

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
NUMMER 6 • JUNI 1996 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

DAS GAB'S NOCH NIE:



15

Vollversionen auf der CD!!!

Power – Features:

CeBIT '96

ECTS

Werbespiele

Zu Gast bei RTL

Power – Reviews:

**Conquest of the
New World**

Gender Wars

The Riddle of

Master Lu

Ripper

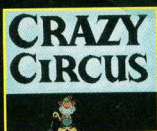
Die Siedler II

Virtual Snooker

Zork Nemesis

**Neues
Wertungssystem!**

6/96 COVERDISK
PC POWER



ALCHEMY
A
PUBLISHING



06

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.

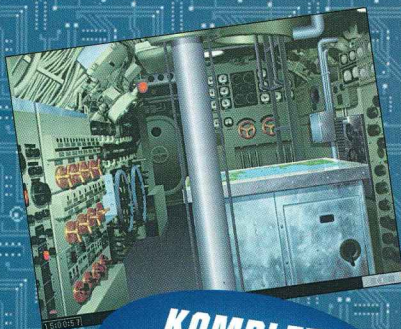
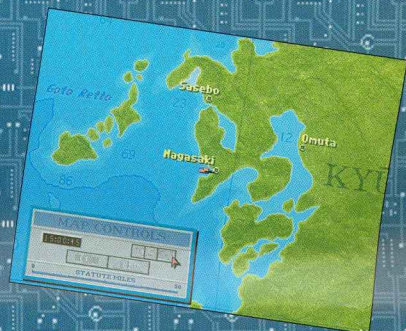
Sie werden auf jeden Fall von der Detailtreue beeindruckt sein – sowie von der Grafik, die so realistisch ist, daß Sie unwillkürlich nach Ihrer Schwimmweste greifen werden.

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



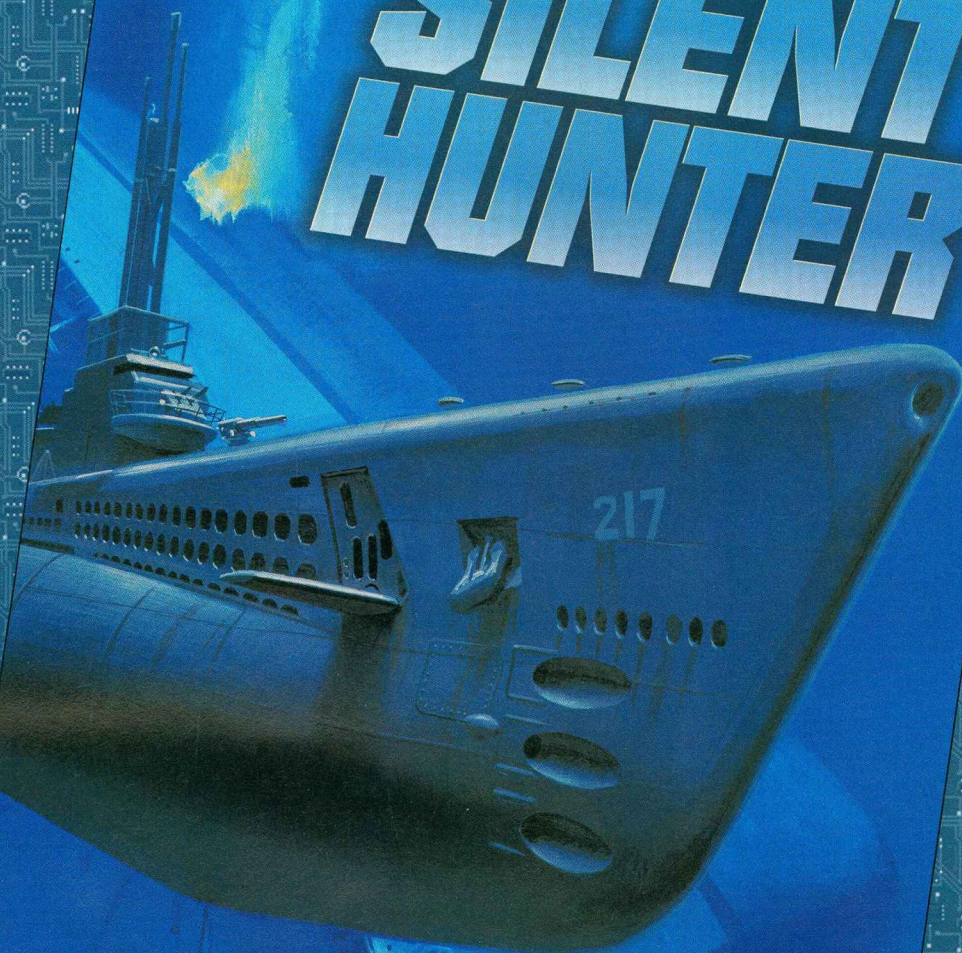
**KOMPLETT
IN DEUTSCH!**



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



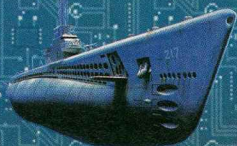
SSI



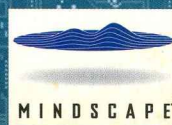
Silent Hunter ist ein Warenzeichen
der Strategic Simulations, Inc.

© 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



In diesem Heft

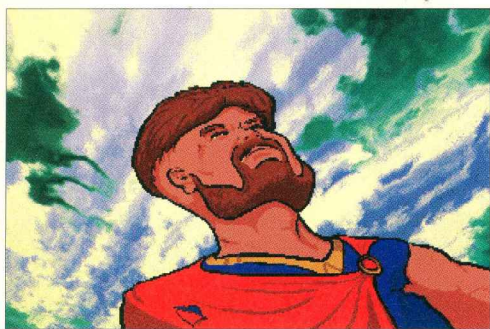
Die Werbung macht's

Werbespiele sind durchaus mit Vollpreis-Produkten vergleichbar – und schneiden teilweise sogar noch besser ab als sogenannte kommerzielle Software. Wir bringen die interessantesten Werbespiele in Wort und Bild



ab Seite 18

Die Siedler II



Da sage noch einer, Fortsetzungen taugen nichts. Blue Byte hatte schon einmal bewiesen, daß dies nur ein böses Gerücht ist. Und jetzt schlagen die Mülheimer erneut zu – wie, das erfahren Sie

ab Seite 46

FEATURES

10

ECTS: Last train to London?	10
Werbespiele	18
CeBit	28
RTL Samstag Nacht	36
IBMs neue Produktreihe	38

REVIEWS

44

NEUES Wertungssystem / Genre-Übersicht	44
Die Siedler II	46
Track Attack	50
Ripper	52
Free Spirit	54
Die Fugger 2	56
Virtual Snooker	58
Gender Wars	60
Muppets Inside	62
Pinball 3D-VCR	64
Conquest of the New World	72
Die Schlümpfe	74
Deep Space Nine: Harbinger	76
Earthsiege 2	78
Indiana Jones Desktop Adventures	80
The Riddle of Master Lu - deutsch	82
Silent Hunter	86
Fantasy General	88
Rise and Rule of Ancient Empires	90
Zork Nemesis	92
Abuse	94
TNN Outdoors Bass Tournament 96	96
Witchaven II	98
Lesen, Hören & Verstehen	102
Im Regenwald des Amazonas	103
Worms Reinforcement	104

Multimedia-CDs 106

TECHNIK/ANWENDER 112

Das Geheimnis meines PCs	112
Raytracing	118
Musik auf dem PC: Wave-Editing	122
Lautsprechertest	126
Joysticktest	128

RUBRIKEN UND SERVICE

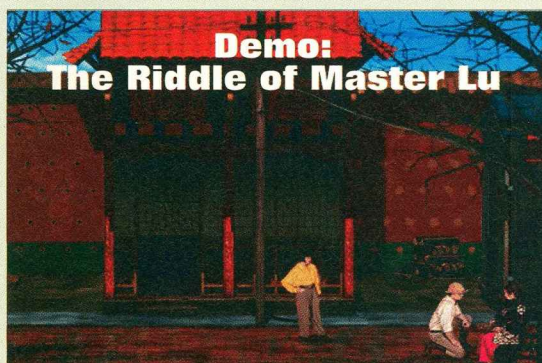
Editorial	6
CD-Inhalt	7
News	10
NEU!!! Psycho-Test: Sind Sie ein Zocker?	42
Power-Helpline	64
Vorschau / Impressum	129
Lexikon der Computerfachbegriffe	130

GEWINNSPIEL

Ritter Sport	84
--------------	----

VOLLVERSIONEN
AUF DER CD-ROM:

15 !!!!!

UND VIELE
ANDERE DEMOS
AUF DER CD-ROM

Alles neu oder was?

MISS PIGGY, MR SCHWEIN UND MR KERMIT



Wer eine Computerspiele-Messe besucht, kommt mit bestimmten Erwartungen. Eine sehr häufige ist, etwas wirklich Neues - auch "innovativ" genannt - zu entdecken. Bislang konnte die ECTS in London diesen Wunsch erfüllen, aber bei unserem diesmaligen Besuch mußte es aus es Sicht des neu-gierigen Spielers fast schon frustrierend gewesen sein, was dort (nicht) zu sehen war.

Dennoch gab es genügend Gesprächs- und somit Schreibstoff, was, das können Sie ab Seite 10 nachlesen. Bei dieser Gelegenheit wird Ihnen sicherlich etwas auffallen: Wir haben dem Layout der PC POWER eine kleine Schönheitsoperation verpaßt, wobei dies nur die erste Stufe ist. Zum neuen dreispaltigen Umbruch und einem neugestalteten Wertungskästchen kommt ab der nächsten Ausgabe noch eine neue Schrifttype und eine Seitenrandgestaltungsänderung (Martin, wie war das mit Wortschöpfungen?) hinzu.

Apropos Wertung: Auch hier haben wir uns für Sie etwas neues einfallen lassen. Wir haben uns monatelang gefragt, was eigentlich der Unterschied zwischen einer 71- und 72%-Wertung ist. Wie kommen wir auf diese Zahl? Einhellige Meinung unserer Crew: Die Wertung ist zu ungenau. Und weil wir nicht zu den Sternen schauen, haben wir die Prozente durch Punkte ersetzt. Selbige errechnen sich durch die vier Hauptkomponenten Grafik, Sound, Handhabung und natürlich Spielspaß bzw. Dauerspaß. Genaueres hierzu erfahren Sie auf Seite 44.

Genug der Vorreden, überzeugen Sie sich selbst - und sagen Sie uns ruhig die Meinung! Derweil lasse ich mir von meiner neuen Freundin und ihrem Gatten beibringen, wie aus einem kleinen Wesen ein großer Star wird (siehe Bild).

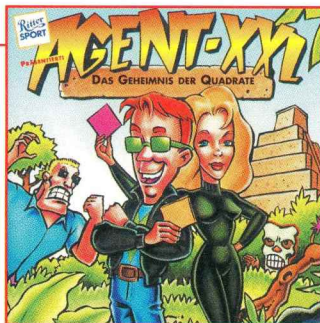
Ihr

Klaus Trafford

Coverdisk

Demos

- Time Trouble
- Agent XXL
- 2 fast 4 you
- Der Planer 2
- Pole Position demo
- Pole Position update
- World Rallye Fever
- Top Gun
- Top Gun update
- Teamchef update
- Goldwave
- Riddle of Master Lu
- Deadline
- Backpacker
- Civ2 scenario



Vollversionen

- Crazy Circus
- Vision 2
- Action in Hollywood
- Dunkle Schatten
- Mr. Clean
- Heiermanns return
- Surfen mit der jungen Fa
- Helicopter Mission
- Tony & Friends in
- Kellogg's land
- Kalli & Co
- Eco & Ecomine
- Telekommando
- Abenteuer in Europa
- Die goldene Maehne des
- Samson
- LBS Interactive Screensaver



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
CoverCD
Postfach 3127
48581 Gronau



Hallo Power-Team!

An meinem Kiosk gibt es keine

Das müßt Ihr ändern!!!

PC POWER

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

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____

Dabei handelt es sich um eine/n

☐ Kiosk ☐ Kaufhaus/Supermarkt

☐ Tankstelle ☐ Bahnhofs-Buchhandlung

☐ _____ (bitte angeben)

Unter allen Einsendern verlosen wir ein PC POWER Jahresabonnement!

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____

Mein Abonnement soll beginnen ab Ausgabe _____

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

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

15

Vollversionen auf der CD-ROM

Sie haben es sicher bereits bemerkt: Wir sind in diesem Monat etwas von unserem Konzept abgewichen. Statt einer Vollversion auf der CD gibt es diesmal 15. Statt ein kommerzielles Spiel zu nehmen, haben wir uns für Werbespiele entschieden. Dies liegt zum einen daran, daß die Qualität neuerer Werbespiele sich durchaus mit der Qualität mancher Vollpreis-Spiele messen kann. Zum anderen ist das Interesse an dieser Form des Advertainments in letzter Zeit kontinuierlich gestiegen, es hat sich sogar eine regelrechte Sammlerbörse entwickelt.

Natürlich sind wir nicht allen unseren Prinzipien untreu geworden, Abwechslung und Spielspaß sind immer noch das oberste Gebot. Deswegen haben wir uns auch nicht mit den Produkten eines Herstellers zufrieden gegeben, sondern gleich bei fünf verschiedenen die Archive

durchforstet. Wir haben sowohl ältere Spiele als auch brandaktuelle Titel in unsere Sammlung aufgenommen. Und wir haben für viel Abwechslung gesorgt: Vom Adventure bis zum Geschicklichkeitsspiel, von der Wirtschaftssimulation bis zum Jump'n'Run, vom interaktiven Bildschirmschoner bis zum Flugsimulator ist alles dabei.

