, sogenannten PADs, absuchen, die Ihnen die Berechtigung für weitergehende Funktionen wie beispielsweise die Steuerung der Droiden geben.

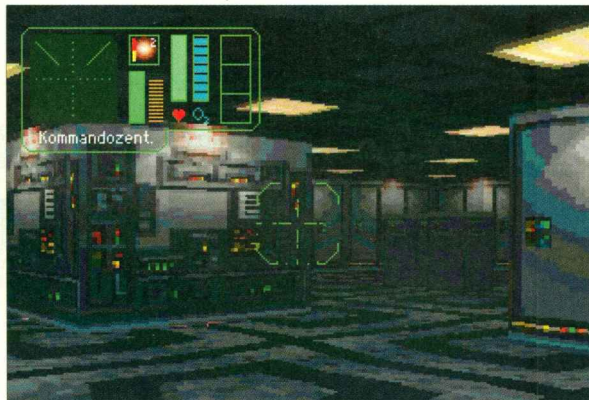
Sie werden gejagt

In fast allen Ebenen der Station finden Sie Terminals, über die Sie die Gefechts-türme und die anderen Verteidigungseinheiten steuern können. Gelingt es Ihnen damit nicht, die außerirdischen Angreifer rechtzeitig abzuwehren, können diese auf dem Planeten MRP 6F landen und in die Station eindringen. Dann wird es für Sie so richtig ungemütlich. Die Aliens sind zwar anfangs nicht besonders kampfstark, aber sie kommen in großen Gruppen, greifen ohne Vorwarnung an und reduzieren rapide Ihren persönlichen Sauerstoffvorrat.

So werden Sie auf Ihrer Suche nach den PADs und nach einer Fluchtmöglichkeit von MRP 6F sehr schnell zum Gejagten der Aliens. Das Ganze wird für Sie schließlich auch noch zum Wettkampf gegen die Zeit. Sie müssen nämlich eine Fluchtmöglichkeit von MRP 6F finden, bevor die lebenserhaltenden Systeme der Anlage durch die



An vielen Wänden stehen Computer-Terminals für Sie bereit



Das Gehirn der Station: Eine Computeranlage, die 7000 Kaffee-Maschinen gleichzeitig steuern kann

feindlichen Angriffe größeren Schaden nehmen. Denn sobald dies geschieht, aktiviert der Computer den Selbstzerstörungsmechanismus, damit seine geheimen Daten nicht in die Hände (oder Krallen?) der Außerirdischen gelangen.

3-D-Ballerei-erfahrene Spieler sind bei diesem Game klar im Vorteil. Die Kampfszenen mit den bösen Aliens erinnern deutlich an den guten alten Shareware-Klassiker. Darüber hinaus werden von Ihnen aber auch eine gehörige Portion taktisches Denken

und Kaltblütigkeit erwartet. Wenn Sie Spaß an Shoot'em-Ups haben, den Weltraum als Ihre zweite Heimat betrachten und sich auch in großen Gebäuden nicht so schnell verlaufen, sind Sie eigentlich der richtige Spieler für diese Aufgabe. Erwarten Sie allerdings keine Grafikwunder oder komplizierte Handlungsstränge. Bei diesem Game kommt es vor allem auf Ihren Zeigefinger am Joystickbutton an. Aber wahre Fans des Genres wird das nicht stören. (1)

DEFCON 5

Defcon 5
Hersteller: GT Interactive
Preis: 99,95 Mark

Mindestanforderungen
486/33, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM, (S)VGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus

Pro
Hohes Spieltempo
Sehr spannend
Taktisches Denken ist gefragt

Kontra
Mittelmäßige Grafik
Monster kaum animiert

77%



Hinter jeder Tür kann ein sympathisch-tödlicher Außerirdischer lauern

D

Die junge Laura rief um Hilfe.
Lorenz Steinke kam,
um sie zu retten.



Eines Tages im Jahr 1997 bekommt die junge Laura aus San Francisco eine schreckliche Nachricht. Ihr Vater, der Leiter des Los Angeles National Hospital, Dr. Richter Harris, hat ein schreckliches Verbrechen begangen. Der angesehene Mediziner ist Amok gelaufen und hat ohne ersichtlichen Grund in seinem Krankenhaus alle Mitarbeiter und Patienten erschossen. Anschließend hat er sich in dem Gebäude verschanzt.

So ungewöhnlich beginnt das Horror-Adventure D. Wir haben versucht, dem Geheimnis hinter den ungewöhnlichen Ereignissen auf die

Spur zu kommen.

Ein ungeklärtes Verbrechen

In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle der jungen Laura. Diese ist ob der schlimmen Nachricht entsetzt und packt überstürzt ihre Sachen, um nach Los Angeles zu fahren. Die Geschichte kommt ihr unglaublich vor, und Sie will herausfinden, was ihren Vater zu solch einer Tat getrieben haben könnte. Als sie am Krankenhaus eintrifft, ist es bereits Nacht. Die Polizei hat das Gebäude umstellt. Laura darf jedoch hinein und nach ihrem Vater suchen. Und damit beginnt ihre Reise in tiefe

Abgründe der menschlichen Seele, aber auch in ihre eigene Vergangenheit und die ihres Vaters.

Vorsichtig und zutiefst erschüttert betreten Sie als Laura das Krankenhaus. In der Eingangshalle bietet sich ein grausamer Anblick. Überall liegen Leichen auf dem Boden. Ängstlich schauen Sie sich um. Doch von ihrem Vater fehlt jede Spur. Langsam gehen Sie durch das Foyer des Hospitals als Sie plötzlich eine eigenartige Erscheinung bemerken.

Am Ende eines der Flure bewegt sich etwas und kommt bedrohlich auf Sie zu. Es sieht aus wie Nebel oder

ein Gas. Vorsichtig gehen Sie einen Schritt näher. Irgendwie zieht diese eigenartige Ding Sie an. Sie strecken die Hand danach aus, aber in diesem Moment zieht Sie auf einmal eine starke Kraft in dieses Etwas hinein. Vor Ihren Augen verschwimmt alles und Sie verlieren für einen Moment das Bewußtsein.

Als Sie wieder wach werden, sind Sie an einem unbekannten Ort. Ganz fremd ist er Ihnen allerdings nicht, denn in Ihrem Hinterkopf fügen sich erste Puzzleteile einer längst verdrängten Erinnerung wieder zusammen. Sie betrachten Ihre Umgebung genauer: Ein großer Saal



D – Ein Horror-Adventure des ganz besonderen Art

mit steinernen Wänden und schweren Möbeln aus Holz. Hinter Ihnen ein erloschener Kamin. Das Ganze erinnert mehr an eine mittelalterliche Burg als an ein Krankenhaus.

Außer Ihnen scheint kein Mensch hier zu sein, trotzdem fühlen Sie sich beobachtet. Mutig fassen Sie sich ein Herz und erforschen Ihre Umgebung. Obwohl Laura eine starke Person, muß sie sich dabei sehr zusammen

Auf die gruselige Atmosphäre wurde großen Wert gelegt.

nehmen. Sie spürt, daß Gefahr und Tod in diesen düsteren Räumen auf sie lauern.

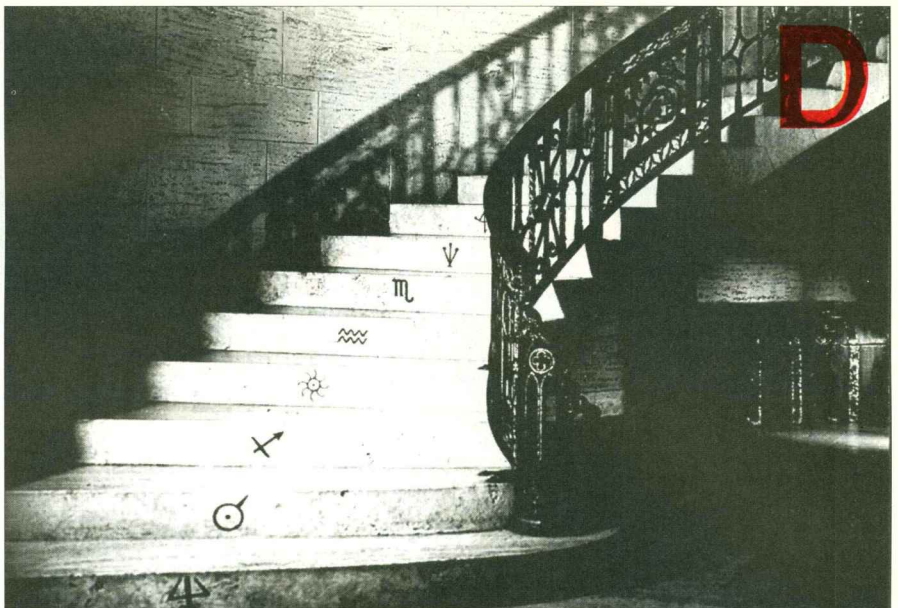
Tödliche Gefahren

Sie führen Laura aus dem Saal und untersuchen die Nachbarzimmer. Einige der Dinge, die Sie dort finden, sind nicht das, was sie auf den ersten Blick zu sein scheinen. Manche von ihnen entwickeln sogar ein Eigenleben. In einem der Räume entdeckt Laura unzählige bedrohlich spitze Holzpflocke an der gegenüberliegenden Wand, die genau auf sie gerichtet sind. Als Laura ein paar Schritte nach vorne geht, wird ein Mechanismus ausgelöst. Die Wand mit den tödlichen Pflocken rast auf sie zu und bleibt nur Millimeter vor ihr stehen.

Schweißperlen treten auf Lauras Stirn. Immer unheimlicher wird Ihr diese Umgebung. Doch schon längst gibt es kein Zurück mehr. Laura muß herausfinden, was mit ihrem Vater geschehen ist, und sie muß das Geheimnis dieses verfluchten Ortes erforschen. Bei dieser Suche begegnen ihr immer neue, tödliche Gefahren, aber auch unzählige schwierige Rätsel. Am Ende der Geschichte steht eine grausame Wahrheit, die weit über das hinaus geht, was Laura bisher für möglich gehalten hatte.

Verschiedene Spielverläufe

Die Mitarbeiter der japanischen Programmiererguppe Warp haben mit D ein stimmungsvolles Adventure geschaffen. Besonders auf die gruselige Atmosphäre wurde großen Wert gelegt. Die vielen Soundeffekte und die Musikuntermalung, für die eigens ein Orchester engagiert



Heute schon das Horoskop gelesen?



Was ist das Geheimnis hinter der No. 78?

wurde, tragen entscheidend dazu bei. Als Spieler führen Sie Laura durch eine detailreiche 3-D-Umgebung. Mehr als einmal werden Sie das Bedürfnis haben, diesen unheimlichen Ort, an dem Lauras

Vater wahnsinnig geworden ist, schnellstmöglich zu verlassen.

Gleichzeitig aber zieht Sie diese Geschichte auch magisch an. Die teilweise sehr verzwickten Rätsel sorgen dafür, daß ihnen das Spiel so schnell nicht langweilig wird. Und für Adventure-Fans, die Games mit eingebauter Gänsehaut-Garantie mögen, ist D genau das Richtige. Übrigens gibt es nicht nur eine mögliche Lösung. Denn die Programmierer haben gleich mehrere Spielverläufe und Auflösungen eingeplant. Es lohnt sich also, sich nicht nur einmal auf die Suche nach dem Geheimnis von Dr. Richter zu machen.

D

Hersteller
Warp/Acclaim
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, (S)VGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus

Pro
Gelungene Gruselatmosphäre
Schwierige Rätsel
Mehrere Spielverläufe

Kontra
Fällt aus wegen ist nicht

83%

ALTERNATIVEN

THE DARK EYE
Inscape/Warner Interactive
94,95 Mark
Wertung: 88%

PSYCHIC DETECTIVE
Electronic Arts • ca. 100 Mark
Wertung: 83%

**GABRIEL KNIGHT 2:
The Beast Within**
Sierra • ca. 120 Mark
Wertung: 90%

Alle PC POWER-Reviews auf einen Blick



ALIENS - A COMIC BOOK ADVENTURE

Hersteller: Mindscape
Preis: 129,95 Mark

Inhalt: Interessant konzipiertes, technisch leicht mangelhaftes Action-Adventure, dessen Schwierigkeitsgrad viel zu niedrig ist, um auch Profis begeistern zu können.

Wertung: 60%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 58



ANGEL DEVOID

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Spielfilm-Adventure, bei dem mit (unnötiger) Gewalt nicht gerade gespart wird. Die Story weiß allerdings ebenfalls zu gefallen. Insgesamt durchaus empfehlenswert.

Wertung: 80%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 78



ANVIL OF DAWN

Hersteller: New World Computing
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Rollenspiel, das das Genre zwar nicht revolutioniert, aber sehr, sehr viele Stunden voller Unterhaltung garantiert. Die technische Umsetzung ist erstklassig.

Wertung: 86%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 72



ARCADE AMERICA

Hersteller: 7th Level
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Genreübergreifendes Jump'n'Run mit überaus witzigen Animationen und Nina Hagen als Synchronstimme in der deutschen Version. Sonst noch Fragen?

Wertung: 86%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 58



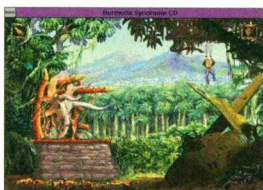
BEAVIS & BUTT-HEAD: VIRTUAL STUPIDITY

Hersteller: Viacom New Media
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Für MTV-Fans unverzichtbares Comic-Adventure, das grafisch weit hinter den Erwartungen zurückbleibt. Gerade darauf käme es hier aber an.

Wertung: 72%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 51



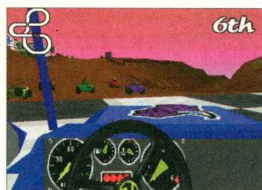
BERMUDA SYNDROME

Hersteller: BMG Interactive
Preis: 109 Mark

Inhalt: Comicartiges Action-Adventure, dessen Rätsel zum Teil zu leicht sind. Die Grafik könnte auch etwas besser sein. Keine Gründe, es nicht zu kaufen.

Wertung: 82%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 108



BIG RED RACING

Hersteller: Big Red
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ungewöhnliches Rennspiel, das witzige Fahrzeuge und skurrile Schauplätze bietet. Der Computergegner ist lala, erst im Multiplay via Netzwerk kommt Freunde auf.

Wertung: 82%/78%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 62



BLIND DATE

Hersteller: Trimark
Preis: 69,95 Mark

Inhalt: Interaktiver Spielfilm, bei dem eine Traumfrau erobert werden muß. Und das gelingt meist recht schnell, womit das Spiel dann auch beendet wäre.

Wertung: 73%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 93



BURNING STEEL 4

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 130 Mark

Inhalt: Ja, wir wissen, daß es noch drei andere Folgen der "Great Naval Battles" gibt. Nur wird hier der See-/Luftkampf am eindrucksvollsten geschildert, also...

Wertung: 82%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 66



CARRIER STRIKE FORCE

Hersteller: Empire
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Flugsimulator der Oberklasse, dessen Steuerung allerdings zu langsam ist. Genau dieser Punkt führt auch zur Abwertung.

Wertung: 77%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 76



CASINO DE LUXE

Hersteller: Impressions
Preis: 69 Mark

Inhalt: Im Spielcasino kann man viel gewinnen – oder auch nicht. Die Programmierer haben offenbar verloren und lassen ihre Wut an diesem schwachen Game aus.

Wertung: 59%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 80



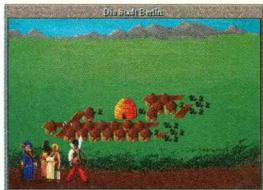
BRAINDEAD 13

Hersteller: Readysoft
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Nur so viel: Wer erkennt, daß dieses Game ein Reaktionsspiel ist, wird es lieben! In seinem Genre trägt es derzeit jedenfalls die Krone. Empires bislang bestes Werk.

Wertung: 91%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 58



CIVNET

Hersteller: MicroProse

Preis: ca. 130 Mark

Inhalt: Netzwerk-Version des Spieleklassikers Civilization, der technisch auf dem Stand der 1992er DOS-Version geblieben ist. Wer's trotzdem mag, soll zugreifen.

Wertung: 80%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 98



COLONY WARS

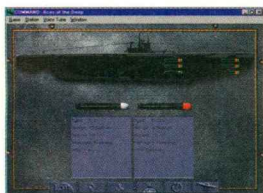
Hersteller: Black Legend

Preis: steht noch nicht fest

Inhalt: Recht anspruchsvolles Strategiespiel, das hinter anderen Genre-Vertretern leicht zurückbleibt, was Fans aber nicht weiter belasten wird.

Wertung: 76 %

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 92



COMMAND ACES OF THE DEEP

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Bei dieser sehr realistischen U-Boot-Simulation darf man sich dank Spracherkennungs-Software sogar verbal verständigen.

Wertung: 80%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 98



CONQUEROR A.D. 1086

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Strategie-Spiel mit umfangreichem Gameplay und interessantem historischen Rahmen, das unter schwacher Grafik und Sound erheblich leidet.

Wertung: 65%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 90



CYBERMAGE - DARKLIGHT AWAKENING

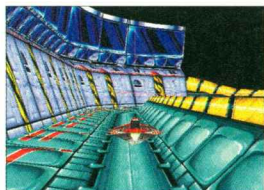
Hersteller: Origin

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Die nervöse Steuerung und die hohen Hardwareanforderungen (siehe Hersteller!) dämpfen die Freude an dem an sich guten Ballerspiel. Fans werden's mögen.