Wer sich also einen ersten Überblick über dieses wirklich interessante Genre verschaffen will, wird nicht nur bestens von uns bedient, er findet in dem großen Feature zu diesem Thema auch noch jede Menge Hintergrundinformationen. Und wer mit dem Gedanken spielt, sich eine Sammlung aufzubauen, findet auf der CD einen erstklassigen Grundstock – die meisten der älteren Spiele sind nämlich längst vergriffen und nur sehr schwer zu beschaffen. Nicht zuletzt deshalb ist ein dieser Stelle ein großes Dankeschön fällig an alle, die uns bei der Zusammenstellung und Beschaffung der Spiele geholfen haben.

Und das sind: Sabine Sonderhüsen von BBDO Interactive, Silke Maier von Rauser Advertainment, Kristina Wendland von der Projektagentur, Frank Ziemiński von Art Department, Bernd Lehahn von EGO Software und Thomas Wendt von Westka. Nochmals vielen Dank!

Jetzt geht's lo-hoos!

Sie werden sicher verstehen, daß wir keine detaillierten Spielbeschreibungen und Installationshinweise für alle 15 Vollversionen abdrucken können. Aber nur keine Panik: Informationen zu den einzelnen Spielen finden Sie auf einer Doppelseite im Advertainment-Feature, und mit den folgenden Hinweisen dürfte eigentlich nichts schiefgehen. Außerdem befindet sich im Verzeichnis jedes Spiels eine "readme"- oder "liesmich"-Datei, in der Sie alle wichtigen Informationen nachlesen können.

Was Sie brauchen

Die Hardwareanforderungen der Spiele variieren natürlich von Fall zu Fall, teilweise sogar sehr stark. Mit einem 486 DX 66, 8 MB RAM, etwas Platz auf der Festplatte, einer SVGA-Grafikkarte, einer SoundBlaster-kompatiblen Soundkarte und einer Maus werden Sie aber allen Anforderungen gerecht. Die meisten Spiele stellen weitaus geringere Anforderungen an ihr System. Auch mit dem Speicherbedarf wird es keine Probleme geben, solange Sie darauf achten, daß einige Spiele etwas EMS-Speicher benötigen. Am einfachsten für Sie ist es, in solchen Fällen eine Speicheroptimierung mit "memmaker" durchzuführen. Weitere Hinweise hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem MS-DOS-Benutzerhandbuch.

Wie Sie vorgehen

Um einige der Werbespiele zu installieren, verlassen Sie zunächst das PC Power-Menü (mit ESC) und wechseln in das Stammverzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerkes. Trägt Ihr CD-ROM Laufwerk den Laufwerksbuchstaben "D", müßte auf dem Bildschirm also "D:\>" zu lesen sein. Mit dem Befehl "dir/p" können Sie nun das Inhaltsverzeichnis der CD durchblättern. Sie werden feststellen, daß wir jedes Spiel in ein eigenes Verzeichnis kopiert haben. Um das Spiel zu installieren, wechseln Sie in das entsprechende Verzeichnis (für "Surfen mit der jungen Fa" würden Sie also den Befehl "cd fa" eingeben). Nun können Sie das Spiel mit "install" auf Ihrer Festplatte installieren. Beachten Sie bitte, daß Sie für manche Spiele ein anschließendes Setup durchführen müssen, um Soundkarte und/oder Eingabegeräte zu konfigurieren.

Sollten Sie dennoch Schwierigkeiten bei der Installation eines Spiels haben, kopieren Sie bitte das gesamte Verzeichnis auf eine Diskette (mit dem Befehl "xcopy" oder einem Kopierprogramm) und starten Sie die Installation nun von Laufwerk a: – jetzt klappt's bestimmt.



News Flash!!

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Nachricht, daß eines der Werbespiele auf unserer CD einen begehrten Werbepreis einheimen konnte. Das Spiel "Surfen mit der jungen Fa" gewann den Sales Cup in der Kategorie Taylor-Made-Products. Glückwunsch an die Firma Henkel und natürlich das Entwicklerteam bei BBDO Interactive. Gut gemacht, Jungs!

BONUS! BONUS! BONUS! BONUS!

Zusätzlich zu den Vollversionen haben wir noch drei Werbespiel-Demos auf unsere CD gepackt, die Sie ebenfalls wie oben beschrieben installieren können. Es handelt sich dabei um:



Agent XXL

Von: Westka Kommunikation

Für: Ritter Sport

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1996

Als Aushilfs-Geheimagent machen Sie sich auf die Suche nach den magischen Quadraten eines legendären Aztekenherrschers. Ihre Reise führt Sie an die exotischsten Orte, Sie treffen jede Menge abenteuerliche Gestalten. Sprachausgabe, Soundtrack und schöne SVGA-Grafiken inklusive!



Time Trouble

Von: Westka Kommunikation

Für: Baden-Württembergischer Chemie Verband

Genre: Adventure

Erscheint in Kürze

Auf der Suche nach den Aufzeichnungen eines berühmten Chemikers reisen Sie zurück in die Vergangenheit. Sie werden sich mit gefährlichen Situationen und noch gefährlicheren Widersachern konfrontiert sehen – denn auch andere sind scharf auf das Manuskript!



2 fast 4 you

Von: Art Department

Für: Fleischwerke Schaff / Bifi

Genre: Autorennen

Erscheinungsjahr: 1995

Über die Tastatur steuern Sie ein Fahrzeug über verschiedene Parcours. Sie fahren entweder gegen die Zeit oder gegen mehrere Computergegner. Das Aufsammeln umherliegender Bifis gibt neue Energie, der Rest erklärt sich ganz von selbst.

Last train to London?

Manche Leute arbeiten sogar an ihrem Geburtstag. Auch Chefredakteure machen da keine Ausnahme, und so besuchte Klaus Trafford die ECTS in London. Um ein Haar hätte er es bereut. Warum, das erzählt er Ihnen auf den folgenden Seiten...

Ich gebe zu, daß ich sehr gerne nach London reise, nicht nur, wenn dort eine Computerspielemesse angesagt ist. Und da es zu zweit nunmal noch mehr Spaß macht, nahm ich meinen holländischen Kollegen Michel Kieselstein gleich mit, um neue Produkte, Firmen und Menschen kennenzulernen. Bisher hatte das auch stets funktioniert, doch in diesem Jahr lief alles etwas anders.

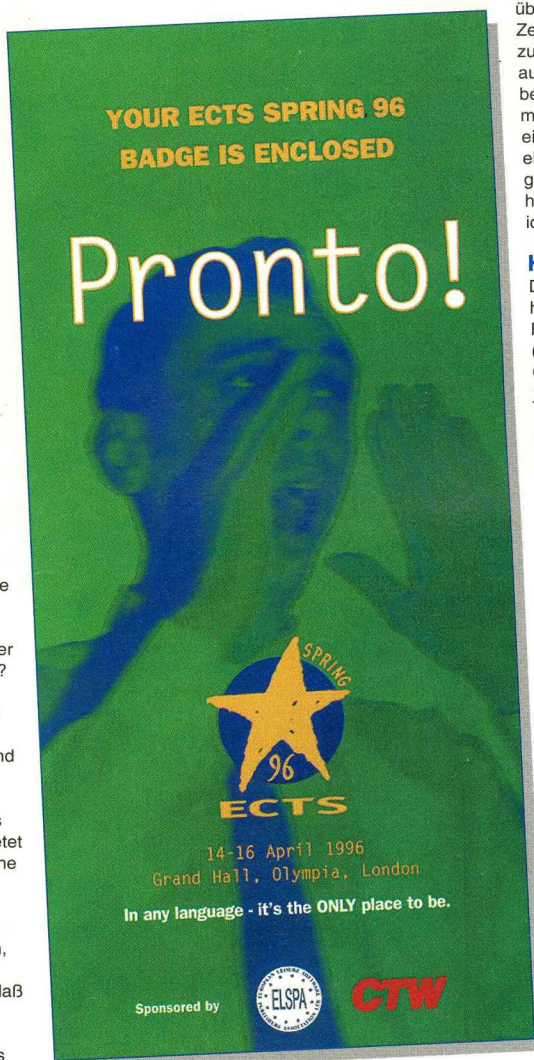
Unser erster gemeinsamer Termin war im Hilton Hotel, das in der Nähe des eigentlichen Veranstaltungsortes, dem Kensington Olympia, gelegen ist. Normalerweise bauen Softwarefirmen ihre Rechner nur hier auf, wenn die Halle ausgebucht ist. Davon konnte in der Zeit vom 14. bis 16. April aber keine Rede sein, im Gegenteil: Nur einer geschickten Raumplanung des Veranstalters war es zu verdanken, daß man die Lücken zwischen den einzelnen Ständen nicht bemerkte.

Auch die Besucheranzahl war deutlich niedriger als in den Jahren zuvor. Lag es daran, daß unter anderem Virgin bereits im Vorfeld abgesagt hatte? Lag es an den Eintrittspreisen, die bis zu 25 Pfund (ca. 60 Mark) betrugen, sofern man nicht zuvor eine kostenlose Dauerkarte angefordert hatte? Oder lag es daran, daß es schon Wochen vor der Veranstaltung hieß, dies könnte unter Umständen die letzte Frühjahrs-ECTS sein?

Der Grund für die Sparflammschow seitens vieler Hersteller dürfte die Tatsache sein, daß die E3 in Los Angeles nur knapp sechs Wochen nach der ECTS beginnt – und hierauf setzen vor allem die großen Labels wie auch Virgin oder Electronic Arts. Und Sony/Psygnosis, die sich etwas abseits des Messegeländes im Holiday Inn eingemietet hatten, kündigte für die US-Messe sogar eine Weltpremiere an. Bedenkt man außerdem, daß neben Deutschland die USA für die Softwareindustrie besonders wichtig sind, kann sich jeder an fünf Fingern ausrechnen, daß das Debakel Folgen haben wird.

So steht für viele Hersteller bereits fest, daß 1997 nur noch eine ECTS, nämlich jene im Spätsommer, stattfinden wird. Von den Veranstaltern war diesbezüglich noch nichts Konkretes zu erfahren, spätestens in der Zeit vom 8. bis 10. September, der nächsten ECTS, wird es wohl eine Antwort geben.

Doch wir forschten nicht nach Ursachen, sondern nach Ergebnissen. Trotz schlimmster



Vorahnungen gab es neben Altbekanntem auch einige neue Produktionen zu bestaunen, und auf diese möchte ich im Folgenden näher eingehen. Einen positiven Aspekt gab es

übrigens überall: Man hatte endlich mal Zeit, sich mit Kollegen und Herstellern zu unterhalten und mußte sich nicht auf einen 15-Minuten-Talk beschränken. Und deshalb werde ich mir auch die Freiheit nehmen, auf einzelne Spiele besonders einzugehen. Spiele, von denen ich glaube, daß sie große Erfolgchancen haben. Ob's stimmt, werden Sie und ich bald erfahren.

Hamburger ohne BSE

Die Briten (und der Rest der Welt) haben ihre Probleme mit dem Rindfleisch, bei **Sanctuary Woods** (vertrieben durch U.S. Gold/Centregold) baut man bereits jetzt der Zukunft ein Zuhause. Ein **Orion Burger**, so der Titel des comicartigen Action-Adventures, besteht eben nicht aus einem recht platten und im Rohzustand eher unansehnlichen Stückchens Rinderhack plus einiger Saucen, sondern vielmehr aus so delikaten Zutaten wie einem Finger, einem lilä Tentakel (wahrscheinlich ein Restprodukt aus den LucasArts-Archiven) oder gar eines Menschen. Lecker, nicht wahr?

Auch wenn die Vermutung naheliegt, daß es ziemlich blutig zugeht, so wird man schnell eines Besseren belehrt, wenn man ein paar Takte gespielt hat. Es geht um Aliens, die eine intergalaktische Fast-Food-Kette führen, von denen Sie offenbar gekidnappt worden sind. Um zu verhindern, daß eines Tages das gesamte Weltall und somit auch die Erde auf jene unappetitliche Weise ernährt wird, begeben Sie sich wie so oft in höchste Gefahr.

Inspiziert durch den Film "Groundhog Day", der hierzulande unter dem Titel "Und täglich grüßt das Murmeltier" bekannt ist, ist jeder Tag wie der vorhergehende, so daß Sie mit der Zeit wissen, wo gerade was zu verhindern ist. Humor wird großgeschrieben, und man darf zu Recht gespannt sein, wie das Endprodukt aussehen wird.

Weitere Produkte

Chaos Overlords: Im Jahre 2050 haben Sie die Aufgabe, in Ihrer Rolle als Chaos Overlord gegen fünf ebensolche andere anzutreten und siegreich aus dem Match hervorzugehen. Ihr Ziel wird es sein, die absolute Macht über alles zu gewinnen, was man gemeinhin als illegal bezeichnet. Kommt von New World Computing, wird in Deutschland von Softgold vertrieben.

Erster Eindruck: Die ideale Anleitung für alle potentiellen Knacks.

Jetfighter III: Mit Ihrem Flug dürfen Sie rund 2 Mio. Quadratmeilen zurücklegen und eine Unmenge an Missionen erfüllen. Eine davon führt Sie nach Kuba, wo Sie hoffentlich keine Zigarre verpaßt bekommen.

Erster Eindruck: Hoffentlich ist die Stewardess auch so nett anzusehen wie die Landschaften.

Chronomaster: Offiziell ein Grafikadventure, allem Anschein nach zur Gattung semi-interaktiver Spielfilme gehörend, bietet dieses Produkt eine futuristische Szenerie und ebensolche Szenarios, die durch Videosequenzen mit Schauspielern bereichert werden.

Erster Eindruck: Wann kommt eigentlich Terminator III ins Kino?

Man ruft nur Flipper...

... und schon denkt man an **21st Century Entertainment**. Nach einigen wirklich guten Pinball-Varianten kam zuletzt Pinball Mania in 3-D... oh pardon! Pinball 3D-VCR, meinte ich natürlich – auf den Markt. Frei nach dem Motto "Sie können das auch!" gibt es als nächstes auf diesem Sektor das Pinball Construction Kit.

Diese Idee hatte zwar jüngst bereits ein anderes Label, und das Ergebnis war mehr als flüssig, es war wegen extremer Absturzgefährdung sogar überflüssig. Bei den Engländern braucht man in dieser Hinsicht bekanntlich keine Angst zu haben.

Neben der Wahl aus 16 Hintergründen und ebensovielen Zentralgrafiken sowie 64 Tischlayouts sind auch Soundeffekte frei bestimmbar. 90 spezielle Boni und die bereits bekannte Video-Aufnahme-Option klingen vielversprechend. Allerdings ist vor Herbst nicht mit dem Endergebnis zu rechnen.

Weitere Produkte

Flughafen-Manager: Von der Bauplanung bis zum Abflug übernehmen Sie in dieser Wirtschaftssimulation die Rolle eines Flughafenbesitzers. Auch Sicherheitsaspekte und Versorgung spielen dabei eine große Rolle. Das Spielziel ist, daß Ihr Flughafen die Drehscheibe der internationalen Luftfahrt wird. *Erster Eindruck: Wärs Du doch in Düsseldorf geblieben...*

Synergist: Mehrfach angekündigt und immer wieder verschoben, soll das "mörderische" Adventure nun dieser Tage erscheinen. Wir rechnen fest mit einem Review in der nächsten Ausgabe. Hoffen Sie mit uns?

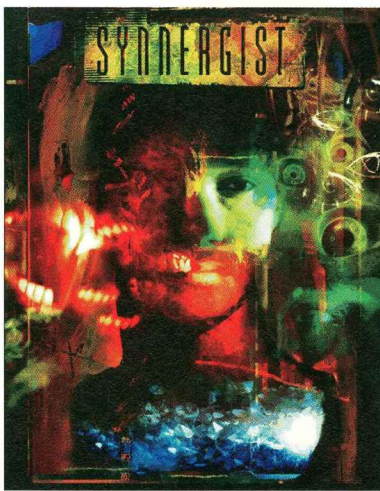


Probespiele mit neuen Produkten (wie hier am Funsoft-Stand) stießen diesmal auf weniger großes Interesse

Für den März 1997 hat 21st Century noch ein heißes Eisen im Feuer, das ich exklusiv und als erster Redakteur (thanks, Barry!) antesten durfte – der Deal mit der Herstellercrew wurde erst kurz vor der ECTS perfekt. Allerdings mußte ich versprechen, den Titel vorerst für mich zu behalten, ergo gibt es auch noch kein Fotomaterial hierzu. Soviel aber darf ich verraten: Es dürfte alles bisherige in Sachen Flipper in den Schatten stellen.



21st Century geht unter die Flughafen-Manager...



... und liefert blauen Staub im Synergist-Adventure

Aus von oben

Mehr Infotainment als Spiel und auch mehr Konsole (Sega Saturn, Playstation) als PC-CD-ROM bot sich am Stand von BMG Interactive. Allerdings werden die meisten Produktionen früher oder später auch für "richtige" Computer umgesetzt. Das interessanteste Game dürfte **Grand Theft Auto** sein.

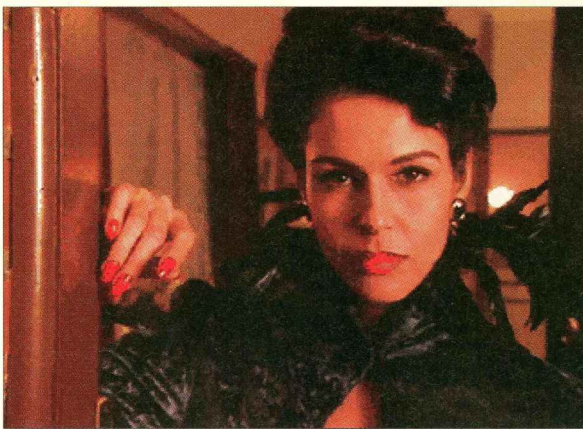
Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wie es ist, in den Straßen von San Francisco mit Tempo 90 zu fahren und von drei Polizeiautos verfolgt zu werden, dann ist dieses Rennspiel genau das Richtige für Sie. Allerdings erleben Sie die Hauptaction aus der Vogelperspektive, was nicht unbedingt jedermanns Geschmack ist. Aber Hauptsache, es qualmt, und das wird es so oder so, denn Ihnen stehen nicht nur eines, sondern gleich zwölf Fahrzeuge zur Auswahl bereit.

Weitere Produkte

Musee d'Orsay / Michelangelo: Zwei Produktionen aus dem Bereich Multimedia-CD. Das eine ein interaktiver Museumsführer mit zum Teil phantastischen Aufnahmen, das andere eine Art Weiterbildungskursus zum Werk des berühmten Bildhauers und Malers Michelangelo. *Erster Eindruck: Für Kunstliebhaber ideal, für den Hausgebrauch etwas zu eintönig.*

Firo & Klawd: Psycho-Pinguin, Killer-Kroko und anderes Getier in dreidimensionalen Räumlichkeiten sollen jüngeren Spielern ohne Blutvergießen die Zeit vertreiben. Sieht nett aus, spielt sich ganz nett und dürfte nicht schlimmer sein als ein Zeichentrickfilm in der Kinderstunde. *Erster Eindruck: Wann kommt endlich die schwerbewaffnete Maus?*

Exhumed: Der Titel dieses auf ägyptischer Mythologie basierenden Actionspiels hat im Deutschen die gleiche Bedeutung wie in der englischen Sprache. Will sagen: Sie bekommen es mit Leichen, sprich Mumien zu tun. Aber keine Angst, Sie dürfen sich Ihrer Haut erwehren, notfalls auch ohne Gewalt. *Erster Eindruck: Nach einem schweren Verkehrsunfall sieht man genauso aus wie manche der Gegner.*



The Dame was loaded, aber der Chefredakteur ist daran nicht schuld...



Die PlayStation wird in England noch mehr beworben als hierzulande

Drei Charlies für Engel

In den U-Bahn-Stationen Londons sah man allerorts plakativ die einzigen beiden Gründe, sich Pamela Anderson Lees Kinofilm "Barb Wire" anzuschauen. Daran erinnerte mich auch das Artwork zu Philips Medias Werk **The Dame was loaded**. Abgesehen von den hervorstechenden Eigenschaften dieser Dame, werden Sie bei diesem Adventure auch die Bekanntschaft ihrer Willenskraft machen, denn sie ist nunmal fest entschlossen, ihren vermißten Bruder zu finden. Das Ganze spielt in den 40er Jahren und erinnert an die Glanzzeit von Hollywoods Schwarzer Serie mit Stars wie Bogart oder Cagney.

Wenn Sie gerne Detektiv spielen und Ihnen außerdem neben blauen Bohnen auch ein Techtelmechtel mit der Schönen ganz angenehm ist, dann sollten Sie dieses Game nicht versäumen. Es gibt übrigens nicht nur einen, sondern gleich neun mögliche Ausgänge. Der Langzeitspielspaß läßt schön grüßen.

Weitere Produkte

Down in the Dumps: Ein Comic-Adventure für Erwachsene soll im Herbst die Spieler aller Nationen erfreuen. Völlig abgedrehte Charaktere und zotige Sprüche in einer außerirdischen Welt versprechen mehr Spaß als Action, aber das hat ja auch Vorteile. *Erster Eindruck: Für die Kleinen gibt's die Jetsons, für die Großen kommen bald die Blubs.*

Gearheads: Wenn es Ihnen gelingt, 21 Spielzeuge auf der Seite Ihres Gegners zu bewegen, haben Sie gewonnen. Klingt simpel, aber hinter diesem Konzept verbirgt sich ein nervenaufreibendes Strategiespiel, das immer wieder mit neuen Überraschungen aufwartet, darunter auch zwölf Gestalten, die Ihnen kontinuierlich das Leben schwer machen. *Erster Eindruck: Brettspiele waren schon immer etwas Besonderes.*

Secret Mission: Adventure um politische Intrigen und Spionage im Süd-Asien der 50er Jahre. Als Spezialagent, der von seinen Feinden unter Drogen gesetzt wurde, gilt es zunächst, das eigene Gedächtnis wiederzufinden, um dann mit den Widersachern abzurechnen. *Erster Eindruck: Es gibt schon einen Peitschen-Willy, deshalb kämpft dieser Held mit Waffen.*

Noch mehr dunkle Mächte

Wenn etwas in Deutschland indiziert ist, muß das noch lange nicht bedeuten, daß es davon keinen Nachfolger gibt. Und solange dieser nicht auf dem Index steht und zufälligerweise auch noch einen ähnlichen Titel wie das Erstprodukt trägt, darf man selbigen auch erwähnen. Eine Regelung, die verstehen mag wer will – ich nicht.

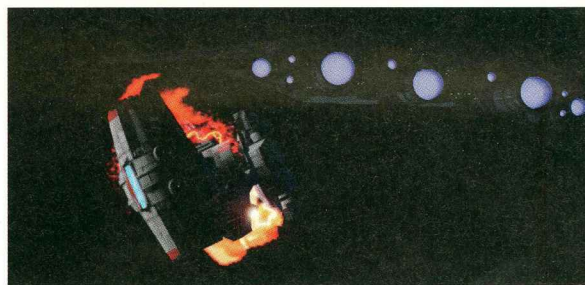
Wie dem auch sei, **LucasArts** (am Stand von Funsoft vertreten) bringt in Bälde **Jedi Knight: Dark Forces 2** auf den Markt. Erzählt wird hierbei die Geschichte des Söldners Kyle Katarn, wie er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit macht und zum Jedi-Ritter wird. Sieben abtrünnige Jedis machen ihm aber das Leben schwer, und so ist wieder einmal jede Menge Action angesagt. Vorsichtshalber beschränke ich mich auf diese Kurzbeschreibung, man muß ja nicht gleich gewisse Jugendbeauftragte mit der Nase drauf stoßen, gelle?

Eine Anmerkung sei an dieser Stelle erlaubt: In England bekommt man alle Games, die hierzulande bearbeitet oder indiziert wurden, nahezu überall in ungekürzter Originalfassung. Auf vielen ist zu lesen: "Banned in Germany!" Was unserer Politik wichtig erscheint, wird dort für Werbezwecke

benutzt. Ist die englische Jugend deswegen gewaltbereiter oder gefährlicher? Ich hatte einen gegenteiligen Eindruck.

Zurück zur ECTS: Mit **Afterlife** schickt LucasArts ein Game ins Rennen, das im wahrsten Sinne des Wortes "himmlisch" ist. Sie müssen nämlich den Schöpfer vertreten und alles managen, was sich im Himmel tagtäglich ereignet. Dazu gehört zum Beispiel, daß Sie für Kommunikation der Himmelsbewohner untereinander, aber auch für deren regelmäßige Verpflegung sorgen, indem Sie die Gedanken Ihrer Untertanen beeinflussen. Wer nicht spurt, landet in der Hölle, die ebenfalls in Ihrem Aufgabenbereich steht.

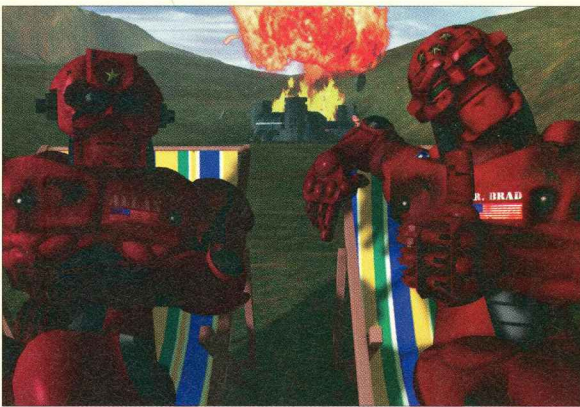
Mit **Mortimer** gibt es Education made by LucasArts. Sid (nein, ein anderer!) und Sally geraten in ein Abenteuer, in dem viele Tiere eine große Rolle spielen. Nicht nur Kinder kommen hierbei auf ihre Kosten.



Dark Forces 2 wird man bei uns hoffentlich zu sehen bekommen...



... denn angesichts solcher Grafiken finden bereits jetzt im Power-Tower interne Kämpfe statt, wer das neue LucasArts-Game später testen darf. (Natürlich ich! Aber die Mac-Version!! Lourens, Layouter)



Auf Z warten sehr viele Strategie-Fans. Eigentlich sollte es längst auf dem Markt sein, aber nun wird's doch August, bis es endlich (hoffentlich) erscheint

Im Fußball-Fieber

Nicht nur wir reagieren auf die Fußball-EM 1996 mit einem großen Feature in der nächsten Ausgabe, auch die Software-Industrie sorgt dafür, daß des Deutschen liebster Sport in den PCs neue Höhenflüge (oder auch nicht) erlebt. **Gremlin** startet in die neue Ballsaison mit **UEFA Euro 96**. Vor allem die 3-D-Grafikengine mit Motion Capturing weiß zu gefallen, was nicht nur realistische Kameraeinstellungen, sondern auch überzeugendes Gameplay möglich macht.

Eher konventionell, dafür umfangreicher stellt sich **Oceans Euromanager '96** dar. 500 Teams aus 16 Nationen stehen zur Auswahl, dazu gehören – und nun bitte langsam mitsprechen – über 12.000 (!) aktive Spieler mit Personalien und Statistiken für jeden einzelnen von ihnen.

Und schließlich nimmt sich auch **Psygnosis** des Themas an. **Adidas Power Soccer** ist Action-Fußball total. Die Maus oder der Joystick wird zum Fuß, und wie dieser bekleidet ist, erkennen Sie bereits am Titel des Produkts (sic!).

Kurz und bündig

Einige PR-Manager(innen), bei denen Michel und ich vorstellig wurden, werden sich bereits fragen, wo denn nun ihre Produkte vorgestellt werden. Jene Spiele, die ohnehin kurz nach der Messe released wurden, habe ich begreiflicherweise ganz aus diesem Bericht heraus gelassen. Andere Titel wurden bereits von uns gepreviewed, und wieder andere werden wir in ausführlicherer Form in den nächsten Ausgaben der PC POWER vorstellen.