Wertung: 78%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 96



CYBERSPEED

Hersteller: Mindscape

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Futuristisches Rennspiel, das wegen langsamen Grafikaufbaus nicht so recht auf Touren kommt. Außerdem gibt es wenig Abwechslung auf den Rennstrecken.

Wertung: 69%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 78



THE DARK EYE

Hersteller: Inscape

Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Enorm spannendes Adventure, das mit herkömmlichen Genre-Vertretern nicht vergleichbar ist. Die aufwendigen Animationen sind ein Blickfang sondergleichen.

Wertung: 88%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 74



DAWN PATROL: HEAD TO HEAD

Hersteller: Empire

Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Flugsimulation aus dem Ersten Weltkrieg. Wie, das klingt zweideutig? Ja, genau so meinten wir es auch! Aber spielen Sie's mal, dann wissen Sie, was wir meinen!

Wertung: 64%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 84



THE DIG

Hersteller: LucasArts

Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Bislang größtes und aufwendigstes Adventure von LucasArts, bei dem Steven Spielberg tatkräftig mitwirkte.

Wertung: 90%

Test in PC POWER: 1/96, S. 63



DR. BRAIN: DAS VERLORENE GEDÄCHTNIS

Hersteller: Coktel

Preis: 89,95 DM

Inhalt: Denk- und Knobelspiel mit vielen, wenn auch nicht den versprochenen 1000 Puzzles, das auch für ältere Semester gut geeignet ist.

Wertung: 82%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 82



DER DRUIDENZIRKEL

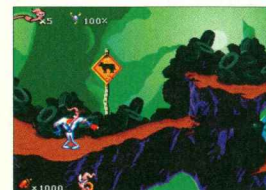
Hersteller: Sir Tech

Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Rollenspiel, das auch für Einsteiger geeignet ist. Zu wenig Abwechslung in der Gegnerschar und mäßige Musik senken den positiven Gesamteindruck etwas.

Wertung: 78%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 62



EARTHWORM JIM 2

Hersteller: Rainbow Arts

Preis: 80 Mark

Inhalt: Zwei Jump'n'Runs (der Vorgänger ist mit in der Verpackung) zu einem Preis! Witzig ist das Game obendrein, oder haben Sie schon mal 'nen Regenwurm im Kampfanzug gesehen?

Wertung: 85%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 90



THE 11TH HOUR

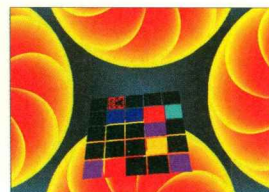
Hersteller: Virgin

Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Wer abgelehnte Stories mag und die Finger von der Hilfe-Funktion läßt, wird das Grusel-Adventure mögen, die anderen sollen gefälligst wegschauen.

Wertung: 85%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 72



ENDORFUN

Hersteller: Time Warner

Preis: 69,95 Mark

Inhalt: Netter Würfelzeitvertreib für die Mittags- oder Werbepause im Privatfernsehen. Angenehmes Relaxen für Windows-Besitzer, die genug von Mine Sweeper haben.

Wertung: 80%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 80



EXTREME GAMES

Hersteller: Sony Interactive

Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Skateboard-Simulation, das dem vor allem bei Jugendlichen beliebten Sport sogar noch etwas Neues abgewöhnen kann. Wer Inspiration braucht und eine Unfallversicherung hat...

Wertung: 83%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 76



FIGHTER DUEL

Hersteller: Philips Media

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Realitätsnaher Flugsimulator, bei dem das eigentliche Spiel dank fehlender Rahmenhandlung, Briefings und kahler Oberfläche etwas zu kurz kommt.

Wertung: 75%

Test in PC POWER: 1/96, S. 61



FOOTBALL PRO 96

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Im Einzelspiel-Modus wie ein schlapper Ballon, als Multiplayer-Game ein absolutes Muß. Allerdings fehlen die Spielregeln, ergo: nur für Profis.

Wertung: 10%/85%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 70



FRANKENSTEIN - THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

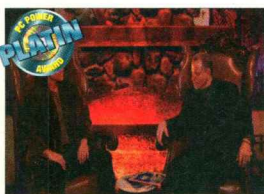
Hersteller: Interplay

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Tim Curry als "mad scientist" in einem packenden Grusel-Adventure der Oberklasse – besser als manche Verfilmung des Stoffes.

Wertung: 90%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 82



GABRIEL KNIGHT 2

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: In Deutschland spielendes Adventure, das nicht nur neue Maßstäbe setzt und in Sachen Umfang manchen Lösungsschreiber zur Weißglut bringen kann.

Wertung: 90%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 52



GRAND PRIX MANAGER

Hersteller: MicroProse

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Solide Darstellung des Rennalltags aus Sicht eines Managers; Realitätsnähe ist zwar gegeben, aber es mangelt an Unterhaltungswert.

Wertung: 66%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 65



HARDBALL 5

Hersteller: Accolade

Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Baseball-Simulation mit hoher Realitätsnähe und geringfügigen Mängeln in Sachen Statistik und Spieleranimation. Fans wird dies aber kaum stören.

Wertung: 81%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 81



HEXEN

Hersteller: GT Interactive

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Dreidimensionale Ballerspiel-Variante, die dem Genre sogar noch etwas Neues abgewinnen kann. Besser als mancher (indizierte) Konkurrent.

Wertung: 83%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 94



THE HIVE

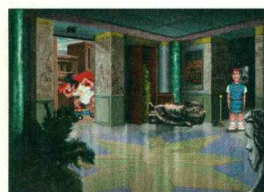
Hersteller: New World Computing

Preis: ca. 119 Mark

Inhalt: Weltraum, Kreaturen, Waffen und Gegner – halt, dieses Action-Spiel viel besser, als manchen nun glauben mag – und zudem nur für Windows 95!

Wertung: 92%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 111



IMPERIUM ROMANUM

Hersteller: Rainbow Arts

Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Dralle Frauen, fette Machthaber, häßliche Intrigen – der Adventure-Ausflug ins alte Rom macht einen Riesenspaß.

Wertung: 83%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 64



IN THE 1ST DEGREE

Hersteller: Broderbund

Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Im Namen des Volkes ergeht folgendes Urteil: Der Gerichtsspielfilm In the 1st Degree wird zu lebenslanger Haft in den unteren Regalen der Kaufhäuser verurteilt.

Wertung: 52%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 88



INDYCAR 2

Hersteller: Virgin

Preis: 99 Mark

Inhalt: Nettes, aber nicht überdurchschnittliches Rennspiel, das auch grafisch hinter ähnlichen Produkten zurückbleibt.

Wertung: 71%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 70



LIVING BALL

Hersteller: Interactivision

Preis: ca. 50 Mark

Inhalt: Der Bundesspieleminister warnt: Das Spielen dieser Flippersimulation schadet Ihrer Gesundheit. Dieses Game ist in jeglicher Hinsicht billig.

Wertung: 29%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 80



MECH WARRIOR 2 EXPANSION PACK

Hersteller: Activision

Preis: 59,95 Mark

Inhalt: Erweiterungs-CD für Mechwarrior 2, das neben neuen Waffen und Mechs und einem höheren Schwierigkeitsgrad nicht viel neues bietet.

Oh doch: öde Landschaften!

Wertung: 71%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 64



MILLENNIA - ALTERED DESTINIES

Hersteller: Gametek

Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Futuristisches Action-Adventure, bei dem Animationen und Videos für zusätzliche Motivation sorgen. Sehr hohe Hardwareanforderungen.

Wertung: 82%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 66



MISSION CRITICAL

Hersteller: Legend

Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Weltraum-Adventure mit Kurzauftritt von Michael Dorn, dessen Gage hier unnötig war – auch ohne den Schauspieler weiß das Game zu überzeugen.

Wertung: 85%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 10



MORTAL COIL

Hersteller: Virgin

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: So mies wie das Handbuch ist dieses Ballerspiel keineswegs, aber es gibt trotzdem besseres im Genre. Taktisches Geschick ist allerdings auch gefragt.

Wertung: 78%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 92



NBA LIVE 96

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Basketball-Sims sind auf dem PC vergleichsweise wenig vertreten – diese gehört immerhin zu den besseren, und das ist sehr viel wert, im Zweifelsfall 'nen Hunni.

Wertung: 84%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 86



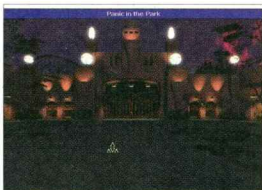
ONKEL ARCHIBALD

Hersteller: Coktel
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Interaktives Malbuch für ein jüngeres Publikum, das seinem Anspruch mehr als nur gerecht wird.

Wertung: 85%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 69



PANIC IN THE PARK

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 109 Mark

Inhalt: Interaktiver Horror-Trip durch einen Vergnügungspark, bei dem nur Erika Eleniak-Fans auf ihre Kosten kommen.

Wertung: 65%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 76



PANZER GENERAL 2

Hersteller:SSI
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Strategie-Spiel, das sich sowohl an Einsteiger als auch an Könnern richtet, an die Qualität des Vorgänger jedoch nicht heranreichen kann.

Wertung: 78%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 89



PINBALL 95

Hersteller: Maxis
Preis: 70 Mark

Inhalt: Sim-Flipper für Leute mit 17-Zoll-Monitoren. Wer drunter bleibt, wird kaum Freude an diesem Teil haben. Die Standard-Tastenbelegung hat sich auch verabschiedet.

Wertung: 77%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 88



PINBALL WORLD

Hersteller: 21st Century
Preis: 99 Mark

Inhalt: Einer von vielen Flipper-Simulatoren, den sich Gelegenheitszocker getrost schenken (lassen) können.

Wertung: 70%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 90



POLE POSITION

Hersteller: Ascon
Preis: ca. 119 Mark

Inhalt: Eines der besten Rennspiele überhaupt: authentisch, spannend, technisch ausgereift und leicht zu bedienen. Geheimtip!

Wertung: 90%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite:



POLICE QUEST SWAT

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Waren die Vorgänger noch Adventures, so ist diese Variante der Serie eher ein interaktiver Spielfilm. Das häufige CD-Wechseln nervt und trübt den Spielspaß.

Wertung: 79%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 94



POOL CHAMPION

Hersteller: Mindscape
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Billardsimulation, bei der man leicht vergessen kann, daß es sich nur um ein Spiel handelt. Allerdings sind Computerabstürze angesagt...

Wertung: 81%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 88



PSYCHIC DETECTIVE

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Spielfilm-Adventure, wie man es sich wünscht: schrill, schräg, spannend und interaktiv. Lediglich die hohen Hardwareanforderungen schrecken etwas ab.

Wertung: 83%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 76



QWIRKS

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 99 Mark

Inhalt: Tetris-Ableger mit witzigen Spielfiguren, stimmungsvoller Musik und guter Grafik, der mit dem Original durchaus konkurrieren kann.

Wertung: 82%

Test in PC POWER 1/96, S. 58



RAN TRAINER 2

Hersteller: Greenwood
Preis: 109,95 Mark

Inhalt: Tip: Legen Sie diese CD in die Mikrowelle, stellen Sie das Gerät auf höchste Leistungsstufe, schalten Sie es ein, und warten Sie darauf, was anschließend passiert...

Wertung: 32%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 68



THE RAVEN PROJECT

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Böse Aliens müssen abgeballert werden, damit wieder Friede im Weltraum herrscht. Nicht schlechter, aber auch nicht besser als zig andere Genre-Vertreter.

Wertung: 65%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 84



RAYMAN

Hersteller: UBI-Soft
Preis: 99,95 DM

Inhalt: Jump'n'Run mit bezaubernden Animationen und köstlichen Einfällen. Lediglich Hintergrundgrafik und Musik nerven etwas.

Wertung: 83%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 54



REBEL ASSAULT 2

Hersteller: LucasArts
Preis: 89 Mark

Inhalt: Star Wars lebt – den Beweis liefert LucasArts mit diesem Ballerspiel, das in jeder Hinsicht überzeugen und begeistern kann.

Wertung: 93%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 104



ROAD WARRIOR

Hersteller: Gametek
Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Ballerspiel mit unbedachter Härte und fragwürdiger Moral, das technisch und spielerisch nur durchschnittlich abschneidet.

Wertung: 58%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 78



RONNY IM ERDBEER-ZAUBERLAND

Hersteller: Scops Software
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Von wegen "Kinderspiel": Dieses quitschbunte Lernadventure kann sogar Erwachsene begeistern. Einzige die fehlende Hilfefunktion fällt negativ ins Gewicht.

Wertung: 85%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 92



DER SEELENTURM

Hersteller: Black Legend

Preis:

Inhalt: Erstklassiges, rein deutsches Rollenspiel, bei dem alle Genre-Fans auf ihre Kosten kommen. Allerdings könnte der teilweise hohe Schwierigkeitsgrad Probleme bereiten.

Wertung: 85%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 86



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Hersteller: Warner Interactive

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Fußball-Management-Game, das mit sehr vielen Details aufwarten kann. Trotz kleinerer technischer Mängel durchaus empfehlenswert.

Wertung: 80%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 88



SHIVERS

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Ganz annehmbares Adventure, das wenig innovativ ist, dafür aber keine unfairen Rätsel bietet. Genre-Fans können mal reinschnuppern.

Wertung: 74%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 60



SHOCKWAVE ASSAULT

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Dreidimensionales Action-Spiel für Windows 95, das mit langweiligem Sound und etwas zu langsamem Gameplay aufwartet. Schade drum.

Wertung: 62%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 82



SILENT THUNDER

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Flugsimulation, bei der einmal nicht High-Tech-Maschinen im Mittelpunkt stehen. Sicher nicht jedermanns Geschmack, aber für ein Probespiel durchaus anzuraten.

Wertung: 78%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 74



SPACE MARINES

Hersteller: Software 2000

Preis: 109 Mark

Inhalt: Strategie, Adventure- und Action-Elemente halten sich in diesem furiosen Game die Waage – die 4-Spieler-Netzwerk-Option setzt dem Ganzen die Krone auf.

Wertung: 89%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 72



STAR RANGERS

Hersteller: Software 2000

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Weltraum-Actionspektakel, das bekannte Gameplays variiert, ohne dabei neue Ideen zu entwickeln. Es gibt Besseres.

Wertung: 62%

Test in PC POWER: 1/96, S. 56



STEEL PANTHERS

Hersteller: Mindscape

Preis: 129,95 Mark

Inhalt: Panther sind geschmeidig, können gut fauchen und sind sehr schnell. Die Panzersimulation erfüllt diese Erwartungen, wirft aber inhaltlich Fragen auf.

Wertung: 70%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 100



STONEKEEP

Hersteller: Interplay

Preis: 119 Mark

Inhalt: Rollenspiel-Adventure, das mit einem erstklassigen Intro aufwartet, die anschließenden Erwartungen im Gameplay aber nicht erfüllt.

Wertung: 71%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 74



SU-27 FLANKER

Hersteller: Mindscape

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Flugsimulation, die die Gratwanderung zwischen weiterbildender Aufgabe und bunter Unterhaltung nicht ganz schafft.

Wertung: 76%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 86



TALISMAN

Hersteller: Software 2000

Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Typischer Vertreter der Gattung Adventure, der kaum aus der Masse des Genres herausragt. Die schlappen Dialoge sprechen für den Gesamtwert.

Wertung: 65%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 112



TEAMCHEF

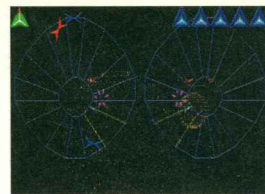
Hersteller: MFN

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Hervorragender Fußball-Manager, bei dem lediglich die amateurhaften Videos enttäuschen. Der Langzeit-Spielspaß und der Umfang entschädigen hierfür.

Wertung: 87%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 56



TEMPEST 2000

Hersteller: Atari Interactive

Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Wiederentdeckte Spielhallen-Kämler, deren sich ständig wiederholende Rave-Musik überhaupt nicht zum veralteten Gameplay paßt. Aber das Original ist Kult, von daher zocken wir's unverdrossen.

Wertung: 63%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 82



TFX: EF 2000

Hersteller: DID

Preis: ca. 119 Mark

Inhalt: Russische Truppenverbände haben Skandinavien erobert. In vielen Missions müssen Sie am Steuerknüppel Ihres Eurofighters stets Herr der (Kriegs-)Lage sein. Klasse Flug!

Wertung: 85%

Test in PC POWER: 1/96, S. 50



THEXDER

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Gegner von Windows 95-Spielen finden hier Futter für ihre Kanonen: Das vollkommen antiquierte Jump'n'Run versagt in jeder Hinsicht.

Wertung: 33%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 84



THIS MEANS WAR

Hersteller: MicroProse

Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Als Alternativ-Titel würde hier SIM-Krieg passen, zumal man fast die Krise kriegt angesichts der abstrusen Geschichte. Anfänger haben vielleicht ihre Freude daran.

Wertung: 72%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 62



THUNDERHAWK 2

Hersteller: Core
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Früher haben wir so ziemlich jeden Flug auf unserem PC installiert, aber heutzutage? Ohne neue Spielidee kommt auch dieser Kampfhubschrauber nicht hoch hinaus.

Wertung: 76%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 66



TIE FIGHTER CD

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Weiterentwicklung beider Disketten-Vorgänger, das zusätzlich mit Videos und viel besserem Soundtrack angereichert wurde. Zugreifen!

Wertung: 90%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 100



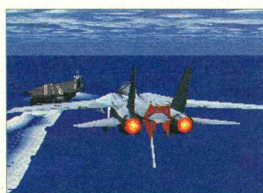
TIME GATE

Hersteller: Infogrames
Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Action-Adventure mit sehr spannender Story, das in Sachen Steuerung und grafischer Umgebung leider nicht vollends überzeugt.

Wertung: 79%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 96



TOP GUN

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Am erfolgreichen Kinofilm orientierter Flugsimulator mit sehr viel Action, der aber hinter den Erwartungen zurückbleibt.

Wertung: 70%

Test in PC POWER: 1/96, S. 54



TORIN'S PASSAGE

Hersteller: Sierra
Preis: 129,95 Mark

Inhalt: Adventure mit phantastischen Grafiken und märchenhaft guter Story, das sich vornehmlich an Genre-Neulinge richtet.

Wertung: 82%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 56



TRIVIAL PURSUIT

Hersteller: Hasbro Electronic Entertainment
Preis: 79,95 Mark

Inhalt: Äußerst gelungene Umsetzung des bekannten Brettspiels, das mit zum Teil historischen Videos angereichert und um ein Bonusspiel ergänzt wurde.

Wertung: 87%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 96



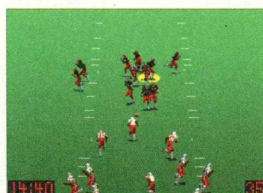
TROPHY BASS

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Sportspiel für Hobbyangler und solche, die es werden wollen – weitaus interessanter, als einen Wurm zum Baden ins Wasser zu halten.

Wertung: 84%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 98



UNNECESSARY ROUGHNESS '96

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Football-Game, das seinem mißverständlichen Titel (leider?) nicht gerecht wird. Zu lahmer Spielverlauf, zu wenig Spannung. Nur für Fans.

Wertung: 75%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 61



VIRTUAL KARTS

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 119 Mark

Inhalt: Go-Kart-Rennsimulation, die neben vielen Spieloptionen auch tolle Grafik und Animationen bietet. Wenn mal auch der Sound so gut wäre...

Wertung: 81%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 71



WARCRAFT II

Hersteller: Blizzard Entertainment
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Fantasy-Rollenspiel mit allem, was das Genre verlangt – mit Ausnahme einer vernünftigen Steuerung, was das Ganze leider abwertet.

Wertung: 76%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 86



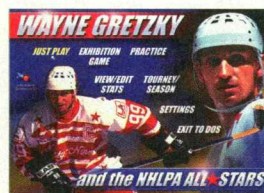
WARHAMMER

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Fantasy-Brettspielumsetzung, die als Anti-Raubkopier-Game stehen könnte: Wer das Handbuch nicht gelesen hat, wird wegen der enormen Komplexität keine Freude haben.

Wertung: 76%

Test in PC POWER Nr. 3/96, Seite: 94



WAYNE GRETZKY

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Live-Atmosphäre bestimmt das Gameplay dieser Eishockey-Simulation, die trotz kleinerer Grafikmängel (beim Zoomen) zu den besseren Genre-Vertreten gehört.

Wertung: 82%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 72



WILLI LEMKES FUßBALLMANAGER

Hersteller: Anco
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Handspiel im Strafraum wird mit Elfmeter bestraft – für die Programmierer dieses Spiels müßte es die rote Karte geben. Aber es paßt zu Werder Bremen!

Wertung: 18%

Test in PC POWER Nr. 2/96, Seite: 78



WING COMMANDER IV - THE PRICE OF FREEDOM

Hersteller: Origin
Preis: 99 Mark und darunter

Inhalt: Das Musterbeispiel für einen interaktiven Spielfilm mit jeder Menge Action. Teuerstes Spiel aller Zeiten, absoluter Kandidat für den

Power-Award 1996.

Wertung: 91%

Test in PC POWER Nr. 4/96, Seite: 52



WIPEOUT

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Reinrassiges Rennspiel, das in fast jeder Hinsicht zu überzeugen weiß. Allerdings ist es nicht ganz leicht zu spielen, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut.

Wertung: 84%

Test in PC POWER Nr. 1/96, Seite: 92

Das PC POWER-Team

Alexander Berg
Markus Brodrick
Tim Lange
Martin Mirbach
Boris Sander
Lorenz Steinke
Klaus Trafford

wünscht Ihnen viel
Spaß beim Spielen!!!

Shareware



THUNDERZONE

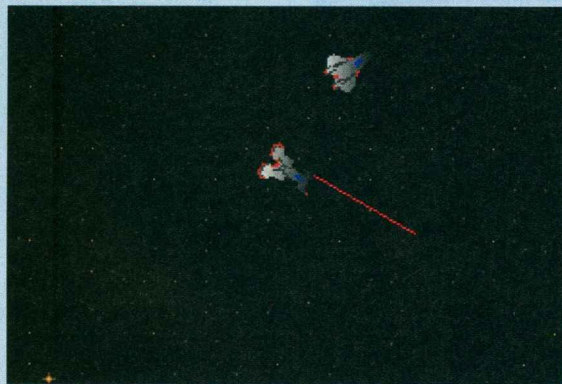
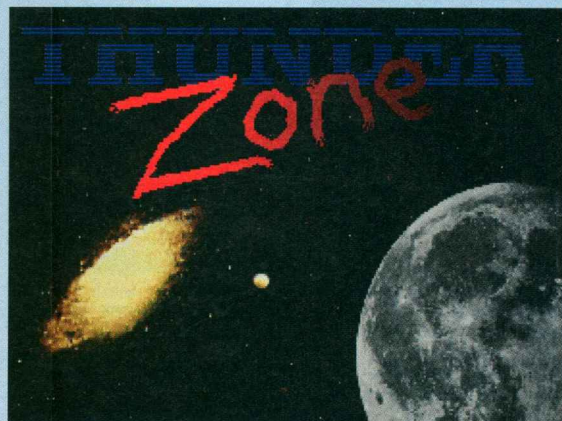
Was wäre eine Sammlung von Ballerspielen ohne die klassische Weltraum-Ballerei? Nicht der Rede wert, würde ich meinen. So wundert es auch nicht, daß unter den "Top-Ballerspielen" mit Thunderzone ein ebensolches Programm zu finden ist. Ganz in der Manier von Stardust (das Ihnen als regelmäßiger PC Power-Leser ja bereits als Vollversion von Heft 01/96 bekannt ist), bewegt der Spieler sein Raumschiff durch ein zweidimensionales Weltall und schlägt sich dabei mit diversen Gegnern herum.

An Bord des Schiffes befinden sich ein primäres und ein sekundäres Waffensystem, beide sind frei aus einem kleinen Arsenal auswählbar. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich

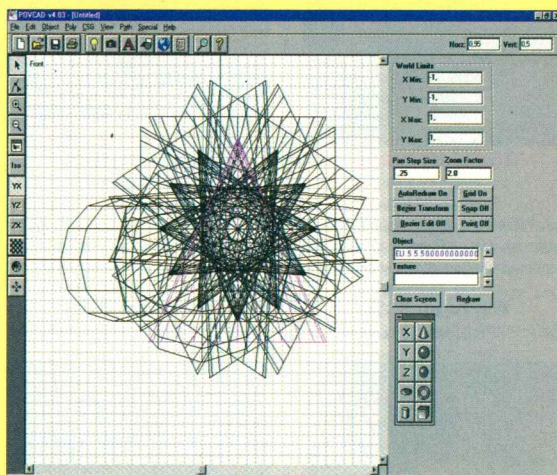
einstellen, und ein ganz einfacher Trainingsmodus ist auch vorhanden. Sie können Thunderzone wahlweise gegen den Computer oder über Modem gegen ein zweites Menschlein spielen.

Besonders wegen der angenehmen Steuerung auch über die Tastatur eignet sich dieses Spiel gut für die kleine Pause zwischendurch. Oder möchten Sie an Ihrem Arbeitsplatz im Büro noch eine aufwendige Joystick-Kalibrierung durchführen? Auch wenn Thunderzone ganz offensichtlich in die Jahre gekommen ist – was für Spielgestaltung und Grafik gleichermaßen gilt – läßt es sich immer noch gut spielen. Bei dem einen oder anderen dürften sogar nostalgische Erinnerungen wach werden.

Fazit: 71%



Boris Sander hat sich wieder auf dem Shareware-Markt umgesehen. Zwei Programme fielen ihm besonders auf.



POVCAD V4.0

An dieser Stelle möchte ich den Raytracing-Fans unbedingt POVCAD vorstellen. Den Insidern ist POV-Ray längst ein Begriff. Persistent of Vision ist ein DOS-Programm zum Rendern von 3-D-Szenen. Diese Szenen haben allerdings eine ganz gemeine Tücke: Sie bestehen allesamt aus Text-Dateien.

Die 3-D-Objekte müssen mit vielen Parametern in Textform erzeugt werden. Es gibt zwar schon Objekteditoren, mit denen sich die Objekte am Bildschirm zusammenbasteln lassen, aber mit POVCAD macht Raytracing mit POV-Ray erst richtig Spaß. POV-Ray unterstützt mehrere Grund-objekte, wie etwa ein Quader, Torus oder eine Pyramide. Selbstverständlich können diese auch mit POVCAD erzeugt werden.

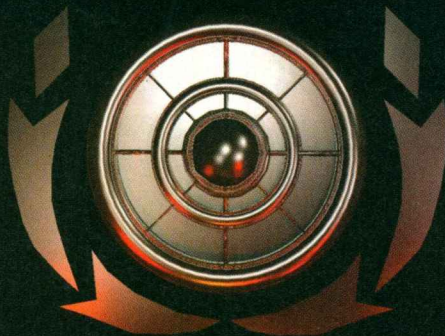
Aber das ist nur ein kleiner Teil der Fähigkeiten, denn zusätzlich können eigene Raumkörper extrudiert oder rotiert werden. Das Programm unterstützt dabei Bezier Patches, B-Spline und Catmull-Rom Spline Curve Smoothing. Zahlreiche Transformationsmöglichkeiten gestatten das schnelle Erstellen von tollen Szenen, die anschließend mit POV-Ray gerendert werden.

Gut gefallen hat mir auch die Möglichkeit, Terrain-Daten zu importieren, um so wirkkeitsgetreue Landschaften zu gestalten. Mehrere Ansichten der Szene können selektiert werden, so daß die Übersicht nicht so schnell flöten geht. Schade nur, daß POV-Ray nicht direkt in POVCAD unter Windows eingebunden ist. Mal schauen, was sich noch alles so in Zukunft bei diesem Shareware-Renner tut! Ein unverzichtbares Tool für Raytracer.

Fazit: 89 %

Colony Wars

2492



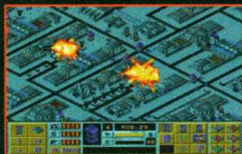
Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Ansgar-15 eine der rohstoffreichsten Kolonien zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.

Die Erschließung des unbewohnten Himmelskörpers Ansgar-15, der im Oktober 2492 zum 1000. Jahrestag der Entdeckung Amerikas als neue Rohstoffquelle eingeweiht werden sollte, rückt durch sich häufende Fehlfunktionen der dort stationierten Droiden in weite Ferne.

Ein herber Rückschlag für das ehrgeizigste und teuerste Projekt seit Bestehen der Menschheit und gleichzeitig Wasser auf die Mühlen der irdischen Bürgerrechtsgruppen, nationalen Separatisten und Widerständler, die bereits jahrelang um die Befreiung von übermenschlicher Abgabenlast und Arbeitszwang kämpfen, die das gewaltige Raumfahrtprojekt mit sich brachte.

Eine Abordnung der besten Wissenschaftler der Erde macht sich auf den Weg, die Ordnung auf Ansgar-15 wiederherzustellen und so auch die drohenden Unruhen auf der Erde zu verhindern. Sie ahnen nicht, welche Rolle sie im Ringen von Wirtschaft, Politik und Terror spielen sollen...

Für Händler exklusiv bei:

LEISURES
GROUP

Tel.: 02383 / 690

Black Legend
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußangeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Ansgar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. Song: "The Sun is rising..."



Eine Digital X-citement Produktion.

Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66



**WIR SIND
NOCH ZU
HABEN !!!**



**NUMMER
1/96**

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
MIT 120 SEITEN, 100 FOTOS UND 1000 TIPS

TIE FIGHTER CD

Haben die Roboter eine
Chance gegen das Imperium?

**DER BELLE MONTAG
AUF COMPTON**

PREVIEWS
Die ultimativen
Previews zu S95

GIER IST GUT
Gold, Geld und
noch mehr Gold

POLE POSITION
Was exclusive
Reviews

**WOLVENVERSIONEN
AUF DER CD-ROM:**
Fehar 1, 2 & 3
Swamp
Starburst

CD ROM

**NUMMER
4/95**

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPIELE
Das führende Magazin für PC-Spieler und PC-Enthusiasten

PCPOWER

ERSTIKUNG
Die große Lust oder großer Frust?

Reviews:
Angel Devil
Angry America
Big Red Racing
Earthworm Jim 2
Steel Thunder

BULLFROG
Peter Molneux:
Ein Genie und
das Geheimnis
seines Erfolges

VOLLVERSION
**PINBALL
DREAMS 2**
DEMOS:
Command & Conquer
Cybern 2
Earthquake II
Mantic Knights
Shogun
Talesseer
Tancher
und viele andere Demos

**WING
COMMANDER IV**
Interaktives
Wettkampf-
Spektakel voller
Action

A 

NUMMER 2/96

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
120 SEITEN • 100 BILDER • 100 TIPS • 100 NEUHEITEN

PC POWER

**DER NELLE WÄNDER
 AUF CD-ROM**

Journalist NON

**Exklusiv: Bonbons
 Erfolgselemente
 Das Treysen!**

**VOLLVERSIONEN
 AUF DER CD-ROM**

**BATTLE ISLE
 BURNING STEEL 2
 DEMOS:**

**BEAVIS & BUTT-HEAD,
 BARRIER STRIKE FORCE,
 FRIGIDA, ETCOMORPH,
 RADIX, FLIX MIX,
 UNRAVEL,
 FANTASY 3000
 UND VIEL
 ANDERE**

11th HOUR
 Grandstrategien
 Das Spielzeug
 des Klassikers
 The 7th Guest

A

**NUMMER
396**

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPIEL
WIRTSCHAFTS- UND TECHNIKZEITSCHRIFTEN VERLAG

PC POWER

ILLEGALE SOFTWARE!!
auf der Jagd nach CD-Piraten

Reviews:
Gahel! Knight 2
Der Seelenkrieger
Psyche Detective
The Dark Eye
Blind Date

**VOLLVERSION
SHADOW OF
THE COMET**

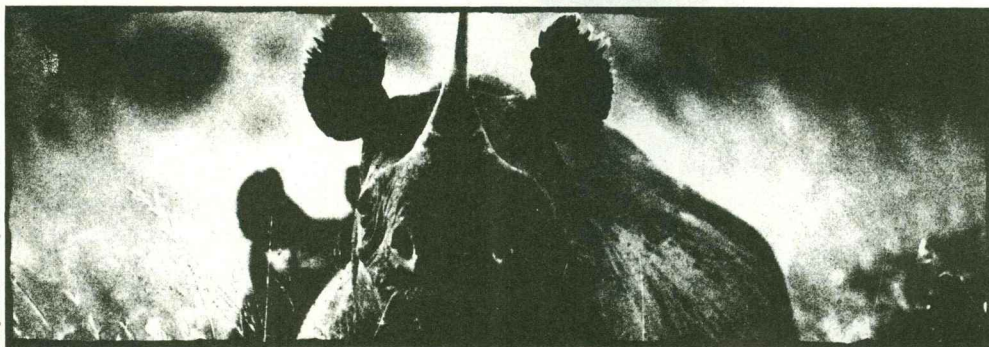
DEMOS:
A. G. Zoro
Amok in Africa, Assault,
Duke and Duke II,
Empire of the Dead 2,
Delta Force 2, Hardball 5,
R. T. Inc., Steel Panthers
III, Wolfen, Wm Cms etc.

**BRAIN-
DEAD 13**
Phantastischer
Comic-action-
Voller Spaß!

A

**SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Bildagentur Focus Fotograf Willem 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.



WWF

Mensch, die Zeit drängt.

Jetzt machen Sie

Rennsport am Computer erleben ist eine feine Sache. Mit Big Red Racing erleben Sie ein total abgefahrenes Rennen. Und weil es Ihnen und uns so gut gefallen hat, sorgen Domark und die PC POWER jetzt dafür, daß Sie noch mehr Spaß am Rennsport haben werden:

Wir laden Sie zu einem Wochenende am Hockenheimring ein!!!



Erleben Sie die besten Rennfahrer, die schnellsten Wagen und die spannendsten Momente live mit! Was Sie dafür tun müssen? Nichts. Das heißt fast nichts, denn um gewinnen zu können, sollten Sie drei Fragen beantworten.



1. Wer erfand das Rad?

- a) Benjamin Franklin, Erfinder, USA
- b) Ndguj Xhymf Chrüqulks, Neandertaler
- c) Adam, beim Betrachten von Eva
- d) die Kelly-Family

2. Welche Form hat das Rad?

- k) hyperbolische Vierkant-Ellipse
- r) ungefähr rund
- x) formlos
- y) so eine blöde Frage!