Darunter fallen unter anderem:

- Von Psygnosis: Zombiville, Deadline, Chronicles of the Sword
- Von Ocean: World Rally Fever, Offensive, Iron Angel, Tunnel B1, Viper, The Killing Grounds (Alien Breed 3D II)
- Von Gremlin: Gears n Guts, Realms of the Haunting, Fragile Allegiance, Hardwar, Sand Warriors
- Von Domark: Terracide, Crimewave, Total Mania und vor allem Deathtrap Dungeon, ein Rollenspiel, das ich mir nach der ECTS direkt beim Hersteller anschaute, den exklusiven Bericht gibt es in der 7/96
- Von Viacom: Neue Star-Trek-Adventures, auf die wir im Rahmen eines großen Features näher eingehen werden



Chronicles of the Sword – nächsten Monat als Review

T@PSHARE

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

CD-ROM Spiele American Arcade 84,90 Anvil of Dawn DV 74,90 Ascendancy DV 69,90 Aufschwung Ost DV 38,90 Bleifuß DV 58,- Blind Date DV 29,- Cäsar 2 DV 82,- Chewy Escape from F5 DV 68,- Civilisation II DV 85,90 Comand & Conquer Mission 34,- Comix Zone DV 66,90 Creature Shock DV 29,- Cyberwar 29,- Deep Space Nine 69,90 Descent 2 89,90 Die Siedler 2 DV 74,90 Die Fugger II DV 82,90 Evokation DV 78,- Fantasy General 69,90 Fifa Soccer 96 DV 78,- Fritz 3 DV 59,- Gabriel Knight 2 DV 89,90 HUGO 3 69,- Monopoly DV 75,- Myst DV 69,- NBA Live 96 86,90 NHL Hockey 96 DV 79,- Panzer General 2 DA 69,- PGA European Tour 82,90 Pinball 95 (WIN 95) 54,- Pole Position DV 89,90 Pro Pinball 59,- Rätsel des Master Loo DV 83,90 Quest for Fame 88,- Rayman 65,90 Rise of the Robots 2 78,90 RTL Samstag Nacht 49,90 Sam & Max DV 39,- Shanghai Greatest Moments 79,- Shivers DV 82,- Steel Panthers DV 69,- Terra Nova DA 77,90 This means War DV 84,90 Time Gate DV 82,- Top Gun DV 94,90 Trivial Pursuit DV 79,- Warcraft 2 82,- Wing Commander 4 DV 98,- Worms DV 69,- Worms Mission CD 48,90 Lexika Bertelsmann Discovery 159,- Grollier Enzyklopedia 96 69,- Infopedia 79,- Kellers Musik Katalog 49,- Microsoft Music Central(Win95)89,- Microsoft Encarta 96 109,- Rock Enzyklopedia DV 82,- Ultra Pack 1 deutsch 84,90 Bertelsmann Universallexikon 95, G-route, Teleinfo Fax Auskunft, Pcl 60 Stadtpläne, Ami Pro 3.1., Großes Wörterbuch der Rechtschreibung, Goethek Weltatlas, Gesetze und Leitsatzkartei, Euro Trans, Mitsubishi Hotelführer Infotainment & Nützliches 10000 Color Cliparts 44,- Abenteuer Mensch 3D 86,- Apollo Interactive 44,- Aral Straßenverbindungen D 68,- Arround Atlanta DV 57,90 Bioleke: Meine Rezepte 56,- Body Works 5.0 DV 69,- Das Wunder unseres Körpers 169,- DeTeMedien Telefonbuch 29,- DeTeMedien Fax Buch 39,- D-Info 2 39,-	D-Steuer (Taxman) 39,- D-Atlas 39,- D-Jure 45,- Die Akte Marilyn 79,90 Die Reise des Thomas Blauer Adler DV 64,90 Der gr. Kulturfahrplan DV 104,90 Duden die deutsche Rechtschreibung 68,- Eine kurze Geschichte der Zeit 85,- Einflin die klassische Musik 58,- EM Qualifikation 48,90 Englisch 2 Plus 78,90 Europa Atlas DV 59,90 Faszination Auto 44,90 Flower Power deutsch 59,90 Formel 1 Lexikon 49,- Goethe in Weimar 78,- Guinness CD der Rekorde DV 69,- Handelsenglisch 68,90 Le Louvre 88,- LOVE Vision DV 45,90 Mein Büro 1 (7 Vollversionen incl. Works 3.0) 79,- Mein Büro2 (7 Vollversionen) 45,- Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschung CD GRATIS!!! MS Cinemania 96 (WIN 95) 68,- MS World Atlas (WIN95) 109,- MS Oceans 79,- MS 500 Nations 68,- MTV Unplugged 58,- Mysterium 83,90 NTV Jahresrückblick 95 45,- Patchwork 2/3 96 39,90 Pegasus Vol.3 33,- Project Gutenberg 1/96 39,- Route 66 DV 69,- RTL Chronik 95 45,- Thomas Mann 84,- The Way Things Work 99,- Topware Gold 2 39,- Ultimate Human Body 99,- Win Vokabel 3.0 D/E 55,- Win Wörterbuch D/E -E/D 12,- Win Wörterbuch D/F-F/D 12,- Yellow Point CD 39,- Kinderprogramme ab 4 Jahre Schildkröte & Hase DV 75,- Janosch: der kleine Tiger 58,- Kinder entdecken die Bibel 44,- Mein erstes Lexikon 129,- Tuneland DV 85,- Trude entdeckt Zeit & Ort 69,- Zirkus DV 69,- Kinderprogramme ab 8 Jahre Dr. Brain: das verlorene Gedächtnis 68,- Denkspiele III 69,- ECO the dolphin 68,90 English for Kids 89,- Kid Pix Studio 88,90 Mathe Workshop DV 88,- Microsoft Explorapedia DV 79,- Tom & Jerry 58,90 Sim Town DV 69,- Urmels Filmstudio 88,- Word Attack DV 85,- Versandkosten: Vorkasse 6,90DM Nachnahme 10,90DM Ausland nur Vorkasse 17,-DM
---	--

Preisliste KOSTENLOS !

Gewinnen bei T@PSHARE

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)

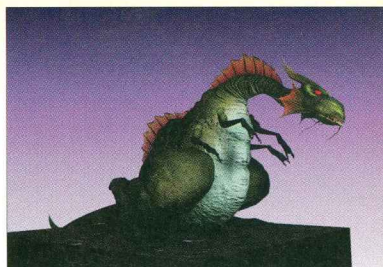
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)



Janine Johnson würde in diesem Bassin genauso schnell schwimmen, wie Ben auf 100 Meter sprintet



Klaus Traffords neue Freundin: Sie soll die Gummipuppe eines Flensburger Warenhauses ablösen



Es gibt Momente, da spuckt Michel Kieselstein Feuer – so wie der Drache aus DSA III – Schatten über Riva



Attic dürfte sich mit dem dritten Teil der Nordland-Serie wieder einmal in die Herzen der Fans spielen

Verschoben und angekündigt

Zwei heißersehnte Titel wurden wieder einmal verschoben. Entgegen anderslautender Meldungen erscheint Z von den Bitmap Brothers nun doch nicht dieser Tage, sondern erst im August. Immerhin durfte man auf der ECTS bereits den Multiplayer-Modus dieses Strategie-Actionspiels antesten.

Im Hause Virgin, das nach der Messe vom mir heimgesucht wurde, hieß es, daß auch **Heart of Darkness** noch auf sich warten lassen würde. Wahrscheinlich kommt es nicht vor Ende des Jahres heraus. Wie mir James Beaven, Englands PR-Manager mitteilte, werde man auf der E3 aber noch ganz andere Dinge zu sehen bekommen. Um die Spannung beizubehalten, sage ich nur: Das Virgin-Label Westwood sorgt für einen strategischen Nachfolger. Na, klingelt's?

Ergänzend zu obigen Bildern:

- (1) Von Activision kommt in Kürze Muppet Treasure Island auf den Markt. Um der Präsentation die nötige Würze zu geben,

hatte Activision drei lebendige Piranhas in einem Schwimmbassin ausgestellt. PR-Managerin Janine Johnson deutet zwar mit dem Finger auf das Warnschild, wollte selbigen aber dann doch nicht ins Wasser stecken.

- (2) Stars unter sich: Miss Piggy PC POWER-Chefredakteur Klaus Trafford ganz schön klein aussehen. Aber was will man bei 168 cm Körpermaß schon anderes erwarten?

Made in Germany

Zwei deutsche Hersteller ließen sich die Gelegenheit nicht nehmen, ihre neuesten Produkte auch einem internationalen Publikum vorzustellen. So zeigte **Attic** erstmals Szenen aus dem dritten Teil der Nordland-Trilogie: **Das Schwarze Auge: Schatten über Riva**. Bereits mit Teil Zwei hat sich gezeigt, daß ein Nachfolger mitunter den Erstling übertrifft. Dem sympathischen Team aus Albstadt scheint es zu gelingen, dem ganzen mit Teil Drei die Krone aufzusetzen.

Phantastische Grafiken (besonders der nebelverhangene Friedhof hat es mir angetan) und

jede Menge Kämpfe, die wahlweise auch der Computer übernimmt, falls man noch nicht so firm in Sachen Rollenspiel ist, lassen die Herzen der Fans deutlich höher schlagen. Das Release ist für das zweite Quartal geplant, was nichts anderes bedeutet, als daß wir es noch vor der Sommerpause testen dürften. Ende des Jahres folgt dann noch die Handlungssimulation **Herrscher der Meere**, auf die wir demnächst näher eingehen werden.

Ein zumindest in Sachen Software noch recht junges Label ist **Terratools**, das bei Warner Interactive Quartier bezogen hatte. Für die Präsentation zeichnete ein guter, alter Bekannter verantwortlich: Thomas Langhanki, einer der Macher von Pizza Connection, seinerzeit ein Hit von Software 2000.

Das in Potsdam-Babelsberg in der Churchill-Villa ansässige Team spezialisierte sich bisher auf interaktive 3D-Szenarien für Computerspiele und virtuelle TV-Studios. Mit zwei Titeln will man sich nun auch direkt an den Spieler wenden. Die Spiele und seinen Hersteller stellen wir demnächst ausführlich vor.



Wer hat die Kokosnuß, wer hat die Kokosnuß, wer hat die Kokosnuß geklaut?



Oh mein Gott, ich glaube, da singt gerade ein Schwein...

Ein **Millionen-Teile-Puzzle**

ist

für

Dich

nur

eine

Fingerübung,

das

universale

Cross

ist
für

Dich

ganz

logisch

und

Sherlock

Holmes

bist

DU

immer eine

Pfeifenlänge

VORAUSS!

und jetzt?

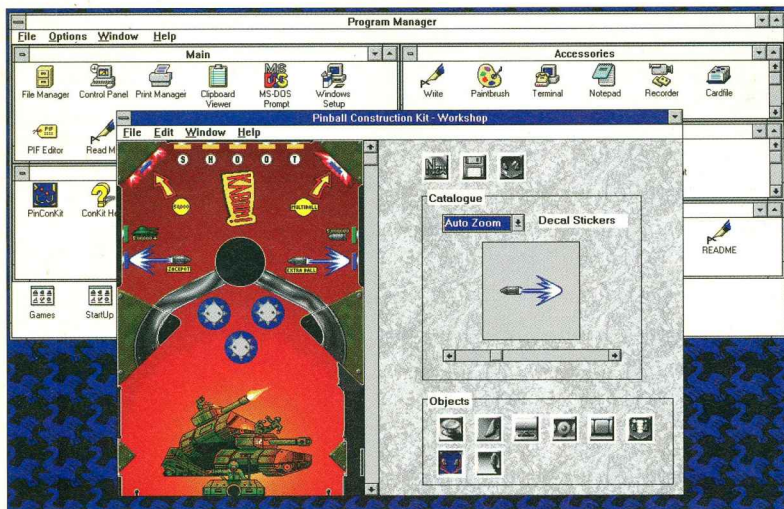




Neos neues Projekt: The Mutation of J.B....



... ist ein schnuckeliges Adventure, das irgendwie an LucasArts erinnert



Do-it-yourself-Flipper von 21st Century: Das Pinball ConstructionKit



Neues von Neo

Hannes Seifert, Mitbegründer und Hauskomponist des österreichischen Labels **Neo**, traf ich mehr zufällig auf der Messe. Aber mitunter bringen solche Begegnungen auch Neuigkeiten für die Leser mit sich, und so war es auch in diesem Fall. Im Sommer erscheint **The Mutation of J.B.** Hinter diesen Initialen verbirgt sich Johnny Burger, ein netter Junge von nebenan, der eines Tages einen verrückten Wissenschaftler kennenlernt. Dieser verwandelt den Knirps kurzerhand in ein Ferkel, und als solches gilt es nun, zwei große Welten mit knapp 100 Orten adventuremäßig zu durchforsten.

Unwahr ist übrigens die Behauptung, in der ursprünglichen Fassung der Story habe es sich um ein Rind gehandelt, das auf einer englischen Weide dahinfirist, bis es völlig durchdreht...

Am Rande der Messe

● Wie in jedem Jahr wurden auch diesmal wieder die ECTS-Awards vergeben. Die deutsche Presse wurde hierbei nur von einem einzigen Magazin vertreten, das seine Leser dazu aufrief, unter anderem das beste Computerspiel, die beste Firma und die Konsole des Jahres 1995 zu bestimmen. Das Rennen machte **Command & Conquer**, bester Hersteller wurde wie in den beiden Jahren zuvor **Virgin**, und die Konsole des Jahres heißt Playstation.