3. Wer erfand den wahren Rennsport?

- a) Sir Monte Carlo, Bankier, Frankreich
- e) Jesus mit seinen zwölf Anhängern
- l) M. Schumacher, Schuster, Kleinostheim
- r) Big Red Software, England

Notieren Sie die drei Lösungsbuchstaben in der Reihenfolge 1-3 auf einer Postkarte (ohne Kommentare oder andere Lösungen, bitte schön), und schicken Sie diese bis spätestens 10. Mai 1996 mit Absender und – wenn möglich – Ihrer Telefonnummer (!!) an folgende Adresse:



SMP Publishing
Power-Team
Kennwort: Domark
Postfach 3127
48564 Gronau

ein Rennen mit!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Unter allen richtigen Einsendungen werden
folgende Preise verlost

1. Preis:

1 Wochenende für 2 Personen
(Samstag/Sonntag 01./02. Juni 1996) zum
Super-Tourenwagen-Rennen am 2. Juni 1996
am Hockenheimring. Tickets mit Zutritt zur
Boxengasse, Übernachtung, Reisekosten,
2x Mittagessen und Taschengeld ist
inbegriffen. Außerdem gibt es eine
Überraschung!!



2. Preis:

1 Sony-Monitor 15"inch



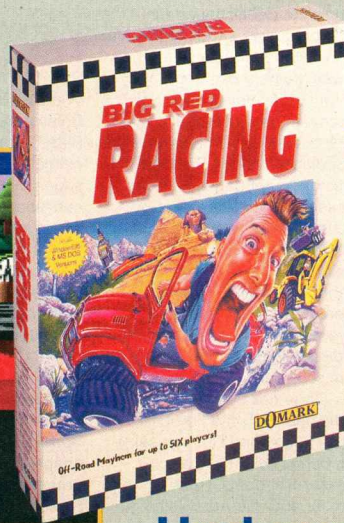
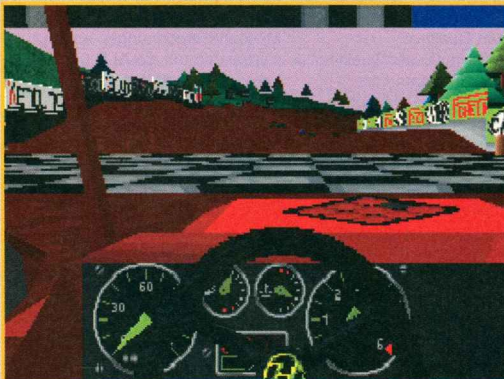
3. - 5. Preis:

je ein Toshiba CD-ROM-Drive, Quad-Speed



6.-12. Preis:

je ein Spiel Big Red Racing von Domark



Und nun: Viel Glück!!!

Das Geheimnis meines PCs II

Nachdem Sie im ersten Teil unserer Serie die grundlegende Arbeitsweise eines Computers kennengelernt haben, schauen wir uns in dieser Folge die Hardware des PCs einmal etwas genauer an. Boris Sander erklärt Ihnen, wie die einzelnen Komponenten ineinander greifen.

In dieser Folge müssen wir uns nun von Bezeichnungen wie etwa Speicherhäuschen (Sie erinnern sich?) verabschieden, denn stellen Sie sich einmal vor, Sie unterhalten sich mit Ihrem besten Freund und werfen ihm den folgenden Satz an den Kopf: "Mein Computer ist gestern im Speicherhäuschen FCB01024h abgestürzt". Wird er Sie dann jemals wieder ernst nehmen? Ich glaube nicht. Also werden wir diesmal ans Eingemachte gehen.

Prinzipieller Rechneraufbau

Schauen Sie sich nun bitte Bild 1 an. Es zeigt Ihnen, wie ein moderner PC aufgebaut ist. Bitte erschrecken Sie nicht, wenn Sie die vielen, vielleicht unbekannten Begriffe entdecken, dazu kommen wir gleich. Die CPU (oder Prozessor) müßte Ihnen wenigstens noch vage in Erinnerung geblieben sein. Sie wissen bereits, daß der Prozessor Befehle ausführen kann und direkt mit dem Speicher verbunden ist. Betrachten Sie nun die gelben Kästchen in Bild 1. Dies sind die rudimentären Funktionseinheiten eines Computers, ohne die, zumindest teilweise, überhaupt

nichts funktionieren würde.

Die FPU ist eine besondere Recheneinheit des Prozessors. Sie ermöglicht das schnelle Rechnen mit sogenannten Fließkommazahlen (z.B. 14,5; 3,1415927 oder PI). Zwar könnte der Prozessor auch ohne die FPU beispielsweise die Wurzel aus 37 ziehen, aber ganze Zahlen sind ihm eigentlich lieber. Deshalb muß er einige mathematische Kniffe anwenden, um die ganzzahligen Binärzahlen in das Fließkommaformat umzuwandeln. Und das kostet Zeit. Deshalb spendierte INTEL ab dem 486er ihren Prozessoren zusätzlich noch eine Floating Point Unit, die spezielle Befehle wie Sinus, Cosinus oder Arcustangens praktisch nebenbei erledigt. Auf den Platinen von 386ern und noch älteren Computer befindet sich noch ein weiterer Prozessor-Slot, in dem der hilfreiche Rechenknecht als Coprozessor die eigentlich CPU unterstützt.

Das DRAM ist nicht etwa die klingonische Bezeichnung für Fußgängerampel, sondern steht für Dynamic Random Access Memory. Und weil Memory das englische Wort für Gedächtnis ist, können Sie sich nun an fünf Fingern abzählen, daß es sich hier wohl um den Speicher handelt. Random Access bedeutet dabei, daß der Prozessor auf jede beliebige Speicheradresse wahlfrei zugreifen kann. Der Inhalt der Speicherzellen muß aber in einem bestimmten zeitlichen Intervall 'aufgefrischt' werden, damit die Daten nicht verlorengehen. Deshalb bezeichnet man die RAM-Bausteine auch als dynamisch.

Das Gegenteil von dynamischem RAM ist das statische RAM, welches auch ohne Refresh seine Daten behält (SRAM). Der Prozessor teilt dem DRAM Controller über die Adreßleitungen mit, auf welchen Speicherbereich

er zugreifen möchte. Zusätzlich muß noch die Richtung der Datenübertragung festgelegt werden

Prozessor wird ebenfalls auf diese Adresse gesetzt. Dieses Register wird Program Counter, oder kurz PC, genannt und gibt dem Prozessor darüber Auskunft, an welcher Stelle er sich im Programm befindet. Nun lädt er diesen Befehl, der sich an der Adresse im Program Counter befindet (im Bild heißt dieser 'komplexer Befehl',

warum, daß erfahren

Sie jetzt). Der Befehlsdecoder klamüsert das ankommende Bitmuster auseinander und interpretiert es.

Ein einziger Befehl kann mehrere Funktionen zur Folge haben. Deshalb zerlegt der Decoder diesen Befehl in kleine Häppchen, die alle nur eine Funktion ausführen. Anschließend übergibt er die 'Befehlshäppchen' an den Mikroprogramm-Sequencer, der dann in seinem Mikroprogramm-Speicher nachschlägt, was genau zu tun ist. Müssen Berechnungen erledigt werden, so tritt die ALU (Arithmetic Logic Unit) in Aktion. Diese holt sich die Daten aus den Prozessorinternen Registern und führt mathematische Berechnungen durch.

Moderne INTEL-Prozessoren (386er aufwärts) können diese eben genannten Schritte zur Befehlsausführung unabhängig voneinander erledigen. Während ein Befehl bereits ausgeführt wird, wird der nächste bereits decodiert und der übernächste aus dem Speicher geladen, usw. Insider sprechen von einer Pipeline, durch

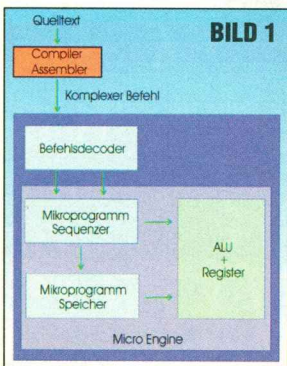


(lesen oder schreiben). Erst wenn der Controller grünes Licht gibt, darf die CPU auf den Speicher zugreifen.

Jawohl, Herr General!

Wie aber kann der Prozessor Befehle ausführen? Das erklärt Bild 2. Irgend jemand hat sich einmal die Mühe gemacht, einen sogenannten Quelltext auszubaldowern. Dieser Quelltext ist ein solches Programm in Textform, das für den Menschen lesbar ist. Je nachdem, in welcher Programmiersprache er dieses geschrieben hat (es gibt Hunderte davon), wird diese Textdatei mit einem Compiler oder Assembler in die Maschinsprache übersetzt. Das Betriebssystem lädt dieses übersetzte Programm in den Speicher und startet es. Dabei erfährt der Prozessor, an welcher Adresse das Programm im Speicher beginnt.

Ein spezielles Register im



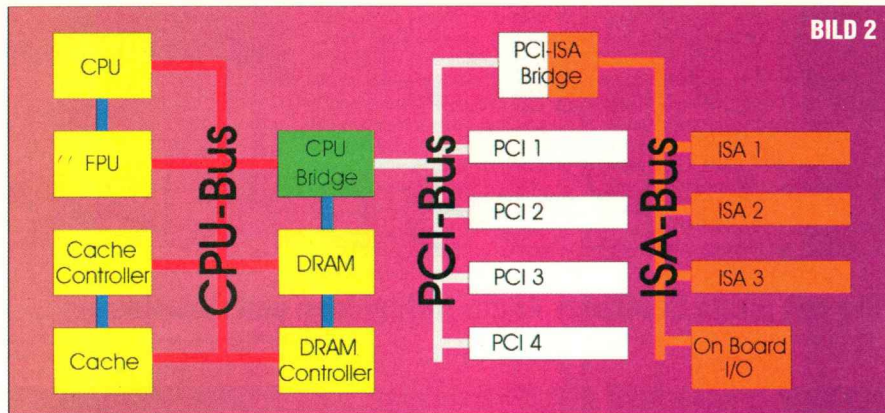


BILD 2

Millionen Impulse, die die Aktionen innerhalb des Prozessors synchronisieren. Bei jedem Impuls weiß der Prozessor, daß er nun den nächsten Schritt einleiten muß. Wie oft ein solcher Impuls pro Sekunde ausgelöst wird, gibt die Taktfrequenz an (steht meist auf der LED-Anzeige am Rechner).

Cache as Cache can

Der Zugriff auf die Speicherbausteine ist aber aus Sicht des Prozessors quälend langsam. Darum wäre er auch dauernd damit beschäftigt zu warten, bis der DRAM-Controller endlich grünes Licht gibt, um Daten zu lesen oder zu schreiben. Deshalb wird zwischen CPU und RAM noch ein Zwischenspeicher geschaltet, der zwar recht klein, aber verdammt schnell ist. Diesen mit Cache bezeichnete Speicher gibt es gleich doppelt, einmal auf der CPU selbst (Level 1 Cache) und in Form von Chips auf der Platine (Level 2 Cache).

Fordert die CPU Daten aus dem Speicher an, oder möchte welche in diesen hineinschreiben, so prüft der Cache Controller, ob die Daten im Cache RAM stehen und ermöglicht der CPU – im Falle eines Treffers – den schnellen Zugriff auf diesen Speichertyp, ansonsten muß der Prozessor eben warten, bis er auf das normale RAM zugreifen kann. Alle die in Bild 1 gelb gefärbten Funktionsgruppen müssen natürlich miteinander verbunden sein. Diese Verbindung wird Bus genannt. Auf einem solchen Bus können Daten hin und her transportiert werden. Die roten Linien in Bild 1 entsprechen dem CPU-Bus, der alle wesentlichen Baugruppen um die CPU herum verbindet. Wie der Datentransport auf diesem Bus funktioniert, können Sie in spezieller Fachliteratur nachlesen, da dieses Thema wirklich bühnenfüllend ist. Für uns soll dieser kleine Einblick erst einmal genügen, schließlich möchte nicht jeder von Ihnen Chipdesigner werden, hab' ich Recht? (1)

In der nächsten PC POWER:

Verbindung mit der Außenwelt – Ausgaben auf Bildschirm oder Drucker tätigt. Was geschieht beim Speichern von Daten auf Diskette oder Festplatte?

die jedoch kein Öl fließt, sondern die dafür sorgt, daß der Prozessor mehrere Aufgaben gleichzeitig

erledigen kann, um Zeit zu sparen. Damit der Prozessor 'weiß', wann er Befehle laden und

ausführen muß, ist er mit einem Quarz-Oszillator verbunden. Dieser gibt der CPU pro Sekunde mehrere

COMPUTER-CHINESISCH TEIL 1

ALU	Arithmetic Logic Unit, Teil der CPU, der für Berechnungen zuständig ist.
Assembler	Programm, mit dem ein Programm-Quelltext in die Maschinensprache übersetzt wird.
Befehlsdecoder	Teil der CPU, der Maschinen-Befehle interpretiert und in einzelne einfache Funktionen zerlegt
Betriebssystem	Ein Programm, daß zur sinnvollen Funktion eines Computers unbedingt notwendig ist. Es regelt alle Ein/Ausgabe-Funktionen und steuert die Peripheriegeräte.
Bus	Gruppe von einzelnen Leitungen, die zum Datentransport dienen. Ein Bus kann unterschiedlich breit sein, je nachdem wieviele Bits gleichzeitig übertragen werden können.
Cache	Schneller Zwischenspeicher, der Teile des DRAM enthält und den Datentransfer beschleunigt.
Compiler	Ein Programm, das Quelltexte einer höheren Programmiersprache (C++, Pascal, Smalltalk) in Maschinensprache übersetzt.
Coprozessor	Eigenständiger Prozessor, der die CPU bei manchen Funktionen unterstützt.
CPU	Die Central Processing Unit (Prozessor) ist das Herz eines Computers. Sie kann Daten berechnen und andere Bausteine steuern.
DRAM	Das Dynamic Random Access Memory, kurz DRAM, erlaubt den wahlfreien Zugriff von der CPU auf Speicherzellen.
DRAM Controller	Steuereinheit, die die Adressen der CPU hardwaremäßig umsetzt und den Zugriff auf die Speicherbausteine kontrolliert.
Fließkommazahlen	Rationale Zahlen wie π , $\sin(27)$, $1/3$.
FPU	Floating Point Unit, spezielle Recheneinheit, die auf Fließkommazahlen spezialisiert ist.
Maschinensprache	Die 'Sprache', die der Prozessor versteht. Vielmehr sind es die Bitmuster, die einen Befehl repräsentieren. Diese Bitmuster haben zur besseren Lesbarkeit Textbezeichnungen wie MOV oder PUSH. Diese Schlüsselwörter werden auch Mnemonics genannt.
Mikroprogramm-Sequenzier	Funktionseinheit der CPU, die elementare Funktionen ausführt, die vom Befehlsdecoder zerlegt wurden.
Mikroprogramm-Speicher	Hier sind die Aktionen, die eine Funktion ausführt, gespeichert. Der Sequenzier schaut hier nach, was die Funktion tun muß.
Pipeline	Raffinierte Steuerlogik, die mehrere Aktionen der CPU gleichzeitig erlaubt, um Zeit einzusparen. Elementare Funktionseinheiten der CPU sind unabhängig voneinander und können gleichzeitig benutzt werden.
Program Counter	Register, in dem die aktuelle Adresse des laufenden Programms vermerkt wird.
Quarz-Oszillator	Ein Oszillator schwingt regelmäßig mit einer bestimmten Frequenz. Mit den Impulsen werden interne Funktionen der CPU synchronisiert.
Quelltext	Programm(beschreibung) als Textdatei, entweder in Maschinensprache oder in einer höheren Programmiersprache.
RAM	Allgemeine Bezeichnung für Speicher, auf den beliebig zugegriffen werden kann.
Refresh	Stromimpulse, mit denen der Inhalt von Speicherzellen erneuert wird. Nach einer gewissen Zeit entladen sich die Spannungen in den Speicherzellen. Die Refresh-Zyklen verhindern dies.
Register	Speicherzellen innerhalb der CPU, meist 16 oder 32 Bit breit. Register können Daten oder Adressen beinhalten oder prozessorinterne Vorgänge steuern.
Slot	Steckplatz, mit dem ein Rechner erweitert werden kann.
Taktfrequenz	Gibt an, wie oft pro Sekunde ein Taktsignal (Impuls) ausgelöst wird (s. Quarz-Oszillator).

Der PC als Sound-Recorder

Ged Start erklärt, wie Sie mit Ihrem Computer Audio-Aufnahmen und Samples erstellen können.



Die Soundblaster-Software enthält eine ganze Reihe nützlicher Tools und Utilities - andere Soundkarten bieten ähnliche Features.

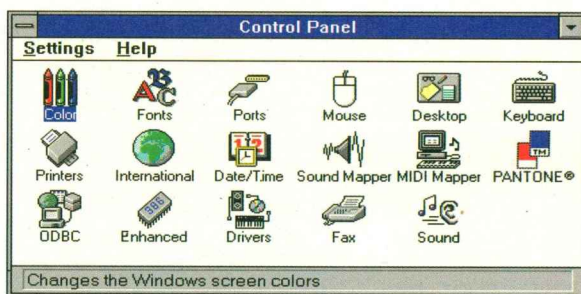
Wenn von Multimedia-PCs die Rede ist, denkt jeder automatisch an das CD-ROM-Laufwerk, doch ein MPC kann noch vieles mehr leisten. In nahezu jedem Rechner befindet sich eine der leistungsfähigsten Audio-Komponenten überhaupt – die 16-Bit-Soundkarte. Mit diesem kleinen Gerät lassen sich MIDI- und Wave-Dateien abspielen, und es enthält dazu noch einen richtigen Synthesizer. Mit der Soundkarte kann man Klänge digital aufnehmen, und zwar mit der Qualität von Audio-CDs. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein bißchen Know-how und das nötige Zubehör.