Auf die Frage, warum nicht alle deutschen Computer-Magazine an der Vorentscheidung teilnehmen dürfen und man somit einen viel breiteren Leserkreis ansprechen könne, meinte ein Verantwortlicher, daß jene Zeitschrift das einzige Multi-Format-Magazin sei, daß es in Deutschland noch gäbe. Weit gefehlt, mein Herr, die liebe Konkurrenz testet seit fast 1½ Jahren auch nur noch PC-Spiele.

● Virgins langjährige englische Pressesprecherin Danielle Woodyard wurde Mutter einer kerngesunden Tochter, die auf den hübschen Namen Taylor hört. "Woody", wie sie von ihren Freunden genannt wird, plant zwar, nach ihrem Mutterschaftsurlaub ins Software-Business zurückzukehren, aber bestätigt hat sie dies noch nicht offiziell. Was uns aber nicht daran hindert, ihr und dem Mädchen alles Gute zu wünschen. Wie wär's denn mit einem Foto?

● Unmittelbar vor der Messe wurden zwei geschäftliche Abschlüsse bekannt: Die Firma Philips kaufte den deutschen Distributor Bomico, und Ocean wurde von Infogrames übernommen. Alle Beteiligten zeigten sich darüber sehr glücklich und kündigten gemeinsame Projekte an.

● Und hier noch eine Nachricht, die rein gar nichts mit der ECTS zu tun hat: In London werden wieder Hamburger gegessen, nachdem zunächst McDonalds, dann Burger King und schließlich Wendy's auf den Rindfleisch-Skandal prompt reagierten und den Verkauf vorübergehend einstellten. Inzwischen nehmen's die Engländer mit dem für sie typischen, in diesem Fall reichlich makabren "Humor". So meinte ein Angestellter der erstgenannten Fast-Food-Kette auf meine Frage, woher man denn jetzt das Rindfleisch beziehe: "Aus den USA. Eigentlich war ja die Dominikanische Republik zuerst im Gespräch, aber das haben wir dann abgesagt. Da weiß man ja nicht, ob das hier dann jemals ankommen wird..." Wir können nicht darüber lachen!

Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/96
GESAMTWERTUNG 80%
"Knackige Rätsel
und gute Grafik"
PC GAMES 12/95
SPIELSPASS 90%
Spiel des Monats
POWER PLAY 1/96
SPIELSPASS 87%
Einfach Brillant

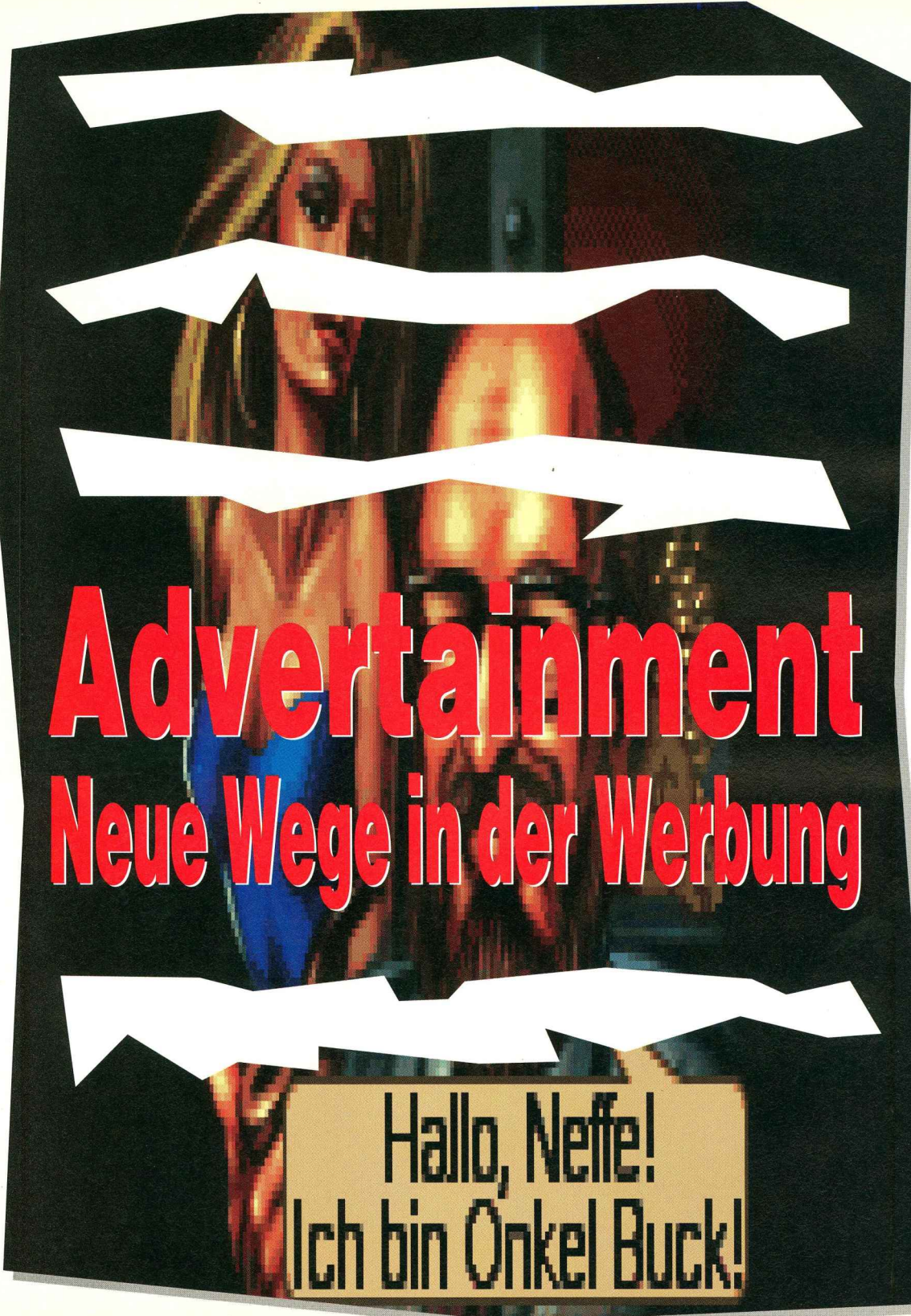
DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche
Version als
PC CD-ROM
ab sofort
erhältlich



SANCTUARY
WOODS

CENTRE GOLD



Advertainment

Neue Wege in der Werbung

Hallo, Nefte!
Ich bin Onkel Buck!

Die Mischung aus Werbung (Advertising) und Unterhaltung (Entertainment) gehört nicht erst seit gestern zur bunten Palette der Marketingaktivitäten. Und Werbespiele zählen mit Sicherheit zu den tragenden Säulen dieses Konzepts. Doch in einer Zeit, in der Multimedia zum Wort des Jahres gewählt werden konnte, das Surfen in Datennetzen zum Breitensport mutiert und Virtual Reality zum allgemeinen Sprachschatz gehört, zeigt sich auch dieses Genre innovativ wie selten zuvor. Martin Mirbach tauchte in ein oft unterschätztes Metier ein und verschafft Ihnen nun einen Aus-, Rück- und Überblick...

Am Anfang war das Wort

Wie beginnt man ein Feature über Werbespiele? Die Suche nach einem geeigneten Aufhänger gehört wohl zum täglichen Leid eines jeden Journalisten, in diesem Fall will mir aber so gar nichts passendes einfallen. Was Werbespiele sind, weiß ohnehin ein jeder. Schließlich waren viele davon zum Zeitpunkt ihres Erscheinens gratis erhältlich und durften außerdem beliebig oft kopiert und weitergereicht werden. Trotzdem hat sich gerade in jüngster Zeit ein regelrechter Sammlermarkt etabliert, die ehemals kostenlosen Produkte werden in Kleinanzeigenblättern zu einem Stückpreis von 50 Mark und mehr gesucht. Woran mag das liegen? Zum einen sicher daran, daß die Originalauflagen der meisten Spiele bereits seit langem ausverkauft sind. Zum anderen haben viele Anwender ihre Kopien mittlerweile gelöscht und die Disketten anderweitig verwendet. So ist ein Gros der Titel schlicht und einfach nicht mehr erhältlich – und die Nachfrage reguliert den Preis, ganz wie es in unserem Wirtschaftssystem üblich ist.

Aber diese simple Tatsache hat auch etwas Gutes: Die Idee zu diesem Feature war geboren. Bei der Suche nach einem geeigneten Aufhänger brachte mich dies allerdings keinen Schritt weiter. Auch mein geschätzter Herausgeber war mir keine große Hilfe, als er mich zu der obligatorischen Vorbesprechung in sein Büro lud. Immerhin gab es dort Tee und Schokokekse.

"Die Idee gefällt mir gut", sprach der Oberboß, "aber halte dich nicht zu sehr an den Spielen auf. Was wir brauchen sind Fakten, Fakten, Fakten." Irgendwoher kennst du doch diesen Spruch, zwitscherte ein kleines Männchen in meinem linken Ohr, während ich mir einen weiteren Keks schmecken ließ. "Erzähl unseren Lesern auch ein wenig über Werbung an sich, über Hersteller, die sich auf Werbespiele spezialisiert haben, und über die Zukunft der Branche. Auf keinen Fall sollst du die Auftraggeber und die potentiellen Zielgruppen vergessen und, ach, wenn du schon dabei bist, besorg' doch auch eine schöne Sammlung solcher Spiele für unsere CD. Vollversionen natürlich. Ansonsten mach, was du willst – aber mach es." So fing es also an, und

einen Aufhänger brauche ich jetzt auch nicht mehr – immerhin haben Sie die ersten 337 Wörter dieses Artikels bereits gelesen. Gut so!

Bleiben Sie dran, ich zähl' auf Sie!

Glauben Sie ja nicht, daß es sich bei der Werbung um ein Kind unserer Zeit handelt. Im Grunde begann die Werbung schon mit dem Transport verschiedener Waren von einem Ort zum anderen. Bereits im 2. Jahrtausend vor Christus wurde länderübergreifend mit Feuerstein, Bernstein, Keramiken und Gold gehandelt. Daß die Werbung damals

und in den folgenden Millionen ausschließlich über persönliche Beziehungen erfolgen mußte, hängt nicht zuletzt mit der Bevölkerungsdichte zusammen. Noch im Jahre Null lebten in Europa etwa 45 Millionen Menschen, heute sind es über 600 Millionen. Kein Wunder also, daß der direkte Kontakt zum Kunden das wichtigste Werbemittel jener Zeit darstellte.

Den nächsten gewaltigen Sprung gab es nach dem 13. Jahrhundert. In Europa wurde die Kunst der Papierherstellung bekannt, vom 14. Jahrhundert an vermehrte sich die Zahl der Papierfabriken sprunghaft. Dann ging es Schlag auf Schlag. 1460 erschienen die ersten Buchplakate auf Messen und Märkten, etwa 1500 gaben die Fugger ihre handgeschriebene "Ordinarium Zeitung" heraus, 1612 suchte die Virginia Company durch Handzettel Arbeiter für die Kolonien. 1625 erschien die erste Geschäftsanzeige in einer englischen Zeitung – stellen Sie sich heute einmal eine Zeitung mit nur einer Anzeige vor! Damals jedenfalls hatte die Presse noch lange nicht die Bewegungsfreiheit unserer Tage, bis zum Ende des 19.

Jahrhunderts fand Werbung fast ausschließlich auf Plakaten und später an den bis heute bekannten Litfaßsäulen statt.

Doch mit der Verbreitung moderner Technologien sollte sich auch das Gesicht der Werbung grundlegend ändern. Zunächst kam der Offsetdruck, später der Rundfunk. Nach dem zweiten Weltkrieg boomten die leuchtenden Städtetrekanten. Und wer kennt nicht heute noch das gelbe Posthorn, den rotierenden Stern oder die drei Krupp'schen Ringe. 1956 kam, was heute aus keinem Wohnzimmer mehr wegzudenken ist: die Fernsehwerbung. Von der Länge her erinnerten die

ersten Spots noch an echte Kurzfilme, mit der Verbreitung des Mediums schnellen allerdings die Preise für eine Werbeminute kontinuierlich nach oben. Einen enormen Popularitätsschub erhielt die Werbung durch die Pop-Art der 60er Jahre: Künstler wie Andy Warhol und Roy Lichtenstein machten alltägliche Gebrauchsgegenstände zum Thema ihrer schöpferischen Arbeit –

und ihre Werke hängen heute noch in den renommiertesten Museen der Welt. Mittlerweile mißt man Fernsehwerbung nur noch in Sekunden, und trotzdem haben die großen Privatsender keine Schwierigkeiten, potente Werbekunden aufzutreiben. So ist es wohl nicht weiter überraschend, daß letztendlich auch der Computer zum Ziel einer inzwischen gigantischen Werbeindustrie ausserkoren werden sollte. Womit wir endlich beim eigentlichen Thema dieses Features wären.

Der Pionier aus dem Revier

Eine der ersten Firmen, die sich in Deutschland auf die Entwicklung von Werbespielen spezialisiert hatte, war das Bochumer Team von Art Department. Vor etwa



Christoph "Jaff" Kabelitz haut in die Tasten

FOR YOUR EYES ONLY!!

Es gibt auch Werbespiele, die nicht für die allgemeine Verbreitung gedacht waren und die daher in Sammleraugen einen besonders hohen Stellenwert besitzen. Hier einige Beispiele:



Anlässlich des Europäischen Wirtschaftsgipfels in Essen 1995 brachte die IHK "Mr. Clean" auf den Markt. Das Spiel war dazu gedacht, die anreisenden Journalisten auf innovative Art mit Informationen zu versorgen. Die Vollversion dieses Spiels finden Sie auf unserer CD!



"Geheimprojekt DMSO" wurde von Art Department für die Merckle GmbH entwickelt. Das Spiel warb für die Salben Dolobene und Rheumabene und wurde von Pharmareferenten ausschließlich an Krankenhäuser, Ärzte und Apotheker verteilt. Die Nachfrage war so enorm, daß die Erstauflage bei weitem nicht ausreichte.