Mit diesem Zubehör sind Sie in der Lage, Wave-Dateien (.WAV) zu erstellen, die Sie anschließend in Windows abspielen oder gar als Soundeffekt beim Programmstart einsetzen können. In diesem Dateiformat lassen sich sogar gesprochene Nachrichten übers Internet versenden. Und wer etwas ambitionierter ist, kann seinen PC

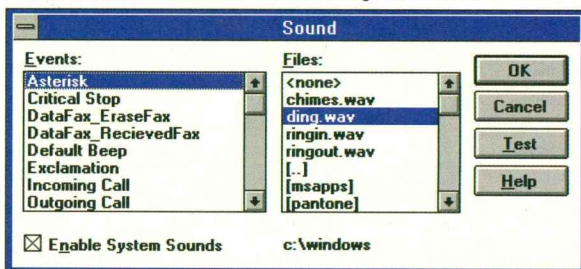
auch als Aufnahmestudio verwenden und damit seine eigene Audio-CD mastern.

Wir wollen mit Ihnen einen Streifzug durch die Grundlagen unternehmen und verschiedene Techniken für die Aufnahme besprechen. Die Software, die Sie dazu benötigen, ist in der Regel bereits auf Ihrem PC installiert. Darüber hinaus werden wir uns aber auch anspruchsvollere Audio-Editing-Pakete anschauen, die für Sie in Frage kommen könnten, wenn Sie sich ernsthafter mit dem Recording befassen wollen.

Bevor es losgeht, will ich jedoch noch ein paar Punkte klarstellen, um allen technischen und auch rechtlichen Problemen vorzubeugen. Zunächst einmal sollten Sie sicherstellen, daß die verwendeten Kabel und Adapter mit Ihrer Soundkarte kompatibel sind. Lesen Sie die Bedienungsanleitung der Karte aufmerksam durch, und achten Sie darauf, daß die Mikrophone, die Sie möglicherweise benutzen wollen,



Im Main Control Panel von Windows erhalten Sie Zugriff auf das Sound-Menü...



... und können jetzt endlich all die nervigen Geräusche durch Klänge ersetzen, die Ihnen wirklich gefallen.

die korrekte Impedanz aufweisen. Ist in der Bedienungsanleitung kein spezifischer Impedanzwert für den Mikrofon-Eingang angegeben, können Sie davon ausgehen, daß jedes Modell mit Ihrer Soundkarte kooperieren wird. Ist jedoch ein Wert spezifiziert, und Sie benutzen ein ungeeignetes Mikrofon, könnte die Soundkarte oder sogar Ihr ganzes Rechnersystem Schaden nehmen. In der Realität kommt so etwas zwar sehr selten vor, ist aber dann um so unangenehmer.

Der nächste zu beachtende Punkt sind die rechtlichen Belange bezüglich des Copyrights. Wollen Sie beispielsweise das Intro Ihres Lieblingsliedes aufnehmen und diese Wave-Datei als Startsound für Windows verwenden, wird wohl kaum jemand etwas dagegen haben. Laden Sie jedoch diese Datei in ein Bulletin Board oder ins Internet, könnte dies als Verstoß gegen das Copyright geahndet werden. Das gleiche gilt für Sprachaufnahmen aus Fernsehen und Radio.

Als Faustregel gilt: Aufnahmen von

professionellen Künstlern, seien sie nun Schauspieler, Musiker, Radiosprecher oder was auch immer, die ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt sind, bereiten Ihnen gewöhnlich keine Probleme. Jedoch kann jeder Versuch, diese Aufnahmen zu verbreiten, Sie in Schwierigkeiten bringen. Originalaufnahmen unterliegen hingegen keinerlei Auflagen, solange deren Inhalt legal und "stubenrein" ist – das Upload einer Wave-Datei, in der heftig geflücht wird, ist also nicht empfehlenswert. Aber ein bißchen gesunder Menschenverstand dürfte Sie vor derartigen Problemen bewahren.

Alles startklar?

Wahrscheinlich haben Sie schon mit der einen oder anderen Computer-Aufnahme herumexperimentiert, vielleicht haben Sie auch bislang lieber die Finger davon gelassen. Deshalb zunächst einmal eine kleine Übung, die Sie sofort ausprobieren können: Nehmen Sie Ihre Lieblings-Audio-CD, und legen Sie sie in das

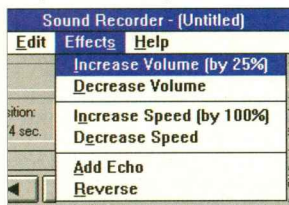


An Ihrem PC steuern Sie Aufnahme und Wiedergabe mit einer Oberfläche, die gewisse Ähnlichkeiten mit einer Stereo-Anlage aufweist und auch vergleichbar funktioniert.



Das Wave-Modul aus dem "Rack"-System besitzt ein eigenes Sub-Menü, in dem Sie die Voreinstellungen für die Aufnahme-Session vornehmen können.

CD-ROM-Laufwerk. In der Zubehörgruppe von Windows 95 öffnen Sie nun unter "Multimedia" die Medienwiedergabe und den Audiorecorder – oder die entsprechenden Programme älterer



Mit dem Audiorecorder lassen sich Klangdateien sogar ein wenig bearbeiten, z.B. kann die Lautstärke erhöht oder gesenkt werden.

Windows-Versionen.

In der Medienwiedergabe wählen Sie Ihr Lieblingsstück oder Ihre Lieblingsstelle auf der CD an und schalten den CD-Spieler auf Pause. Klicken Sie jetzt auf die Aufnahmetaste des Audiorecorders, und schalten Sie die Pause des CD-Spielers aus. Nach etwa 15 Sekunden stoppen Sie die Aufnahme und die CD. Sie können nun Ihre Aufnahme wiedergeben lassen. (Sollten Sie bei der Wiedergabe



Der Mixer ist ein wichtiges Hilfsmittel, nehmen Sie sich also die Zeit, dieses Gerät genau kennenzulernen. Das LED-Display dient nicht zu Ihrer optischen Unterhaltung, sondern erfüllt eine wichtige Aufgabe.



Mit den Recording-Einstellungen können Sie genau festlegen, wohin jeder einzelne Kanal geht.

nichts hören, beachten Sie bitte den Kasten "Häufige Probleme".)

Sie haben soeben mit einfachen Mitteln Ihre erste kleine Aufnahme gemacht. Sollten Sie enttäuscht über die Wiedergabequalität sein, dann lassen Sie sich nicht entmutigen. Der Grund hierfür ist, daß der Windows-Audiorecorder eine festgelegte Mono-Sampling-Rate verwendet (mehr dazu später), denn je höher die Aufnahmequalität, desto mehr Platz wird auf Ihrer Festplatte belegt.

Wollen Sie die Qualität der



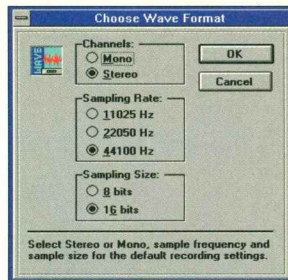
Die Medienwiedergabe und der Audiorecorder von Windows sind einfache Hilfsmittel, um das Aufnehmen auf dem PC zu erlernen.

Aufnahme verbessern, müssen Sie die Software benutzen, die Sie zusammen mit Ihrer Soundkarte erhalten haben. Die abgebildete Software liegt standardmäßig den Soundblaster-Modellen bei. Wenn Sie die Karte eines anderen Herstellers verwenden, mag die Software etwas anders aussehen, die wichtigsten Funktionen sind jedoch immer dieselben.

Die Software wird ein Menü enthalten, in dem die Sampling-Rate für die Aufnahme ausgewählt werden kann. Die Sampling-Rate wird in Kilohertz (kHz) gemessen. 1 Hz entspricht einer Schwingung pro Sekunde, und 1 kHz entspricht 1000 Schwingungen pro Sekunde. Einfach ausgedrückt: Je höher die Sampling-Rate, desto mehr Arbeit hat der Computer zu leisten, und desto

größer ist auch der Platz, den Sie zum Abspeichern der Datei benötigen. Sämtliche 16-Bit-Soundkarten sind in der Lage, mit einer Frequenz von 44,1 kHz Stereo zu sampeln, einige Karten versprechen sogar noch höhere Werte. Diese Rate entspricht den Digitalaufnahmen auf DAT-Tapes und Audio-CDs.

Stellen Sie mit der Software Ihrer Soundkarte die Sampling-Rate auf 16 Bit, 44,1 kHz, Stereo ein, und wiederholen Sie unsere Aufwärmübung mit der Audio-CD. Hören Sie sich die Aufnahme an. Es



Sie können mit beliebig kombinierten Einstellungen aufnehmen, für CD-Qualität bedeutet das 16-Bit-Stereo bei 44,1 kHz.

ZUBEHÖR

Einige grundlegende Extras liegen bereits standardmäßig den Soundkarten bei, z.B. das Adapterkabel mit 3,5 mm Mini-Stereostecker auf zwei Cinch-Stecker. Damit können Sie Ihren Rechner direkt mit dem Ausgang einer Stereoanlage verbinden. Vielen Karten liegt außerdem ein Mini-Mikrofon von recht beachtlicher Qualität bei. Dabei handelt es sich jedoch in der Regel um Standardzubehör. Wollen Sie mit Ihrem Rechner speziellere Dinge anstellen, werden Sie kaum darum herumkommen, in zusätzliche Kabel, bessere Mikrophone und sonstige Peripheriegeräte zu investieren.

Ich habe Ihnen hier eine Auswahl von Teilen und Geräten zusammengestellt, die Ihnen bei Ihren Soundtüfeleien von Nutzen sein könnten. Das meiste davon können Sie im gutsortierten Fachhandel erwerben, einige seltenere Stücke könnten aber schon schwieriger aufzutreiben sein.

- 1 Mini-Mikrofon und Halter: Diese liegen einigen Soundkarten bei, können aber auch separat im Fachhandel gekauft werden. Nützlich für Sprachaufnahmen während der Arbeit am PC.
- 2 Zwei 6,5 mm Klinkenstecker auf zwei Cinch-Stecker: Mit diesem Kabel können Sie Ihren PC an PA-Verstärker oder Stereo-Keyboards anschließen. Benötigt wird dazu noch Kabel 5.
- 3 Dieses Kabel sollte eigentlich zum Standardzubehör sämtlicher Soundkarten gehören, tut es aber nicht – ein 3,5 mm Mini-Stereostecker auf 3,5 mm Mini-Stereostecker. Damit können Sie den Kopfhörer-Ausgang des CD-ROM-Laufwerks mit der Soundkarte verbinden, wenn diese nicht intern bereits zusammengeschlossen sind. Außerdem können Sie damit von Stereoanlagen oder Mini-Disk-Spielern aufnehmen.
- 4 Dieses Kabel gehört zum Lieferumfang vieler Soundkarten und ist auch in jedem Fachgeschäft erhältlich. Es besitzt einen 3,5 mm Mini-Stereostecker und zwei Cinch-Stecker und wird benutzt, um den PC an eine Stereoanlage anzuschließen.
- 5 Ein unerläßliches Kabel für jeden, der mit seinem PC Aufnahmen machen will – ein 3,5 mm Mini-Stereostecker auf zwei Cinch-Buchsen. Da die meisten HiFi-Systeme und auch viele Videorecorder standardmäßig mit Cinch-Anschlüssen ausgerüstet sind, können Sie mit diesem Kabel Ihre bereits vorhandenen Kabel mit dem PC verbinden (siehe auch 2.).
- 6 Dieser Adapter verfügt über zwei 3,5 mm Mini-Monobuchsen und einen 3,5 mm Mini-Stereostecker. Damit lassen sich zwei Mikrophone für Stereoaufnahmen an Ihr System anschließen.
- 7 Mini-Mixer: Mit diesen batteriebetriebenen Mischern werden bei Echtzeit-Aufnahmen verschiedene Klangquellen vorgemischt, bevor sie in den PC gelangen.
- 8 Ein professionelles Raum-Mikrofon: Wenn Sie die Qualität Ihrer Aufnahmen weiter verbessern wollen, ist ein hochwertiges Mikrofon erforderlich. Dieses Mikrofon nimmt Geräusche aus allen Richtungen auf.
- 9 Richtmikrofon: Wie oben, aber besonders empfindlich für Geräusche und Klänge, die aus der Richtung kommen, in die es weist.
- 10 Kondensator-Mikrofon: Kondensator-Mikrophone werden durch eine interne Batterie mit Strom versorgt. Sie sind wesentlich empfindlicher als übliche Mikrophone und eignen sich besonders für Aufnahmen von niedrigpegeligen Geräuschen und Klängen.
- 11 Video-Audio-Adapter: Ein Scart-Stecker auf zwei Cinch-Stecker. Wichtig, wenn Ihr Videorecorder über einen Scart-Anschluß verfügt.
- 12 Scart-Phono-Adapter: Eine preiswerte Alternative zum vorigen Modell. Zu empfehlen, wenn Sie schon viele Anschlußkabel besitzen.



Der Mixer des Soundblasters verfügt über drei Optionen für das LED-Display: Die erste ist die am häufigsten benutzte, die zweite dient eher zu Show-Zwecken, und die dritte hilft Ihnen festzustellen, ob der Klang zuviel Höhen oder Bässe enthält.

wird Ihnen nahezu unmöglich sein, die Wave-Datei von der CD-Vorgabe zu unterscheiden.

Jetzt wird's technisch

Nachdem wir unsere erste kleine Übung erfolgreich abgeschlossen haben, ist es an der Zeit, sich etwas ernsthafter mit Aufnahme- und Editiermöglichkeiten zu befassen. Allerdings sollten Sie sich dabei stets die Grenzen vor Augen halten, die Ihnen Ihre vorhandene Hardware setzt.

Die Aufnahme einer großen Datei, etwa eines kompletten Songs, erfordert eine Menge Speicherplatz. Ein 16-Bit-Stereo-Sample mit einer Sampling-Rate von 44,1 kHz belegt pro Aufnahmeminute knappe 10 MB. Ein durchschnittlicher Popsong mit einer Länge von rund dreieinhalb Minuten macht sich demzufolge mit 35 MB auf Ihrer Festplatte breit.

Um Probleme bei der Wiedergabe auszuschließen, sollte die Datei außerdem als einheitlicher Block auf der Platte abgelegt werden. Dazu optimieren Sie Ihre Festplatte mit Defrag oder ähnlicher Software, etwa Norton Utilities oder PC Tools. Defrag ist in höheren MS-DOS-Versionen und auch in Windows 95 enthalten, viele unserer Leser werden das Programm also bereits besitzen. Defrag räumt Ihre Festplatte auf und schafft so einen durchgehend freien Speicherplatz, ohne daß Informationen gelöscht werden.

Wegen der enormen Dateigrößen sollten Sie es vermeiden, bei 16 Bit und 44,1 kHz aufgenommene Sprachsamples ins Internet zu schicken. Neben dem Kostenfaktor

ist das nämlich noch Ihr Service Provider, der bei solchen Mammutdateien sicher nicht mitspielen wird. Benutzen Sie statt dessen lieber Mono-Samples mit niedriger Sampling-Rate. In einem kleinen Test, den ich für diesen Bericht veranstaltete, habe ich ein einminütiges Sample mit 16 Bit, in Stereo und bei einer Rate von 44,1 kHz aufgenommen. Die Datei hatte eine Größe von 10.672.344 Bytes. Nach der Konvertierung in ein Mono-Sample betrug die Dateigröße nur noch 5.336.144 Bytes – lediglich gut die Hälfte des Original-Samples. Anschließend ging ich auf 8 Bit und 11 kHz herunter, und die Datei reduzierte sich auf 667.056 Bytes, das sind 10.000.000 Bytes weniger als beim Original. Sicherlich nehme ich dabei einen Verlust an Klangqualität in Kauf, aber man kann eben nicht alles haben.

Speicherplatzprobleme können Sie aber auch mit Kompressions-Routinen, die speziell für die Verwendung im Zusammenhang mit Audio-Dateien konzipiert wurden, lindern – ADPCM oder CCITT haben Komprimierungsverhältnisse von 4:1 bzw. 2:1. Das soeben erwähnte Ausgangs-Sample konnten wir durch Verwendung von ADPCM von 10.672.344 Bytes auf 2.668.098 Bytes reduzieren, natürlich ohne Einbußen bei der Qualität des Sounds. Wenn Sie jemandem eine solche Datei schicken, ist es jedoch wichtig, daß dessen Soundkarte mit komprimierten Audio-Dateien zurechtkommt. Zunächst muß die Datei nämlich zum Zwecke der Wiedergabe und Bearbeitung als

HÄUFIGE PROBLEME

Nachfolgend habe ich Ihnen eine Liste der am häufigsten auftretenden Probleme samt zugehöriger Lösungsvorschläge zusammengestellt. Sollten Sie den Fehler dennoch nicht beheben können, wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Soundkarte oder an die Firma, von der Sie Ihren PC erworben haben.

Nach der Aufnahme von einer Audio-CD bleibt die Wiedergabe stumm.

- Bei den meisten neuen MPCs ist das CD-ROM-Laufwerk intern direkt mit der Soundkarte verbunden. Bei älteren Modellen müssen Sie möglicherweise ein Kabel vom Kopfhöreranschluß auf der Vorderseite Ihres CD-Laufwerks zur Line In Buchse der Soundkarte führen (siehe auch Zubehör).
- Der CD-ROM-Kanal wurde mit der Mixer-Software der Soundkarte stummgeschaltet: Starten Sie den Mixer, und aktivieren Sie den CD-ROM-Eingang.
- Die Eingangslautstärke für die Aufnahme wurde auf dem Mixer heruntergedreht: Prüfen Sie die Einstellungen der Mixer-Software.