Die "Vizzola Cup-Meisterschaft" gab es nur für den Reifenhandel. Pirelli bewarb auf diese Art seinen neuen Reifen Vizzola P 5000, heute ist dieser Titel als Sammlerobjekt sehr begehrt.

sieben Jahren fing dort alles an, zu einer Zeit also, in der hierzulande nur noch Rauser Advertainment in diesem Bereich tätig war. Die Gründungsmannschaft von Art Department war zu jener Zeit noch bei Software-Häusern beschäftigt, die sich ausschließlich mit kommerziellen Spielen beschäftigten und an dem noch innovativen Betätigungsfeld kein sonderliches Interesse zeigten. Hier bissen die Jungs mit ihren Ideen geradezu auf Granit. Da sie aber allesamt restlos von ihrer Idee überzeugt waren, stellte sich zwangsläufig die Frage: Wie mache ich mich selbständig?

Zunächst stand natürlich Marktforschung auf dem Programm. Da man sich eine professionelle Unternehmensberatung nicht leisten konnte, mußte man sich auf den eigenen Instinkt verlassen. "Wir begannen einfach, intensiver auf schon vorhandene Werbeformen zu achten", erinnert sich Frank Ziemiński, einer der Firmengründer und heutiger Gesellschafter von Art Department. "Besonders internationale Fernsehspots wurden gründlich von uns analysiert, immer mit dem Hintergedanken, die entsprechenden Ideen spielerisch umzusetzen." Parallel dazu begann man mit der Entwicklung erster Demoversionen, um potentiellen Kunden zeigen zu können, was man mit Software überhaupt alles anstellen kann. Denn nicht nur für Art Department, sondern auch für die Marketingabteilungen der meisten Firmen und sogar für renommierte Werbeagenturen bedeutete dieser Sektor gegen Ende der achtziger Jahre unbetretenes Neuland. Und schließlich wollte man für die ersten Präsentationen gut vorbereitet sein.

"Mit einem Startkapital von 10.000 Mark ging es dann los", erinnert sich Frank Ziemiński. "Außerdem gehörten noch ein PC, ein Faxgerät und ein Telefon zu unserer Erstausrüstung. Abgesehen von jeder Menge Enthusiasmus und Tatendrang, war's das aber auch schon." Als Firmensitz wurden äußerst bescheidene Räumlichkeiten angemietet, zu denen man außerdem nur über einen verschlafenen Hinterhof gelangen konnte – was zwangsläufig immer wieder zu komischen Situationen führen mußte. "Potentielle Kunden konnten wir hier natürlich nicht empfangen, also mußten immer wieder Maler und andere Handwerker als Ausrede herhalten. Aber mehr konnten wir uns wirklich nicht erlauben. Und die Banken, bei denen wir um einen Kredit ersuchten, handelten durchweg nach dem Motto: Wer nichts hat, der kriegt auch nichts! Das Potential dieser Geschäftsidee wurde hier jedenfalls überhaupt nicht erkannt." So versuchte man, die ersten Kunden über Telefon und Post zu akquirieren und zog für die Präsentationen mit Franks altem Auto übers Land.

Immerhin sollte sich diese Mühe schon bald lohnen. Für das Kinderbier einer bekannten Brauerei kam der Auftrag zu einem ersten Werbespiel – mit dem Titel "Karamalz Cup". Für die beteiligten Teams bedeutete die Arbeit an diesem Projekt eine ganz neue Erfahrung, erstmals mußte man unter Termindruck und zu einem vorher vereinbarten Festpreis arbeiten. Das ganze wurde jedoch ein voller Erfolg, weitere Aufträge ließen nicht lange auf sich warten. Verbatim, Bifi, Dresdner Bank – die Kunden standen Schlange, und die eigentliche Erfolgsgeschichte von Art Department nahm ihren Lauf. Ein Beispiel? "Captain Zins" für die Dresdner Bank war in der Erstauflage nur direkt in den Filialen erhältlich. Erst viel später wurde noch eine Direct-Mailing-Aktion nachgeschoben, weil die Nachfrage einfach nicht abebben wollte. Insgesamt wurden deutlich mehr als 100.000 Kopien von diesem Spiel verteilt. Und Erfolge dieser Größenordnung waren seinerzeit eher die Regel als die Ausnahme.

Um sich auch auf dem kommerziellen Spielemarkt ein Standbein zu schaffen, wurde Ende 1993 die Firma Greenwood Entertainment als 100prozentige Tochtergesellschaft von Art Department gegründet. Auch hier ließ der Erfolg nicht lange auf sich warten, schon der erste von Greenwood entwickelte Titel ("Der Planer") konnte sich auf Anhieb am Markt durchsetzen.



Bei Westka schätzt man Hausmusik

Wie es der Zufall wollte, befand sich just zu diesem Zeitpunkt die Funsoft-Gruppe auf einer Art Akquisitionstour mit dem Ziel, erfolgversprechende junge Unternehmen in die Gruppe zu integrieren. In Bochum erkannte man die Chancen, die sich durch eine Eingliederung ergeben würden, sofort. Zum einen hätte man plötzlich ganz andere Ressourcen für die Entwicklung weiterer Spiele zur Verfügung, zum anderen stünde mit Rushware ein starker Vertriebspartner bereit. Kurz und gut: Die Funsoft-Gruppe konnte sich über zwei innovative Neuzugänge freuen.

Seit Mai 1995 residiert Art Department im obersten Stockwerk eines modernen Bürogebäudes, auf einer Fläche von mehr als 300 Quadratmetern. Im Mai dieses

Jahres werden noch einmal über 100 Quadratmeter hinzukommen, an den Hinterhofverschlag früherer Tage erinnert man sich heute nur noch mit nostalgischen Gefühlen. Auch wenn die einstige Goldgräberstimmung verfliegen ist und der absolute Boom der Vergangenheit angehört, läßt sich bei Art Department keine Spur von Ideenlosigkeit oder mangelnder Schubkraft feststellen. Mit "2 fast 4 you", dem mittlerweile dritten Bifi-Spiel, verließ man ausgetretene Adventure-Pfade und schaffte erneut einen Riesenerfolg. Damit die Zukunft noch rosig aussieht, investierte man noch einmal kräftig in "Human Resource" (neudeutsch für fähiges Personal). So arbeitet man nicht nur mit dem gleichen Zeichentrick-Studio zusammen, das schon für die erfolgreichen Asterix-Kinofilme verantwortlich ist, sondern verpflichtete auch noch den Designer von "Aladdin" und den Programmierer von "Jazz Jack Rabbit". Darüber hinaus denkt man über die Veröffentlichung verschiedener CD-Sampler mit Werbespielen nach, etwa nach Genres oder Auftraggebern geordnet. Sicher eine reizvolle Idee, aber im Moment nichts weiter als Zukunftsmusik – außerdem ist unsere Kollektion auf der CD zu diesem Heft ohnehin nur schwer zu schlagen! Trotzdem: Es zeigt sich einmal mehr, daß die Bochumer ihr waches Auge für neue Trends auch nach all den Jahren harter Arbeit auf dem heftig umkämpften Werbemarkt nicht verloren haben. Und das verheißt nur Gutes...

Medienkultur, Massenkultur?

An welches Publikum richten sich eigentlich Werbespiele? Fragen wir doch mal den FOCUS: "Mehr als acht Millionen Spielcomputer stehen in deutschen Privathaushalten, die meisten davon bei Teenies und jüngeren Leuten bis 35 Jahre – eine ideale Zielgruppe." So weit, so gut, allerdings stammen diese Zahlen noch aus dem Jahre 1993, und der Computermarkt ist in der Zwischenzeit kräftig gewachsen. Die Firma Rauser Advertainment geht in ihrer aktuellen Informationsbroschüre allein von über 12 Millionen IBM-kompatiblen PCs aus, wobei die in Büros aufgestellten Rechner allerdings in schamloser Weise mitgezählt werden. Da soll doch wohl nicht unterstellt werden, daß sich auch nur ein einziger Arbeitnehmer während der Arbeitszeit mit Computerspielen beschäftigt, oder? Darüber hinaus fällt auch der oftmals totesagte, aber immer noch recht muntere Amiga in dieses Marktsegment und, wenn auch mit deutlich geringeren Anteilen, die Spielkonsolen verschiedener Hersteller.

Natürlich reicht die bloße Anzahl vorhandener Rechner nicht aus, um auch nur einen einzigen Kunden für die Produktion eines Werbespiels zu gewinnen. Bedenkt man aber, daß über 60 Prozent der Computer a) von deren Besitzern als ihr liebstes Hobby betrachtet werden, b) ausschließlich oder hauptsächlich zum Spielen benutzt werden, und

ZUKUNFTSMUSIK

Die Räder der Werbung stehen niemals still. Hier sehen Sie schon einmal eine kleine Vorschau auf neue Werbespiele, die Sie in kürzester Zeit auch auf Ihrem PC spielen können.



Bei Art Department wird fleißig an der Fertigstellung von "Garbage City" gearbeitet. Das Spiel für das Bundesumweltministerium soll dem Verbraucher spielerisch die Möglichkeiten der Müllvermeidung näherbringen.



Bei Westka arbeitet man zur Zeit an "Time Trouble" für den Baden-Württembergischen Chemieverband. Eine erste Demoversion hiervon finden Sie bereits auf unserer Cover-CD!



Aus dem Hause Rauser Advertainment erwartet uns der Virtual-Reality-Krimi "Free Spirit", der für die Volks- und Raiffeisenbanken produziert und für eine Schutzgebühr von acht Mark erhältlich sein wird. Das Review finden Sie auf Seite 54 dieser Ausgabe.

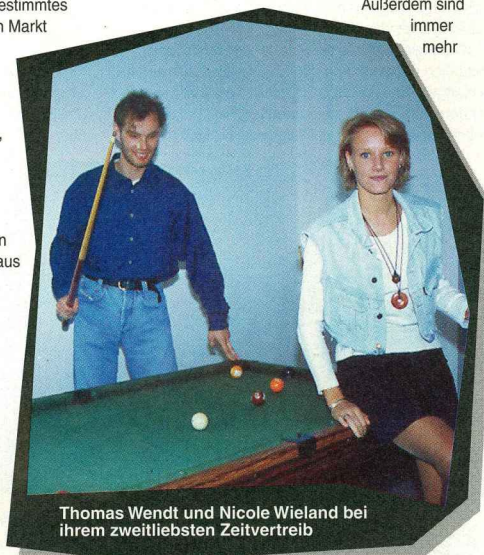
c) mehr als sechs Stunden pro Woche eingeschaltet sind, so wird schnell klar, worin der besondere Reiz des Mediums PC als Übermittler von Werbebotschaften begründet liegt. Die von RTL-Chef Thoma süffisant als vollkommen uninteressant bezeichnete Bevölkerungsgruppe jenseits der 50 bildet im Bereich Werbespiele zudem die anteilmäßig wohl kleinste Gruppe. Da werden sich die Firmen aber freuen, denn Senioren gelten in ihren Konsumgewohnheiten als zu festgelegt und überhaupt nicht experimentierfreudig. Das krasse Gegenteil wird gern in unseren Jüngsten gesucht, rechnet man sich doch bei Kindern große Chancen aus, ein erstes Interesse für ein bestimmtes Produkt zu wecken und sich somit auch den Markt von morgen zu sichern. Da heute bereits runde 30 Prozent der 3,4 Millionen Grundschüler angeben, einen eigenen Computer zu besitzen und diesen auch mindestens zweimal wöchentlich zu nutzen, läßt sich das ungeheure Kundenpotential dieser Bevölkerungsgruppe leicht ausrechnen. Und noch eins haben unsere Grundschüler mit ihrer Elterngeneration gemeinsam: Über 80 Prozent aller befragten Computerbesitzer gaben in einer Umfrage aus dem Jahre 1995 an, daß sie gegenüber Werbespielen positiv oder gar sehr positiv eingestellt sind.

So ist es absolut nachvollziehbar, daß nicht nur Firmen auf diese Art für ihre Produkte werben wollen, sondern von Anfang an auch Institutionen diesen Weg eingeschlagen haben, um ihre Arbeit einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Ebenso lassen sich bestimmte Wertvorstellungen auf diese Weise gut übermitteln. Das erste in Deutschland erschienene Werbespiel sollte einer Zielgruppe von 9 bis 18 Jahren den alltäglichen Umweltschutz näherbringen. Das Spiel hieß "Das Erbe" und wurde vom Umweltbundesamt bei Rauser Adverainment in Auftrag gegeben, damals noch in einer Version für den Amiga. Mittlerweile gehört es fast schon zum guten Ton, in der Vergangenheit zumindest ein Werbespiel produziert zu haben. Und fast jeder hat es schon getan. Kleine Auflistung gefällig? Allianz, Aral, Audi, Bayer, BHV Verlag, Bundesministerium des Innern, Bundesministerium für Wirtschaft, Bundesministerium der Verteidigung, Bundesministerium für Verkehr, Deutsche Telekom, DHL Worldwide Express, Euduscho, Europäisches Parlament, Gruner & Jahr, Kellogg, Knorr, Langnese, Lufthansa, Pirelli, Sony, Verbatim, VW, Wissoll, nahezu sämtliche Banken, und, und, und...

Für die Mehrzahl der hier aufgeführten Unternehmen und Institutionen dürfte auch das vorteilhafte Preis-Leistungs-Verhältnis von Werbespielen im direkten Vergleich zu anderen Werbeträgern ein gewichtiges Argument darstellen. "Trotzdem sind viele Kunden erst einmal erstaunt, wenn sie unsere Preisvorstellungen

hören", erklärt Frank Ziemiński, "denn im sechsstelligen Bereich bewegen sich die Entwicklungs- und Produktionskosten für ein Werbespiel allemal. Extras wie Sprachausgabe oder eine aufwendige Verpackung schlagen natürlich gesondert zu Buche. Und wenn es besonders schnell gehen muß, wird's noch mal teurer." Dafür bekommen die Unternehmen aber auch einiges geboten. Denken Sie nur an die schiere Anzahl der Kundenkontakte, die sich fast mühelos erreichen läßt. Durch Versand, Veröffentlichungen auf Coverdisks, Streuung über Mailboxen und Internet sowie nicht zuletzt die freie Kopierbarkeit kommt man in relativ kurzer Zeit zu mehreren Millionen Kundenkontakten.