Die Wiedergabe ist deutlich leiser als das Original.

- Der Recording-Eingang des Mixers wurde heruntergedreht: Korrigieren Sie die Mixer-Einstellungen, und versuchen Sie's noch mal.
- Der Wave-Ausgang des Mixers ist weiter heruntergedreht als der CD-Ausgang: Korrigieren Sie die Mixer-Einstellungen, und versuchen Sie's noch mal.
- Bei Stimmaufnahmen wurde das Mikrofon in den falschen Eingang gestöpselt: Prüfen Sie die Anschlüsse an der Soundkarte.

Die Wiedergabe ist von minderer Qualität oder stark verzerrt.

- Die Sampling-Rate wurde zu niedrig eingestellt: Prüfen Sie die Einstellungen der Aufnahme-Software, und korrigieren Sie sie entsprechend.
- Der Recording-Eingang wurde zu stark aufgedreht und überlastet die Soundkarte, was Verzerrungen zur Folge hat: Korrigieren Sie die Mixer-Einstellungen, und versuchen Sie's noch mal.
- Ein externes Gerät wurde versehentlich an die Mikrofon-Buchse angeschlossen: Prüfen Sie die Anschlüsse an der Soundkarte.

Die Wiedergabe ist zerstückelt und hat längere Pausen.

- Ihr Prozessor ist nicht schnell genug, um das Eingangssignal bei hohen Sampling-Raten zu bearbeiten (häufig bei 486DX- und SX-Rechnern): Wählen Sie eine niedrigere Sampling-Rate, oder rüsten Sie Ihren Rechner auf.
- Die Festplatte ist nicht schnell genug, um die anfallenden Datenmengen abzulegen (häufig bei älteren Modellen): Wählen Sie eine niedrigere Sampling-Rate, oder besorgen Sie sich eine schnellere Festplatte.
- Die Festplatte ist fragmentiert: Optimieren Sie die Festplatte mit dem Defrag-Programm, das in neueren MS-DOS-Versionen und in Windows 95 enthalten ist.



Der Mixer besitzt ein Sub-Menü, in dem Sie bestimmte Einstellungen, wie die des Ein- und Ausgangspegels, vornehmen können.

temporäre Datei dekomprimiert werden.

Wenn Sie einen älteren MPC verwenden, etwa einen 486SX oder einen langsamen 486DX, könnte die Bearbeitungsgeschwindigkeit der eingelesenen Daten zu gering sein, um solch große Dateien aufzunehmen. Auch ältere Festplatten mit niedrigen Transfergeschwindigkeiten können Probleme bereiten. Abhilfe schaffen Sie nur, indem Sie mit niedrigeren Sampling-Raten arbeiten oder Ihr Equipment auf den neuesten Stand bringen.

Um beste Resultate zu erzielen, sollten Sie sich auch etwas näher mit dem Mixer beschäftigen. Der Mixer ist ein Programmteil, das zum Lieferumfang sämtlicher Soundkarten gehört. Das abgebildete Programm stammt von einer Creative Labs Soundblaster ASP 16, unterscheidet sich aber nicht wesentlich von den Mixern, die einer Orchid, Gravis, Ultrasound, MWave etc. beiliegen.

Die Bedeutung der Symbole ist,

wie möglich an die Obergrenze herankommt, ohne sie je zu erreichen.

Das ist jedoch gar nicht so leicht, wie es sich anhört, denn viele Musikstücke fangen sanft und leise an und werden dann langsam immer lauter. Suchen Sie sich also die lauteste Stelle des Titels heraus, und starten Sie einen Probelauf. Bei einem Stück wie 1812 Overture stellen Sie den Eingangspegel an der Stelle ein, wo die Kanonen abgefeuert werden, und bei Meatloafs Bat Out of Hell machen Sie einen Pegeltest mit dem letzten Drittel des Songs. Notieren Sie sich die Einstellungen, Sie werden sie für verschiedene CDs immer wieder benutzen können.

So, und nun wollen wir versuchen, Sounds von unterschiedlichen Klangquellen miteinander zu mischen. Hier eine kleine Anregung zum unterhaltsamen Herumexperimentieren: Wählen Sie einen Text aus, der Ihnen besonders gefällt, nehmen Sie dazu ein Instrumentalstück, das in etwa der

von links nach rechts, wie folgt: Gesamtlautstärke, Höhen, Bässe, Wave, MIDI, CD, Line In, Mikrofon, interner Speaker und LED-Display. Die farbigen Punkte unter einigen der Symbole sind Mute Controls - klicken Sie darauf, um das Eingangs-/Ausgangssignal stummzuschalten. Auf einigen der Kanäle können Sie eine oder beide Stereospuren stummschalten, was ganz nützlich sein kann. Mit den Schieberegler wird auf altbekannte Weise die Lautstärke reguliert. Unterhalb der Schieberegler können Sie während der Aufnahme die Position des Klangs im Stereobild festlegen.

Das LED-Display des Mixers sieht nicht nur nett aus, sondern hat auch einen tieferen Sinn und Zweck zu erfüllen. Wenn die Anzeige während der Aufnahme das Maximum erreicht, dann ist der Eingang überlastet. Das Ergebnis sind Verzerrungen. Stellen Sie den Mixer so ein, daß die LED-Anzeige so nah

Stimmung des Textes entspricht, und nehmen Sie beides zusammen auf. Solche Verfahren werden häufig angewandt, um Multimedia-Präsentationen und Dokumente aufzupeppen, und sie sind völlig unkompliziert.

Amateurmusiker und Semiprofis können mit ihrem PC Live-Gigs aufzeichnen. Die Aufnahmen haben dabei mindestens denselben Qualitätsstandard wie die von portablen Studios, die mit analogen Tonbandmaschinen arbeiten. Und so wird's gemacht: Die meisten Bands benutzen bei ihren Auftritten ein sogenanntes PA-System. Die PA hat einen Line Out, der mit einem Mischpult, einer Endstufe oder einem Aufnahmegerät verbunden werden kann. Diesen Line Out können Sie direkt an Ihren PC anschließen. Vorausgesetzt, der PA-Mix ist von ansprechender Qualität, können Sie nun einen Live-Mitschnitt der Band herstellen, der hochwertig genug ist,

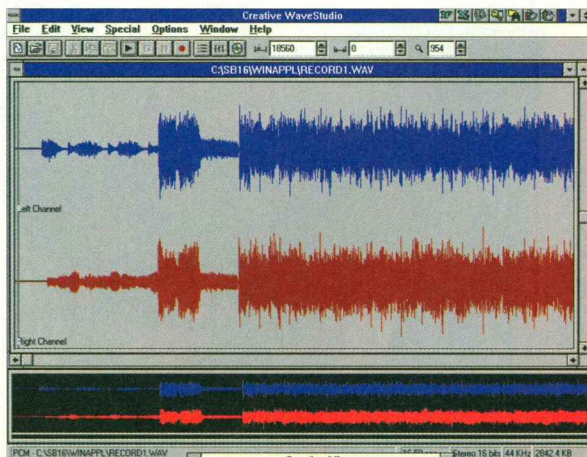


Bei unterschiedlicher Software wird die Aussteuerungsanzeige unterschiedlich dargestellt, hier ein Beispiel von Wave Studio. In der ersten Abbildung liegen beide Audio-Kanäle über dem Limit, was zu Verzerrungen führt. In der zweiten Abbildung wurden die Pegel korrigiert, so daß nun eine saubere Aufnahme möglich ist.

um direkt auf CD übertragen zu werden. Ist die Aufnahme beendet,

CDs auskennt, und schon am nächsten Tag halten Sie Ihre eigene Gold Disc in Händen. Diese Gold Disc benutzen Sie als Master, um so viele CDs davon kopieren zu lassen, wie es Ihr Bankkonto nur zuläßt. Die einzigen Risikofaktoren bei diesem Verfahren sind die Qualität des PA-Systems und die Fähigkeiten der Musiker. (2)

bringen Sie Ihren PC zu einer Firma, die sich mit dem Beschreiben von



Mit einem Wave-Editing-Paket könnte Ihre Audio-Datei etwa so aussehen. Jetzt müssen Sie nur noch lernen, was Sie mit diesen Informationen anfangen können...

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 Jahresabonnement + 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**

C64 - Spiele auf dem PC

Immer wieder begegnet man Computerfreaks, die ihren verstaubten Commodore 64 aus der Versenkung heben. Tim Lange erklärt, wie man für C64-Programme die Vorteile der PC-Technik nutzen kann.

Er war für viele der erste eigene Computer, und er war der Verkaufsschlager schlechthin. Die einen nannten ihn wegen seiner recht eigenwilligen Form liebevoll "Brotkasten", die anderen nannten des Deutschen liebstes Computerkind beim Namen: Commodore 64.

Bei der Erinnerung an die Spiele von einst kommen einem Namen wie "Katakis", "Boulderdash" oder "Giana Sisters" in den Sinn. Diese Games sind auch heute noch ein Begriff. Und: Man brauchte sich nicht für jedes neue Programm gleich neue Hardware anschaffen.

Bei der heute üblichen, extrem schnellen Entwicklung der Hardware muß man schon einen satten Geldbeutel haben, um up-to-date zu sein. Die Stimmen der User, die sich dieses nicht mehr gefallen lassen und ihre Computer erst einmal richtig auskosten wollen, bevor sie ihn ein Jahr später wieder ins Museum bringen, werden immer lauter. Nostalgiegefühle kommen auf, und hier setzt der C64 ein. Mit 0.98 MHz, 8bit, und 3-Kanal-Sound lassen sich immer noch viele Stunden der Freude erleben.

Nur: Was nützen einem die schönsten Spiele auf dem Commodore 64, wenn ich doch einen PC besitze mit 120 MHz, 32bit und ebensovielen Stimmen dank teurer Soundkarte? Sehr viel, lautet die Antwort: Mit Hilfe eines Freeware-Programmes namens StarCommander lassen sich die technischen Vorteile des PCs auch für C64-Programme nutzen!

Man nehme...

Zunächst einmal müssen Sie ja

irgendwie die Daten einer C64-Disk auf den PC zu bekommen, um sie von dort aus weiterverarbeiten zu können; beispielsweise zwecks Kopie auf 1.44 MB Disks oder Versand per Modem. Dies ist leichter, als Sie denken mögen: Der StarCommander ist das eigentliche Transfer Tool.

Auf einer an Norton Commander orientierten Oberfläche wird zum einen der Inhalt der C64-Disk und zum anderen der der PC-Festplatte angezeigt. Nun kann man mit wenigen Tastenkombinationen die Daten einer C64-Disk auslesen und auf die Festplatte kopieren. Zur Sicherung auf der Festplatte gibt es verschiedene Möglichkeiten. Zum einen kann man eine 1:1-Kopie der Dateien anlegen, wobei die Dateinamen auf acht Zeichen gekürzt werden. Man kann aber auch die Dateien in sogenannte Tape Images kopieren, die jedoch auch nur acht Zeichen pro File annehmen.

Interessant wird es bei Files mit der Endung .d64, den Disk Images. Diese Files werden vom StarCommander wie Verzeichnisse behandelt und können auch Dateinamen mit mehr als acht Zeichen erfassen. Dies ist bei Programmen, die aus mehreren Files bestehen, wichtig, da ein Programm sonst seine Daten einfach nicht finden kann. Die .d64-Files an sich

haben natürlich auch nur maximal acht Zeichen.

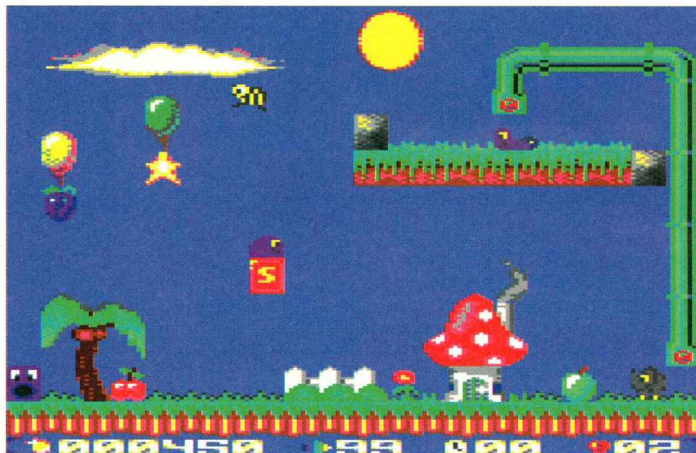
Ohne Floppy nix gewesen

Bevor man aber jetzt mit dem Kopieren anfangen kann, muß man erst einmal die C64-Disketten lesen können. Und nun kommt der Haken an der Sache: Dies geht leider nur mit einer Original Commodore 1541- oder 1581-Floppy! Versuche mit einem 5,25"-PC-Laufwerk können Sie sich also schenken.

Die Floppy wird über das X1541-Kabel an den parallelen Port des

PCs angeschlossen. Dieses Kabel müssen Sie sich jedoch erst einmal selbst basteln. Sie benötigen hierzu einen LötKolben, etwas Lötzinn, ein bißchen Kabel (Schaltlitze, Klingeldraht usw.) sowie je einen Stecker für Parallel-Port und Floppy. Die Kabelbelegung finden Sie als Zeichnung in der Onlinehilfe des StarCommanders.

Es müssen übrigens lediglich fünf Adern verlötet werden, für geübte Bastler eine Sache von knapp fünf Minuten. Jetzt wird die Floppy mit dem PC und dem Commodore-



Flummies World: Super-Mario-Spaß in den knallbunten Welten von Flummi.



Ein typisches Ballerspiel: Shooting Wild!

Auf der Cover-CD finden Sie neben dem Programm Star Commander auch einige Programme in verschiedenen .d64 Files (siehe Bilder im Fließtext). Achtung: Files mit der Endung .sfx sind selbstentpackende Dateien.

Noch ein Wort zur Rechtslage: Kommerzielle C64-Programme unterliegen den gleichen Vorschriften wie PC-Programme, was Sicherheitskopien angeht. Niemand macht sich strafbar, wenn er wie im Text beschrieben seine alten Spiele auf dem PC nutzt. Die Weitergabe dieser Kopien an Dritte kann allerdings strafrechtlich verfolgt werden!



Besitzt noch jemand einen alten Akustikkopier oder ein Steinzeitmodem mit 2400 Baud ? Hier kommt die Software: HandyTerm.

Netzteil verbunden, und hat man die Vorbereitungen abgeschlossen. Es ist an der Zeit, den StarCommander auszuprobieren...

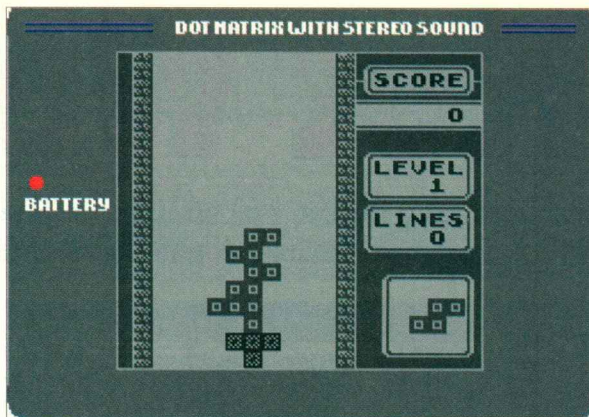
Der StarCommander

Nach dem Programmstart erscheinen zwei Fenster, die jeweils den Inhalt des Laufwerks C anzeigen. Zwischen den Fenstern kann man mit der TAB-Taste oder einfach mit der Maus hin- und herschalten.

Bevor Sie jetzt richtig loslegen, sollten Sie die Optionen überprüfen.

Mit <CTRL> + F10 geht es direkt in das "advanced options"-Menü. Hier kann unter anderem der Transfer-Speed (also die Übertragungsgeschwindigkeit) ausgewählt werden. Ab einem 386 DX/40 aufwärts kann man ohne Bedenken auf Warp-Speed schalten. Mit ESC geht es dann wieder zurück zum Anfangsbildschirm.

Nur: Was will ich mit dem Inhalt der Festplatte, wenn mich doch vielmehr die Programme auf der 5,25"-Disk aus meiner C64-Sammlung interessieren? Nun,



Der ultimative Gameboy-Emulator für den C64. Natürlich mit Tetris.

drücken Sie <ALT> + F1 oder <ALT> + F2>, und schon erscheint ein Fenster, in dem die Laufwerksbezeichnung abgefragt wird. Hier wählen Sie nun "8" aus, um auf die C64 Floppy zugreifen zu können. Diese muß dazu eingeschaltet und eine Disk eingelegt sein, da es sonst zu einer Fehlermeldung kommt.