Außerdem sind immer mehr



Thomas Wendt und Nicole Wieland bei ihrem zweitliebsten Zeitvertreib

Interessenten

bereit, für ein gut gemachtes Werbespiel auch eine geringe Gebühr zu entrichten. Und zugegeben, 10 Mark für ein packendes Werbespiel auf den Tisch zu legen, in dem hin und wieder ein bestimmter Produktname auftaucht, ist immer noch besser, als den vollen Preis für einen kommerziellen Titel zu entrichten, der womöglich deutlich weniger Spielspaß hergibt.

Immer noch eine gute Idee

Bei den Möglichkeiten, die dieser Markt auch heute noch bietet, erscheint es nur verständlich, daß immer wieder mutige Jungunternehmer den Sprung in die Branche wagen. Westka Kommunikation ist solch ein junges Unternehmen, das mit Agent XXL gerade sein erstes Spiel fertiggestellt hat und fieberhaft an der Vollendung eines zweiten Titels arbeitet. Der Firmensitz befindet sich in der obersten Etage eines alten, roten Backsteingebäudes in einem ehemaligen Industrieviertel direkt am Kölner Rheinufer. Übrigens nur wenige Schritte vom Anlageplatz der Kelly Family

entfernt. Aus einigen Fenstern der Geschäftsräume kann man den Ausblick auf mehrere Horden kreischender Teenager genießen, die sich dort tagein, tagaus aufhalten. Von einem Besuch konnte mich dieses kleine Manko allerdings nicht abhalten.

Westka steht für die Namen der drei Firmengründer und jetzigen Geschäftsführer Thomas Wendt, Oliver Stiller und Christoph Kabelitz. Der erste Eindruck meines Besuchs fiel durchaus positiv aus, nicht zuletzt, weil in einem geräumigen Konferenzraum bereits Schokokekse und Getränke bereitstanden. Außerdem war es am frühen Morgen noch sehr ruhig - einige der Mitarbeiter arbeiten lieber nachts als vormittags, und solange alle Termine eingehalten werden, läßt man sie hier gewähren. So ergab sich die Gelegenheit, ausschweifend über Anfangsschwierigkeiten, Projekte und Ziele von Westka zu debattieren. Um sich überhaupt ein Bild von der Marktlage und dem Angebot der Konkurrenz zu machen, hatten sich die drei Firmengründer zunächst bei anderen Herstellern von Werbespielen als interessierte Kunden ausgegeben. So konnte man sich einen Überblick sowohl über deren Möglichkeiten als auch über die Preisgestaltung der Mitbewerber machen. "Einige haben uns diesen Schritt im Nachhinein übelgenommen", gibt Thomas Wendt offen zu. "Aber die meisten hatten durchaus Verständnis für unsere Situation."

Als nächstes Projekt stand die erste Kundengewinnung ins Haus. "Dazu haben wir uns zunächst einen detaillierten Marktüberblick verschafft", so Thomas Wendt. "Welche Firmen sind überhaupt groß genug? Wer hat die entsprechende Zielgruppe? Wer macht vielleicht schon innovative oder zu unseren Ideen passende Fernsehwerbung? Nachdem wir so eine grobe Vorauswahl getroffen hatten, begannen wir, die übriggebliebenen Firmen anzuschreiben." Der Rücklauf lag zwar bei unter 10 Prozent, wenn man aber bedenkt, daß bei solchen Mailing-Aktionen im Durchschnitt nicht mehr als 0,5 bis 1 Prozent Antwortschreiben eingehen, kann man reinen Gewissens von unerwartet großem Interesse sprechen. "Der schwierigste Schritt liegt aber darin, den Kunden zu begeistern. Viele lehnen sofort ab, wenn sie hören, was Entwicklung und Produktion eines Computerspiels kosten." Schließlich sollte es mit dem ersten Auftrag aber doch noch klappen. Mit Ritter Sport fand man nicht nur einen interessanten Partner, auch die Werbephilosophie des Schokoladenherstellers paßte hervorragend zum Westka-Konzept. Zum einen stimmte mit 14 bis 29 Jahren das Alter der Zielgruppe, zum anderen hatte sich das Unternehmen ohnehin dazu entschlossen, auf Printwerbung zu verzichten und statt dessen verstärkt auf Fernsehwerbung zu setzen. Da fügt sich ein Werbespiel doch nahtlos ins Bild.

Seit einigen Wochen ist "Agent XXL - Das Geheimnis der magischen Quadrate" nun bereits gegen eine Schutzgebühr erhältlich. Das Interesse am Spiel wächst beständig, obwohl lediglich in wenigen Anzeigen auf dessen Existenz hingewiesen wurde. Den Rest erledigt die sogenannte Mund-zu-Mund-Propaganda. "Agent XXL" zeigt, welchen Standard ein Werbespiel heute aufweisen muß. Um alle Features zu genießen,

KLONEN VERBOTEN!

Wie sich doch die Bilder gleichen! Oft wurde die gleiche Engine für verschiedene Spiele benutzt und das Ergebnis nur oberflächlich kaschiert. Die Resultate sahen dann wie folgt aus:



Diese beiden Adventures sehen sich ebenso ähnlich...



...wie diese beiden Geschicklichkeitsspiele. Der Markt gab's eben her.

benötigt man einen 486 DX-Rechner mit 8 MB RAM, Soundkarte und natürlich einem Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk – die Zeiten der auf eine Diskette kopierten Spiele sind scheinbar endgültig vorbei. Es handelt sich bei dem Spiel um ein reines Adventure, bei dem der Spieler verschiedene Schauplätze rund um den Globus bereisen muß, um vier geheimnisvolle Kristalle aus dem Schatz des sagenumwobenen Aztekenherrschers Montezuma zu bergen. Allerdings ist die Story balleibe nicht so bierernst und düster, wie es sich jetzt vielleicht anhört, sondern im Gegenteil bunt, schrill und schräg. Daß man ein Werbespiel vor sich hat, merkt man dabei die meiste Zeit überhaupt nicht. Natürlich sind die Kristalle quadratisch, praktisch und gut – dauernde explizite Hinweise auf das beworbene Produkt wurden aber zum Glück nicht in die Handlung integriert. Dafür bereist der Spieler ausschließlich Orte, die in irgendeiner Form mit schokoladigen Köstlichkeiten zu tun haben. Aber wer denkt bei Jamaika schon auf Anlieb daran, daß für Ritter Rum nur echter Jamaika-Rum verwendet wird? Dem Spiel tut's jedenfalls gut, und subtile Anspielungen dieser Art wecken viel eher den Appetit auf eine Süßigkeit zwischendurch als ein ständiges Fuchteln mit der Tafel Schokolade.

Apropos Süßigkeiten. Während Nicole Wieland, die bei Westka für Öffentlichkeitsarbeit und Public Relations zuständig ist, mir um ein Haar den letzten Schokokeks weggeschluppt hätte (aber letztendlich verfüge ich in solchen Situationen über ausgezeichnete Reflexe), schauten wir uns noch kurz die bereits fertigen Sequenzen der nächsten Westka-Produktion an. Bei "Time Trouble" handelt es sich um ein Spiel für den Baden-Württembergischen Chemieverband. "Auf den ersten Blick ein etwas heikles Projekt", meint Thomas Wendt. "Schließlich löst allein das Wort Chemie bei vielen Leuten negative Assoziationen aus. Wer denkt schon daran, daß Kinderlähmung, Pest und viele andere Krankheiten für unsere Gesellschaft kein Problem mehr darstellen. Hieran hat die chemische Forschung mit Sicherheit einen großen Anteil, und ich denke, daß wir mit "Time Trouble" wirklich wichtige Aufklärung leisten können." Wie dem auch sei, was bis dato vom Spiel zu sehen ist, sieht in der Tat äußerst vielversprechend aus – da dürften die nächsten Aufträge wohl fast von allein kommen.

Bunt, schrill und voller Überraschungen

Natürlich handelt es sich bei den beiden in diesem Feature vorgestellten Firmen nicht um die einzigen Hersteller von Werbespielen in Deutschland. Da ist zum Beispiel noch EGO-Software aus Herzogenrath, die eigentlich kommerzielle Spiele produziert und mit Imperium Romanum den letzten Volltreffer landete. Aber vor allem für den lokalen und regionalen Markt sowie für den Einsatz auf verschiedenen Messen kann aus diesem Hause auch eine ganze Reihe

sehenswerter Werbespiele. Oder die Ad Games GmbH, die im Frühjahr 1995 mit der BBDO/TELECOM zur BBDO Interactive fusionierte. Aus diesem Hause stammt unter anderem das legendäre "Vision" für die LBS Münster, das erste Werbespiel, das nach Abschluß der Kampagne als Fullprice-Game für 120 Mark in die Regale der Händler gelangte. Und natürlich gibt es Rauser Advertainment, die dienstälteste Schmiede für Werbespiele in Deutschland, auf deren Konto mittlerweile unzählige Titel für namhafte Unternehmen gehen. Der Vollständigkeit halber sei auch noch eine Firma namens Promotion Software erwähnt, die allerdings unter ihren diversen Telefonnummern nicht zu erreichen war.

Genauso bunt wie die Palette der Hersteller ist natürlich auch das Angebot an Spielen. Nach einem anfänglichen Adventure-Boom sind nunmehr auch andere Genres vertreten, und die Qualität der Spiele wird besser und besser. Ereignisse, bei denen der

ist das Spiel allein Träger einer Werbebotschaft. Sie fragen sich, warum sie zusätzlich in eine Werbung für das Spiel investieren sollen, wo doch das Spiel selbst schon Geld gekostet hat."

Doch ganz gleich, in welcher Form Werbespiele auch veröffentlicht werden, sie haben die Werbelandschaft grundlegend beeinflusst und werden dies auch weiterhin tun. Immer mehr Unternehmen sehen in ihren potentiellen Kunden nicht mehr den passiven Konsumenten sogenannter Einweg-Medien wie Fernsehen, Radio oder Zeitschriften. Anstatt Werbung einfach nur über sich ergehen zu lassen, ziehen es immer mehr Menschen vor, sich interaktiv mit Information und Unterhaltung zu befassen. So wird Werbung zum "Advertising On Demand". Entspannt und zu einem Zeitpunkt ihrer Wahl setzen sich diese Kunden mit Werbetbotschaften, dem Image eines Unternehmens oder einer bestimmten Produktphilosophie auseinander. Und zwar intensiver und über einen wesentlich längeren Zeitraum, als es irgendein anderes Werbemedium erreichen könnte.

Und wie wird die Zukunft der Werbespiele aussehen? Echte Trends sind momentan nicht absehbar, noch kocht jeder irgendwie sein eigenes Süppchen. Lediglich die liberale Handhabung der beliebigen Kopierbarkeit wird wohl ein Ende finden, und das aus gutem Grund. Kam es doch in der Vergangenheit immer wieder vor, daß findige Geschäftemacher Werbespiele kopierten und in Eigenregie unter Volk brachten, einzeln oder als Sammlung auf einer CD. In jedem Fall mußte der Kunde dafür bezahlen. Eine

Entwicklung, die den werbetreibenden Unternehmen ganz und gar nicht recht war. So ist das freie Kopieren von Werbespielen auch heute in den meisten Fällen nur noch für den privaten Gebrauch zulässig. Bei der inhaltlichen Gestaltung werden in Zukunft auch neueste technische Entwicklungen in ein Spielkonzept miteinbezogen werden müssen. Die Zeiten, in denen ein und dieselbe Engine immer wieder für neue Spiele benutzt wurde, sind endgültig vorbei. Schon in diesem Jahr wird es Werbespiele geben, bei denen sich der Spieler völlig frei in einem dreidimensionalen Raum bewegen kann. Und solche, die ein VFX-Headset unterstützen und somit eine virtuelle Realität erzeugen. Und solche, die ausschließlich in einem bestimmten Datennetz gespielt werden können. Und wer weiß, was sonst noch alles auf uns zukommt. Nur eines ist sicher, langweilig und grau wird die Zukunft der Werbespiele auf gar keinen Fall aussehen, darauf möchte ich meinen letzten Schokokeks verwerten. Aber was heißt hier schon Zukunft – the future is now! (P)



Writings on the wall: eine typische Storyline bei Art Department

Spieler barfuß über eine Gummimatte hüpfen mußte, um den auf einem Bildschirm dargestellten Hindernissen auszuweichen, findet man heute nur noch in den Anekdoten der alten Hasen. Da sind die derzeitigen Fitneßtests der Krankenkassen schon weit weniger peinlich. Auch von einem einheitlichen Preistrend kann keine Rede sein. Manchmal werden die Spiele einfach kostenlos verteilt oder versandt, ein anderes Mal müssen sie persönlich in Bankfilialen oder Ladengeschäften abgeholt werden. Einige Unternehmen verlosen ihre Spiele, andere geben sie nur gegen eine Schutzgebühr zwischen fünf und zwanzig Mark ab. Wieder andere binden die Veröffentlichung eines Werbespiels in eine größere Marketingmaßnahme mit Gewinnspielen, Preisausschreiben, Fernseh- oder Zeitschriftenwerbung ein. "Wobei es nicht immer leicht ist, einen Kunden vom Sinn einer komplexen Marketingaktion zu überzeugen", erzählt Thomas Wendt. "Für die meisten

PRÄCHTIG UND PROFESSIONELL!