Wenn Sie sich nun entscheiden, ein Disk-Image dieser Diskette zu machen, so müssen Sie vorher eine leere Image-Datei anlegen. Die geschieht mit der Tastenkombination <Shift> + F1. Sie werden nun

aufgefordert, einen Dateinamen und eine Beschreibung für das Image einzugeben. Danach kann man das .d64-File wie ein Verzeichnis handhaben. Man wechselt also in das Disk-Image und sieht nun ein leeres Verzeichnis. Es passen nur so viele Bytes in das Disk-Image wie auch auf eine normale C64 Disk, also etwa 180KB. Jetzt wird mit der TAB-Taste wieder auf das C64 Laufwerk gewechselt, und die gewünschten Dateien können mit F5 kopiert

werden. Wenn Sie den gesamten Disketten-Inhalt in ein Disk-Image kopieren möchten, so ist dies mit der Kombination <Alt> + F5 möglich. Dem User wird also jede erdenkliche Möglichkeit gegeben, Files hin und her zu kopieren. Von einem .T64 File in ein .d64 File, eine MS-DOS .TXT Datei auf das C64-

aufgefordert, einen Dateinamen und eine Beschreibung für das Image einzugeben. Danach kann man das .d64-File wie ein Verzeichnis handhaben. Man wechselt also in das Disk-Image und sieht nun ein leeres Verzeichnis. Es passen nur so viele Bytes in das Disk-Image wie auch auf eine normale C64 Disk, also etwa 180KB. Jetzt wird mit der TAB-Taste wieder auf das C64 Laufwerk gewechselt, und die gewünschten Dateien können mit F5 kopiert

Noch ein paar Tips...

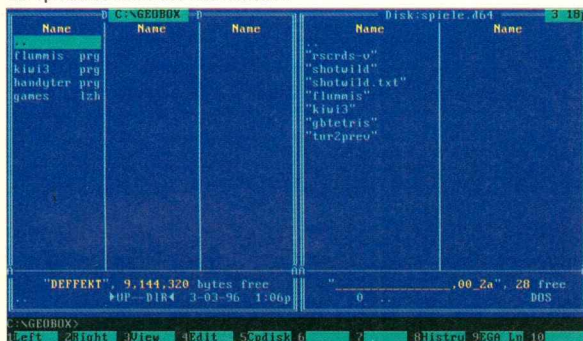
Bevor Sie sich Ihre neuen Programme auf die C64-Diskette kopieren, sollten Sie sich vergewissern, ob sie diese Mühe überhaupt wert sind. Die Arbeit erledigt man nämlich am schnellsten direkt auf dem PC mit einem C64-Emulator wie dem C64S oder dem PC64. Diese Emulatoren können auch direkt mit den Disk-Images umgehen. Natürlich können Sie auch all Ihre C64-Games auf die Festplatte kopieren, "nur" um sie auf dem PC zu spielen...

Wer schon aus Mailboxen oder dank Shareware-CD ROMs Emulatordateien im .t64 Format besitzt, kann diese Tape-Images auch wieder in für den C64 lesbare Dateien umwandeln. Hierfür benötigt man lediglich das Tool T642PRG.

Einfach in der Komandozeile T642PRG *.T64 eingeben, und alle Emulatordateien werden so umgewandelt, daß sie direkt auf die C64-Disks kopiert werden können. Viel Spaß bei Ihrer Nostalgiestunde... (P)



Ein spielbares Demo des Hits Turrican II



Die bewährte Oberfläche des Norton Commanders kommt auch beim Star Commander zum Einsatz.

werden. Wenn Sie den gesamten Disketten-Inhalt in ein Disk-Image kopieren möchten, so ist dies mit der Kombination <Alt> + F5 möglich.

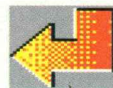
Dem User wird also jede erdenkliche Möglichkeit gegeben, Files hin und her zu kopieren. Von einem .T64 File in ein .d64 File, eine MS-DOS .TXT Datei auf das C64-

AUCH AUF DER CD

- ACE, das System mit UNIX(!)-Befehlsatz
- QWK Free, ein Offline-Reader für Mailboxen
- Pinball, Flipperspaß total
- LHX 64, das Packing Tool
- GIFFY, gif-Dateien, auf dem C64 betrachtet
- NO BOOZE ZONE, ein Musik-Demo.

Hot Web Sites

Zum vorläufig letzten Mal stellen wir Ihnen die besten Angebote aus dem Internet in kompakter und übersichtlicher Form vor.



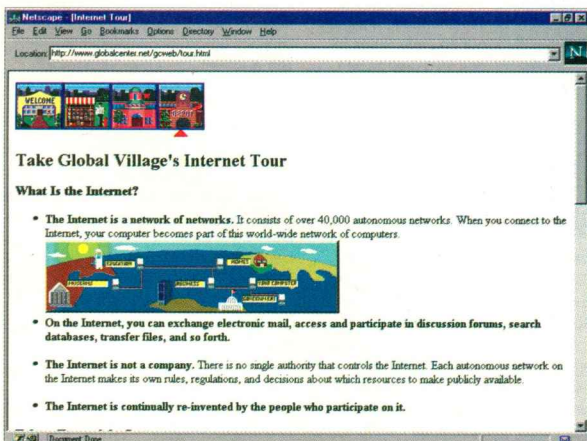
Barry's Temple of Godzilla

Wer kennt nicht das fiese Gummi-Monster Godzilla, das so gerne mit Hochhäusern, Panzern und Straßenbahnen spielt? Fans des knuddeligen Ungetüms können hier alles über dessen Filmkarriere nachlesen, die bereits 1954 begann und in zahlreichen Fortsetzungen immer wieder auftrat. Nicht fehlen darf eine eigene Comic-Serie mit dem Titel Godzilla gegen das Disco-Monster. Außerdem versucht der Autor die Frage zu klären: Was hat Godzilla nur gegen Japan? <http://www.ultranet.com/~barry/godzilla.htm>



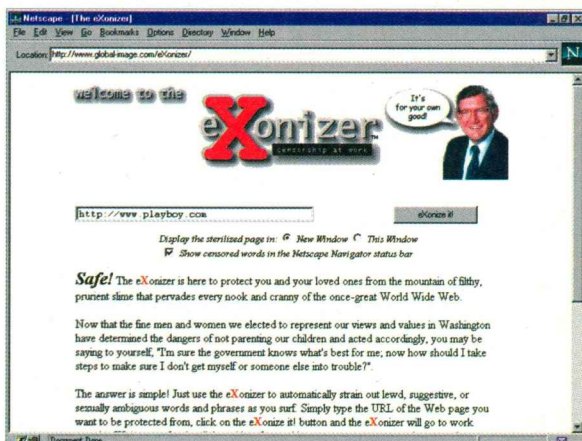
Disney.Com

Der Startpunkt zur Erkundung des Disney-Imperiums. Die bunte Aufmachung ist besonders für Kinder geeignet, die hier viele Multimedia-Clips zu ihren Comic-Lieblichen finden. So sind zu den aktuellen Kinofilmen, den TV-Serien sowie den zahlreichen Comic-Figuren Bilder, Sounddateien und Videoclips abrufbar. News-Seiten informieren zudem über Neuerungen in den Vergnügungsparks und Softwareneuerscheinungen. <http://www.disney.com>



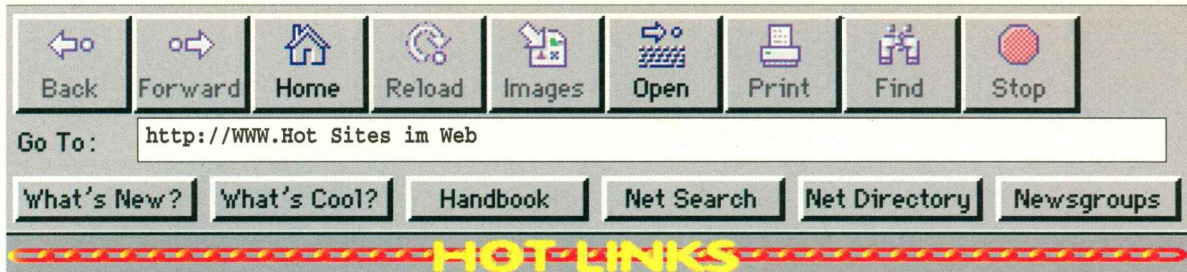
Die Harald Schmidt Show

Nicht nur in SAT.1, sondern auch im Internet ist Harald Schmidt nun anzutreffen. Verpackt in einem tadellosen Design, präsentiert der Privatsender aus Mainz seine deutsche Variante zur Late-Night-Show. So können Sie schon im Laufe des Sendetages erfahren, welche Gäste am Abend erwartet werden. Beim Blick hinter die Kulissen lernen Sie die Produzenten kennen und können eine Biographie über Harald Schmidt abrufen. <http://www.harald-schmidt-show.de>



eXonizer

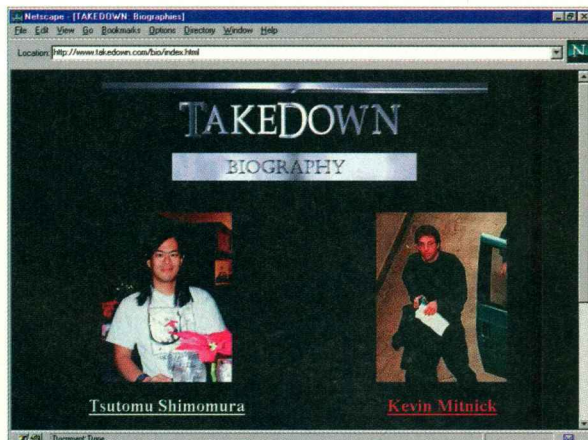
Mitverantwortlich für das Gesetz zur Einschränkung der Meinungsfreiheit im Internet ist der amerikanische Kongreßabgeordnete Exon. Wie sich die Zensur in der Praxis auswirkt, zeigt der eXonizer: Sie können von hier aus eine beliebige Seite im Internet aufrufen, bei der anschließend alle Worte ausgefiltert werden, die – strenggenommen – nicht mehr verwendet werden dürfen. Eine böse Satire, die leider einen ernsten Hintergrund hat. <http://www.global-image.com/eXonizer/>



Core Dump Online

Das neue Online-Magazin, herausgegeben von der Scarborough Computer Science Association aus Kanada, ist seit kurzem mit der ersten Ausgabe im Internet präsent. Ein Themenschwerpunkt sind natürlich Computer und die Online-Welt: Biologische DNA-Computer, die Zensur im Internet, eine Liste der besten Internetadressen sowie eine Seite mit Comics und Rätseln sind die wesentlichen Themen des englischsprachigen Magazins.

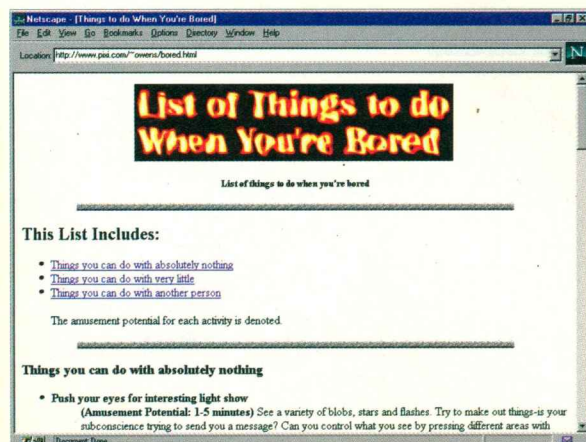
<http://www.scar.utoronto.ca/homes/scsa/>



Take Down

Einer der spektakulärsten Hacker-Fälle kommt wieder einmal aus den USA: Es ist die Geschichte von Kevin Mitnick, der sich illegal Zugriff zu einem renommierten amerikanischen Forschungslabor verschaffte. Sein Pech war, daß er hier auf den Physiker Tsutomu Shimomura traf, der für solche Späße kein Verständnis hatte. Die Geschichte der rund zweimonatigen Jagd nach Mitnick, an der sich auch das FBI beteiligte, beschreibt Take Down.

<http://www.takedown.com/>



Things to do when you're bored

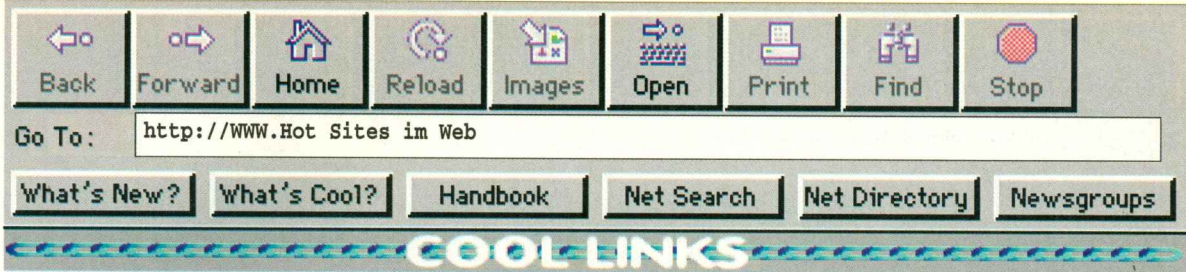
Was tun bei Langeweile? Bei den wirklich ungewöhnlichen Freizeitaktivitäten von Dylan Owens bleibt kein Auge trocken. Mit Wertung des Unterhaltungsfaktors werden Methoden zum Zeitvertreib vorgestellt, die einem wohl nur einfallen, wenn man wirklich echte Langeweile hat. Mit einem Freund zusammen Wasser um die Wette trinken oder zu versuchen, nicht an Eisbären zu denken, sind da noch die eher harmloseren Einfälle.

<http://www.pixi.com/~owens/bored.html>



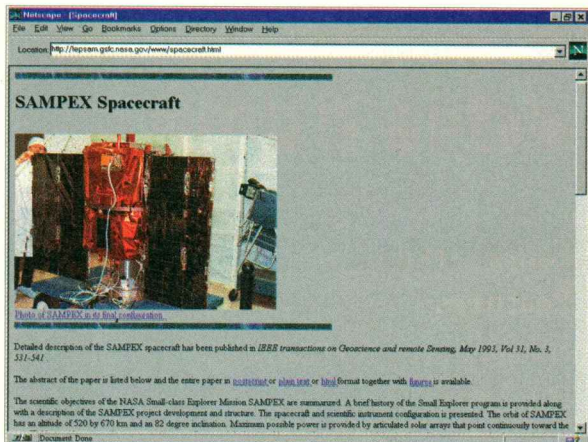
Under Wired

Parodien auf alles und jeden gehören im Internet zur Tagesordnung, und so war es nur eine Frage der Zeit, bis es auch das Kultmagazin Wired erwischt. In einem dem Layout der Zeitschrift angelehnten optischen Gestaltung werden die bekannten Kolumnen und einige Redakteure aufs Korn genommen. Aber auch wenn Sie nicht zu den Lesern von Wired gehören, finden Sie hier witzige, hintergründige und doppeldeutige Stories in englischer Sprache.



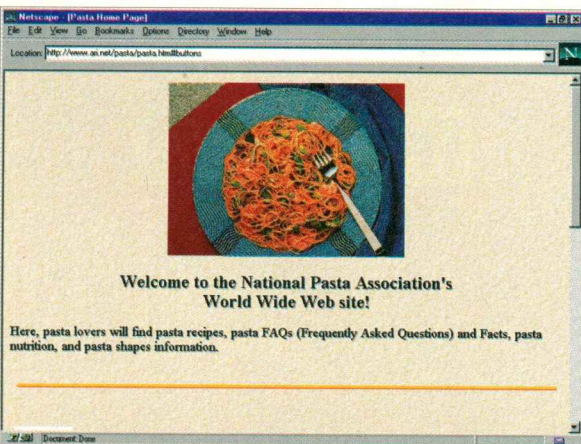
Beershots

Ein Projekt der Universität von Florida ist Beershots: Biersorten aus aller Welt wurden diesmal nicht einem Geschmackstest unterzogen, sondern mit einem Mikroskop betrachtet und fotografiert. Die Aufnahmen, die sich durchaus mit abstrakter Kunst vergleichen lassen, wurden anschließend digitalisiert und hier veröffentlicht. Warum allerdings Bier aus China besser aussieht als amerikanisches Budweiser, wissen die Autoren auch nicht. <http://micro.magnet.fsu.edu/beershots/index.html>



Sampex

Der Solar Anomalous Magnetospheric Particle EXplorer, kurz Sampex, ist ein von der NASA entwickelter Forschungssatellit. Dieser hat die Aufgabe, die Auswirkungen von magnetosphärischen Partikeln der Sonne auf die Erdatmosphäre zu erforschen. Über den Aufbau des Satelliten und den Ablauf der Untersuchungen informieren diese Web-Seiten. Bildmaterial und Statistiken lockern dabei die wissenschaftlichen und technischen Beschreibungen auf. <http://lepsam.gsfc.nasa.gov/www/sampex.html>

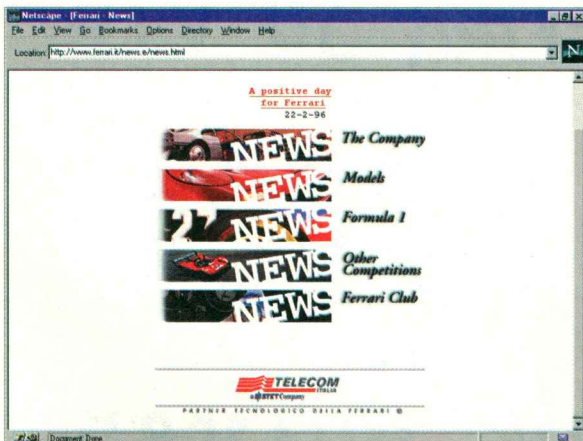
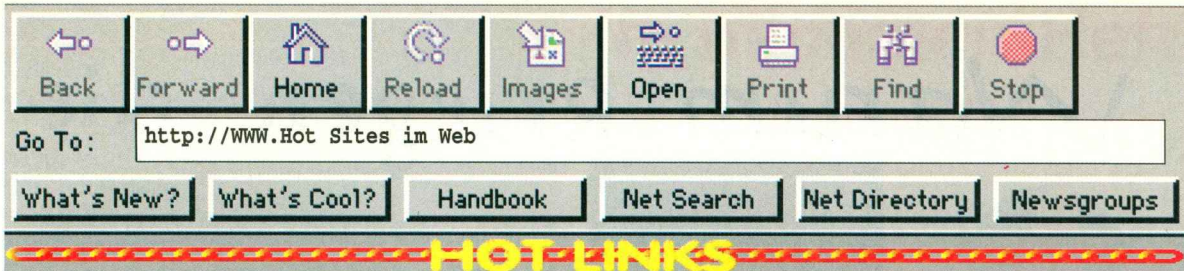


I love pasta

Machen Spaghetti wirklich dick? Die Seiten der National Pasta Association, eine amerikanische Handelsorganisation für Nudeln aller Art, möchte Sie gerne vom Gegenteil überzeugen. Ganz selbstbewußt wird zudem die Frage geklärt, warum amerikanische Pasta den Produkten aus Europa überlegen sein soll. Wenn Sie sich an solchen Werbeaussagen nicht stören, finden Sie hier eine Unmenge an Wissenswerten Details zur Herstellung und Zubereitung von allen nur denkbaren Nudelgerichten. <http://www.ilovepasta.org>

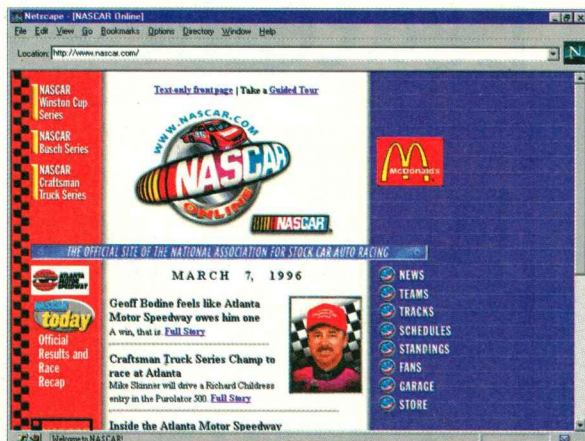
French Fries

French Fries ist die amerikanische Bezeichnung für die auch hierzulande beliebten, frittierten Kartoffelstengel. Woher die Idee der Pommes frites überhaupt kam, können Sie auf diesen englischsprachigen Seiten nachlesen. Unterhaltsam ist beispielsweise die Abhandlung über die Farbtonen, die echte Pommes haben sollten. Mehr praxisorientiert gibt sich dagegen die Sammlung von Rezepten, die aus aller Welt zusammengetragen wurden. <http://www.select-ware.com/fries/>



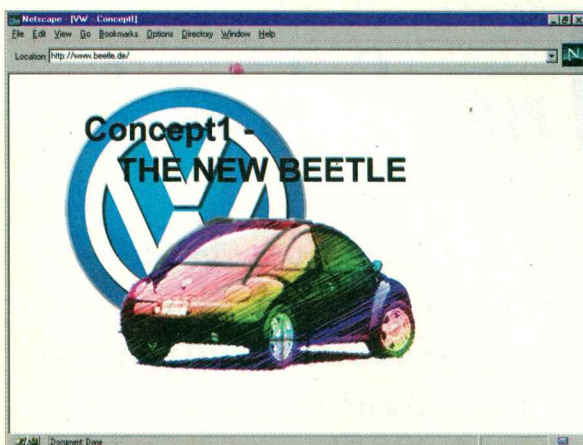
Ferrari

Mit Michael Schumacher am Steuer, will Ferrari endlich wieder einen Weltmeistertitel in der Formel Eins erringen. So ist auch das Engagement im Formel-Eins-Zirkus eines der Schwerpunkte dieser Web-Seiten: Beinahe täglich finden Sie hier in englischer und italienischer Sprache Nachrichten über die neuesten Entwicklungen aus Maranello und von den Rennstrecken aus aller Welt. Aber auch die straßentauglichen Modelle werden hier vorgestellt. <http://www.ferrari.it>



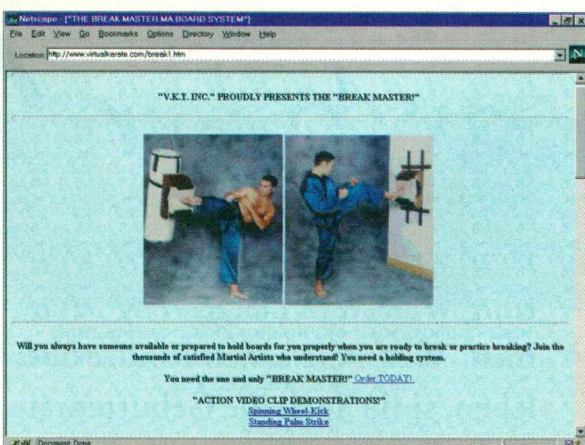
Nascar Online

In Deutschland ist sicher nur einer kleinen Fangemeinde bekannt, daß die amerikanische Tourenwagenmeisterschaft NASCAR mit durchschnittlich rund 80.000 Zuschauern pro Rennen zu einer der weltweit erfolgreichsten Rennserien gehört. Dementsprechend präsentiert sich auch das Angebot im Internet: In tadelloser Aufmachung werden Fahrer und Rennstrecken detailliert vorgestellt. Nach jedem Rennen werden die Seiten auf den neuesten Stand gebracht. <http://www.nascar.com/>



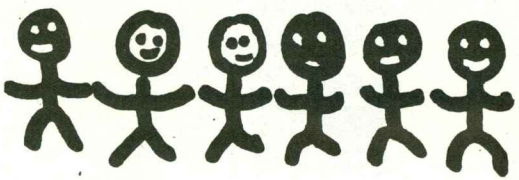
VW Beetle

Als Auto mit Kultcharakter wird der Nachfolger des VW Käfers heute schon gehandelt. Die Web-Seiten von VW informieren über die Entstehungsgeschichte des Beetle, angefangen von den ersten Designstudien bis hin zum geplanten Serienmodell. Wie der Wagen im Inneren aussieht, können Sie sich über einen Quicktime-VR-Movie ansehen, der einen 360-Grad-Rundumblick ermöglicht. Speziell für den neuen Netscape-Browser ist außerdem eine dreidimensionale VRML-Ansicht vorhanden. <http://www.beetle.de>



Virtual Martial Arts

Zu den Themen Kampfsportarten, Bodybuilding und Fitneßtraining finden Sie hier nützliche Informationen. In einem Online-Kaufhaus können Sie sich mit Trainingsgeräten, Aufbaupräparaten, Videos oder kugelsicheren Westen ausstatten. Kleinere Artikel über Kampftechniken, mentales Training und Berichte über bekannte Karatemeister bieten mit den Videoclips interessantes Hintergrundwissen. Besonders lesenswert: Zehn Gründe, warum der Kampfsport den Handfeuerwaffen überlegen ist. <http://www.virtualkarate.com/>

Warum kriegen die
Leute in Afrika so vie-
le Kinder 
und so viele müssen
sterben. Ich habe doch
auch nur 1ne Schwester.

Kindersterblichkeit und Bevölke-
rungswachstum hängen eng zusam-
men. Wenn die ersten Kinder über-
leben, sinkt auch die Geburtenrate.
Deshalb müssen wir etwas gegen

das Säuglingssterben tun. Helfen Sie
mit – unterstützen Sie UNICEF:
Spendenkonto 300 000 bei
allen Banken, Sparkassen
und beim Postgiroamt Köln.

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

CompuServe: 100705,125

Chefredakteur

Klaus Trafford

Stellv. Chefredakteur

Philip Paisnel

Textchef

Martin Wilmer

POWER-Crew

Markus Brodrick

Martin Mirbach

Boris Sander

Lorenz Steinke

Ulrich Winter

Mitarbeit an dieser Ausgabe:

Alexander Berg

Tim Lange

Design/Layout

Lourens Huizinga



Druck

BOEKHOVEN BOSCH

EUROPALAAN 12

3526 KS UTRECHT

Lithografie

SMP PUBLISHING

ENSCHDE, Holland

Vertrieb

ASV GmbH

Süderstrasse 77

20097 Hamburg

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

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

© Alchemy Publishing

Titelseite: © LucasArts / Softgold

Im nächsten Heft

Messe total!



Die CeBit schloß ihre Pforten in Hannover, die ECTS in London findet derzeit statt. Von beiden Messen bringen wir die Top-News – natürlich live und in Farbe!

Werbung total!!



Werbespiele können sich durchaus sehen und spielen lassen. Wir stellen Ihnen die interessantesten und deren Hersteller vor.

Als Bonus: Die besten Werbespiele als Vollversionen auf der Cover-CD!!!

Horror total!!!

Einer der interessantesten Titel des Jahres ist Ripper.



Christopher Walken spielt die Hauptrolle in dem interaktiven Adventure-Spielfilm. Das Review lesen Sie in der nächsten Ausgabe!

Total aktuell,
total interessant,
total bunt und mit Sicherheit
ein gutes Heft:

Die **PC POWER** 6/96, ab
15.05.1996 im Handel.

Kleines Lexikon der Computersprache (II)

BETRIEBSSYSTEM eine Art Dolmetscher. Vermittelt den Kontakt zwischen Zentraleinheit, Bildschirm, Tastatur, Maus, Drucker und anderen an den PC angeschlossenen Geräten. Es interpretiert eingehende Daten, übersetzt sie in die Sprache des Computers und gibt sie an die Zentraleinheit und Programme weiter. Ein sehr gebräuchliches System ist MS-DOS.

BILDAUFLÖSUNG siehe Auflösung.

BILDAUFLÖSUNG Diese finden Sie immer dort, wo mit Fenstern gearbeitet wird. Meist reicht die Größe eines einzelnen Fensters nicht aus, um alle vorhandenen Informationen (Dateien) darzustellen. Dann müssen Sie durch das Bild "rollen". Zu diesem Zweck dienen die Bildlaufleisten, die Sie nur mit der Maus bedienen können (mit der linken Maus-Taste anklicken, Taste festhalten und Maus herunterziehen).

BILDPUNKT auch: Pixel, kennzeichnet die Anzahl der horizontalen und vertikalen Bildpunkte, die eine Grafikkarte auf dem Monitor darstellen kann. Aus diesen Bildpunkten (Raster) setzt sich das Bild zu einer Einheit zusammen. Die von einer Grafikkarte erzeugte Auflösung muß auch stets vom Monitor unterstützt werden. Je mehr Farben das Grafiksystem zur Verfügung stellt, desto mehr Informationen müssen über den Bildschirm gespeichert werden. Bei hoher Auflösung stehen somit weniger Farben zur Verfügung. Eine akzeptable Lösung ist die Kombination von Bildschirm und Karte mit einem jeweiligen Auflösungsvermögen von 1024 x 768 Bildpunkten und einem Kartenspeicher von 1 MB.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG siehe Auflösung.

BILDSCHIRME Optimal ist heute ein Monitor nach der MPRII-Norm mit einer Bildwiederholungsfrequenz von über 72 Hz bei der Grafikaufklärung sowie dunkel getöntem Glas der Mattscheibe. 14-Zoll-Monitore

sind überholt. Die Norm liegt bei 15 Zoll, aber noch bessere Bildqualitäten erzielen Sie mit einem 17 Zoll-Monitor.

BINÄRSYSTEM Der jeweilige Zustand (Strom EIN oder AUS) wird als binärer Zustand, jede "Eins" oder "Null" als BIT bezeichnet. Da der Computer nur Strom oder Nicht-Strom versteht, müssen unser Alphabet sowie alle Zahlen und Sonderzeichen in einem Code, bestehend aus den Ziffern "1" und "0", ausgedrückt werden. Die Ziffern "1" und "0" sind Grundlage des von Leibnitz im 17. Jahrhundert entwickelten Dualsystems. Das Computersystem besteht also nur aus zwei Zeichen, die in wahlloser Reihenfolge miteinander kombiniert werden können. Beispiel: Die Kombination "00" steht für ein "A", oder "001" für ein "B", usw. (nur als theoretisches Beispiel).

BIOS Im Computer befindet sich neben dem RAM-Speicher auch ein ROM-Speicher, der nicht verändert werden kann. Er enthält ein vom Hersteller fest "eingetragenes" Programm. Das ROM (Read-Only-Memory) enthält elementare Maschinenoperationen, die beim Ausschalten des PCs nicht verloren gehen. So befindet sich auf dem ROM-Chip ein Startprogramm mit dem Namen BIOS (Basic-Input-Output-System). Sobald der PC eingeschaltet wird, arbeitet er dieses Startprogramm ab. Dieser Vorgang wird als "Booten" bezeichnet. Das BIOS kontrolliert dabei alle Maschinenteile und führt eine Art Diagnose durch. Erst danach ist der PC betriebsbereit.

BIT "binary digit = binäre Ziffer, entweder "1" oder "0". Siehe Binärsystem.

BOOT-SEKTOR Beim Erstellen einer Systemdiskette wird auf der Diskette ein sogenannter Boot-Sektor für die Systemdateien eingerichtet. Ein Boot-Sektor ist ein bestimmter Bereich auf der Diskette, der ausschließlich für die ersten beiden Systemdateien reserviert ist. Die Systemdateien benötigen rund 120 KB Speicherplatz.

BOOTEN hochfahren des Computers. Dabei werden alle wichtigen Daten in den Arbeitsspeicher geladen, so daß er betriebsbereit ist.

BTX früherer und immer noch gebräuchlicher Name von "T-online", dem Bildschirmtextangebot der Telekom. Es stellt neben allgemeinen Informationsdiensten auch Informationen spezieller Anbieter zur Verfügung. Um mit dem PC als Gast an BTX teilzunehmen, benötigen Sie ein V.23bis-taugliches Modem, spezielle BTX-Software (z.B. XBTX 1.30 von Jürgen Buchmüller). Um im Bildschirmtext auch kostenpflichtige Angebote abrufen zu können, muß ein Antrag bei der Telekom (Telefonladen) gestellt werden.

BUSSYSTEM siehe ADREßBUS.

BYTE der Umfang des Arbeitsspeichers wird in Byte gemessen. Jedes Zeichen, sei es ein Punkt, ein Komma, ein Buchstabe oder eine Ziffer besteht aus einer Gruppe von 8 Bit. Solch eine Bitgruppe nennt man Byte.

C

CACHE speziell definierter Speicherbereich, in dem zuletzt von der Festplatte gelesene Daten abgelegt werden. Beim nächsten Lesevorgang braucht nicht erneut auf die Festplatte zugegriffen werden, wodurch die Schreib-/Leseleistung deutlich erhöht wird. Ist dieser Speicherbereich fest im Prozessor integriert, spricht man von First-Level-Cache, ein von der CPU getrennter Speicherbereich nennt sich Second-Level-Cache.

CAD Abkürzung für "computer aided design". Bezeichnet das computerunterstützte Designen, Entwerfen, Konstruieren oder Entwickeln in zahlreichen Gebieten, z.B. der Architektur. Besonderes Merkmal von CAD ist eine sehr weit entwickelte, graphische Datenverarbeitung.

CAPS-LOCK-TASTE stellt die Großbuchstabenfunktion auf Dauerbetrieb. Ob diese Funktion aktiv ist, erkennt man an einer Leuchtdiode auf der Tastatur. Durch Druck auf die <SHIFT>-Taste wird die Funktion wieder deaktiviert, die Leuchtdiode erlischt.

CARTRIDGE dient zur rationellen und preiswerten Sicherung größerer Datenmengen. Eine Cartridge wird in einen Streamer eingelegt und funktioniert ähnlich wie eine Musikkassette. Die Speicherkapazität liegt zwischen 250 und 500 Megabyte.

CD-ROM steht für "Compact Disc Read Only Memory". Es handelt sich hierbei um ein Speichermedium, das mit ca. 650 Megabyte eine wesentlich größere Datenmenge erfassen kann als eine herkömmliche Diskette. Auch der Lesevorgang erfolgt wesentlich schneller. Die nächste CD-ROM Generation soll eine Speicherkapazität von etwa 4,7 Gigabyte erreichen.

CHIP bedeutet wörtlich aus dem Englischen übersetzt soviel wie "Schnipsel". Es handelt sich hierbei um einen Baustein von der Größe eines menschlichen Fingernagels, der aus Siliziumkristallen besteht und in der Lage ist, mehrere Millionen Rechenoperationen pro Sekunde ausführen zu können.

CLIPARTS grafische Symbole, die z.B. in einen Text oder eine Präsentation eingebaut werden können. Gehören häufig zum Lieferumfang besserer Textverarbeitungsprogramme oder sind als Sammlungen auf CD ROM erhältlich.

CLS steht für "Clear Screen". Nach Eingabe dieses Befehls wird der Bildschirminhalt gelöscht, links oben erscheint der nackte DOS-Prompt.

CLUSTER Der Zugriff auf die Daten unter dem Betriebssystem MS-DOS erfolgt in sogenannten Clustern. Ein Cluster bezeichnet die Zusammenfassung mehrerer Sektoren des Datenträgers (bei der Festplatte vier, bei Disketten ein bis zwei Sektoren).

7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

WER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE
JUMP'N RUN DES JAHRES!



PRÄDIKAT:
CHAOS ZUM KAUFEN

ARCADE AMERICA

- mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- versteckte Geheim- und Bonusräume
- 10 Locations mit über 60 Levels
- schriller Humor bis zum Abwinken



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE



INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER**-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>

ELSA
Datenkommunikation