Die Präsentationsmappe der BBDO Interactive strotzt förmlich vor Information und Unterhaltung. Auf der beigefügten CD beweist das Team, wie gut ihm selbst die eigene Medizin bekommt. Hier ein kleiner Überblick:



Die Steuerung erfolgt intuitiv über ein gut strukturiertes Menü mit verständlichen Icons



Eigene Werbespiele werden in Schrift, Ton und Bild ausführlich beschrieben



Sogar ein kleines Lexikon der Multimedia-Fachbegriffe läßt sich auf den Schirm zaubern



Informative Videos machen die Show perfekt!

Wie kommen Unternehmen dazu, ein Werbespiel produzieren zu lassen? Und welche Erfahrungen haben sie damit gemacht? Frau Kathrin Stürmer von der Dresdner Bank erklärt Ihnen hier den Hintergrund zu "Captain Zins", Frau Susanne Hagemann von den Fleischwerken Schaff gibt Auskunft zu "2 fast 4 you", und Robert Köster von BBDO Interactive beschreibt den Weg der LBS zu "Vision".



PC Power: Wie entstand überhaupt die Idee, ein Werbespiel produzieren zu lassen?

Kathrin Stürmer: Die Dresdner Bank suchte damals nach Alternativen in der Werbung und wollte gleichzeitig etwas wirklich Innovatives machen. So waren wir dann auch die erste Bank, die ein Werbespiel bundesweit verbreitet hat.

Susanne Hagemann: Der eigentliche Grund, der uns zu den Bi-Fi-Spielen veranlaßt hat, ist, daß wir den Werbekonsumenten länger beschäftigen wollten, als das mit einem 20-30 Sekunden Werbespot möglich ist. So sind wir auf diese Idee gekommen.

Robert Köster: Die LBS zählte in verwandten Bereichen schon seit 1982 zu unseren Kunden bei BBDO. Die Idee kam dann aus den USA, wo Ford bereits einen Fahrsimulator realisiert hatte. Um ein Haar wäre "Vision" dann auch das erste deutsche Werbespiel geworden, wegen einiger Schwierigkeiten war aber "Das Erbe" etwas schneller.

PC Power: Welche Zielgruppe wollten Sie mit dieser Maßnahme erreichen?

Kathrin Stürmer: Ganz klar, die 16-27-jährigen PC User.

Susanne Hagemann: Unsere Zielgruppe lag bei 14-25 Jahren.

Robert Köster: Für die LBS waren vor allem Berufseinsteiger interessant. Bei "Vision" handelt es sich ja eigentlich um einen Einstiegslevel, daher auch die Pyramidenform des Rockefeller-Gebäudes. Man muß sich hocharbeiten bis an die Spitze.

PC Power: Welche Vertriebswege gab es für das Spiel? Wurde es kostenlos abgegeben?

Wurde das Spiel selbst gezielt beworben?

Kathrin Stürmer: Wir haben "Captain Zins" kostenlos in allen Filialen der Dresdner Bank abgegeben, sowohl an Kunden als auch an Nicht-Kunden. Für eine Schutzgebühr wäre der administrative Aufwand zu hoch gewesen. Wir haben das Spiel in der Computer-Fachpresse durch Anzeigen beworben, um so die Hemmschwelle gegenüber der Bank ein wenig herabzusetzen.

Susanne Hagemann: "2 fast 4 you" war gegen eine Kopiergebühr erhältlich, außerdem wurde es über einen längeren Zeitraum

333mal pro Tag verlost. Die Anzeigen für dieses Spiel sind ebenfalls in Computermagazinen erschienen, aber auch in Jugendzeitschriften wie Bravo oder Prinz. Außerdem gab es eine Einblendung in unserem Fernsehspot.

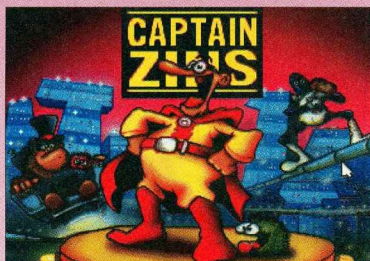
Robert Köster: Auch "Vision" war Teil einer großen Werbekampagne und gegen eine Gebühr von 20 Mark in allen Filialen der LBS erhältlich.

PC Power: Welchen Einfluß haben Sie auf die Gestaltung des Spiels ausgeübt? Wie wichtig war das Genre?

Kathrin Stürmer: Wir wollten ein Adventure, weil der Aufwand für eine gute Börsen- oder Wirtschaftssimulation zu hoch gewesen wäre. Es hat natürlich ganz gezielte Vorgaben gegeben, schließlich wollten wir unser Produkt über eine Erlebniswelt potentiellen Kunden bekannt machen.

Susanne Hagemann: Das Genre war uns sehr wichtig. Wir wollten unsere Werbetreibenden "Bifi hat Biss" und "Bifi gibt Dir Power" gezielt über das Spiel transportieren. Was wäre da geeigneter als ein Autorennen, bei dem die Bifi neue Energie liefert?

Robert Köster: Die LBS hat nur Eckwerte definiert, ein Produkt sollte gar nicht so sehr in den Vordergrund gestellt werden. Der spielerische Teil kam von Ad Games, wurde aber während der Entwicklung immer wieder in Teilen präsentiert, um das weitere Vorgehen abzustimmen.



PC Power: Welche Resonanz haben Sie mit dem Spiel erzielen können? Waren Sie mit dieser Werbemaßnahme zufrieden? Wird es eventuell sogar einen Nachfolger geben?

Kathrin Stürmer: Wir waren mit der Resonanz auf "Captain Zins" wirklich mehr als zufrieden. Die Erstauflage war bereits nach kurzer Zeit vergriffen und der Andrang so groß, daß wir die zweite Auflage auch in einer Direct-Mailing-Aktion abgegeben haben. Ich würde allerdings sagen, daß die Gewinnung von Neukunden eher auf den Mix aus verschiedenen Werbemaßnahmen zurückzuführen ist. In der gleichen Form wird es einen Nachfolger wohl nicht mehr geben, dazu ist mittlerweile schon das Adventure-Genre zu verbraucht. Ein anderes Genre, ein Internet-Spiel oder die Kopplung mit einem Gewinnspiel wären aber durchaus denkbar.

Susanne Hagemann: Wir waren ebenfalls sehr zufrieden, besonders mit der enorm hohen Teilnehmerzahl an der Verlosung der Spiele. Auch auf unseren Veranstaltungen bei Mega Dance Parties und in großen Multiplex-Kinos gab es ein tolles Echo. Dort konnte man

probieren und "2 fast 4 you" gegen die Gebühr von 10 Mark auch gleich mitnehmen. Ein viertes Bifi-Spiel ist im Moment nicht angedacht, wäre natürlich auch eine Etatfrage...

Robert Köster: Die beste Antwort auf diese Frage ist "Vision 2", das ohne den Erfolg des Vorgängers sicher nie realisiert worden wäre. Ein nächstes Spiel wird mit Sicherheit kommen, wenn auch nicht als direkter Nachfolger von "Vision 2". Mehr wird aber noch nicht verraten. Ganz aktuell ist im Augenblick ja der interaktive Screensaver, den wir für die LBS gemacht haben und der mir sehr gut gefällt, vielleicht, weil er mich an die alten C64-Zeiten erinnert.



PC Power: Und zum Schluß die Masterfrage: Wie beurteilen Sie die Zukunft der Werbespiele?

Kathrin Stürmer: Diese Frage ist nur sehr schwer zu beantworten. Vielleicht werden Werbespiele irgendwann einmal einen vergleichbaren Status erreichen, wie Brettspiele aus renommierten Verlagen. Allerdings wird die Konkurrenz zu kommerziellen Spielen immer größer, inzwischen sind wirklich sehr gute aber etwas ältere Titel zum Budget-Preis erhältlich. Das macht die Sache nicht leichter.

Susanne Hagemann: In Zukunft wird es für Werbespiele wohl immer schwerer werden, wenn sie nicht direkt mit einem namhaften Markenartikel assoziiert werden. Man muß einfach neue Aspekte wie zum Beispiel das Internet berücksichtigen, wo durchaus ein Marktpotential erkennbar ist. Vielleicht werden in Zukunft aber auch Konsolen wie die PlayStation eine gute Basis für Werbespiele sein.

Robert Köster: Die Begeisterung ist eigentlich unbremst, wenn man die Spiele auf einer CD herausgibt, wenn man Online-Multi-User-Games macht oder wenn man Kommunikationsforen berücksichtigt. Allerdings sollte ein Spiel immer in eine Marketingmaßnahme integriert sein und eine Qualität erreichen, die eine Schutzgebühr von vielleicht 20 Mark rechtfertigt. Die bloße Anzahl der verteilten Kopien ist eigentlich uninteressant, der Kunde sollte sich wirklich mit dem Spiel beschäftigen wollen, es sollte ihm etwas wert sein. Deshalb müssen wir weg von dem Begriff Werbespiel. Es sollte einfach ein gutes Spiel sein, daß der Spieler mit einem bestimmten Unternehmen verbindet. Ein Imageträger also. Denken Sie zum Beispiel an die gesponsorten Ringpausen bei Boxübertragungen im Fernsehen, die sicherlich effektiver sind als eine ständige Dauerberieselung. Die zappt man doch heutzutage einfach weg.

PC Power: Vielen Dank für dieses Interview.

Buntes Sam

Auf diesen beiden Seiten finden Sie einen Überblick über die besten Werbespiele der großen deutschen Software-Schmieden aus diesem Bereich. Sämtliche Spiele sind als uneingeschränkte Vollversionen auf unserer CD enthalten. Viel Spaß beim Ausprobieren!

VISION 2



Von: BBDO Interactive / Ad Games

Für: LBS Münster

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1995

Wir schreiben das Jahr 2044. Der Rockfellow-Tower, ein im Ozean schwimmendes, völlig autarkes Gebäude, steht vor einer grandiosen Zukunft. Er soll mitsamt seiner Besatzung in den Orbit katapultiert werden und dort mit Lichtgeschwindigkeit bis zum Jahre 2202 kreisen. Dann soll die Besatzung, nur wenig gealtert, auf die Erde zurückkehren. Doch noch vor dem Abschluß will der finstere Sizilianer den Tower unter seine Kontrolle bringen. Können Sie ihn stoppen?

ACTION IN HOLLYWOOD



Von: Art Department

Für: Fleischwerke Schaff / Bifi

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1995

Lucas arbeitet während seiner Schulferien als Fahrradkurier in einer großen Stadt und lernt dabei jede Menge interessante Leute kennen. Dann bekommt er den Auftrag, eine Eilsendung von Bifi bei einem bekannten Filmstudio vorbeizubringen. Dort beginnt das spannendste Abenteuer seines Lebens.

SURFEN MIT DER JUNGEN FA



Titel: Surfen mit der jungen Fa

Von: BBDO Interactive / Ad Games

Für: Henkel Cosmetic GmbH

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Erscheinungsjahr: 1995

Auf einem Surfbrett müssen Sie einen festgelegten Parcours schnellstmöglich bewältigen, ohne dabei mit einem der vielen Felsen zu kollidieren. Außerdem machen Ihnen Haifische und Strudel das Leben zusätzlich schwer. Durch das Einsammeln bunter Wasserbälle können Sie Extrapunkte sammeln, wenn das Surfbrett doch bloß nicht immer schneller würde...

KALLI & CO.



Von: BBDO Interactive / Ad Games

Für: Volkswagen AG

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Erscheinungsjahr: 1994

Sie fahren Ihren VW über einen vorbestimmten Parcours und werden dabei automatisch immer schneller. Unterwegs rauben Ihnen Tunnel die Sicht, Gegenstände stehen im Weg herum, und andere Autos kreuzen permanent Ihren Weg. Wer die längste Strecke bewältigt, bekommt auch die meisten Punkte. Extrapunkte gibt es für eingesammelte Kleeblätter.

DUNKLE SCHATTEN



Von: Art Department

Für: Bundesministerium des Innern

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1994

Sie schlüpfen in die Rolle eines Schülers, der während der Sommerferien freiwillig beim Aufbau eines neuen Jugendzentrums mithilft. Doch es gibt auch Leute, die den Bau einer solchen Begegnungsstätte mit allen Mitteln verhindern wollen. Stellen Sie sich dieser Herausforderung, und meistern Sie auch die schwierigsten Situationen!

Werbemischsurium

DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON



Von: BBDO Interactive / Ad Games
Für: Brinkmann Niemeyer GmbH

Genre: Action-Adventure

Erscheinungsjahr: 1994

In drei verschiedenen Episoden suchen Sie die goldene Mähne des Samson. Dazu müssen Sie Gegenstände finden und benutzen, Informationen von anderen Spielfiguren erlangen und zwischendurch immer wieder schwierige Rätsel lösen. Sämtliche Rätsel werden im Verlauf des Spiels in einer separaten Spielesammlung angelegt und können dann auch für sich selbst gespielt werden.

CRAZY CIRCUS



Von: BBDO Interactive / Ad Games

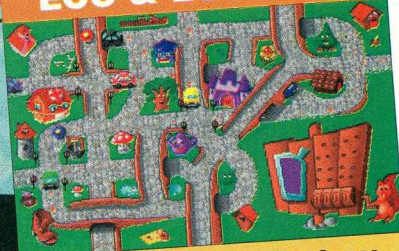
Für: Deutscher Sparkassenverlag

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1995

Als Spieler begleiten Sie den Crazy Circus auf seiner Europatournee und werden prompt in ein mysteriöses Abenteuer verwickelt. Irgend jemand versucht, den Zirkus zu sabotieren. Es liegt an Ihnen, Beweise zu sammeln, zu beobachten und zu kombinieren, um schließlich den geheimnisvollen Übeltäter zu entlarven.

ECO & ECOMINE



Von: BBDO Interactive / Ad Games

Für: Volkswagen AG

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Erscheinungsjahr: 1994

Auf einem Spielfeld, das irgendwie an einen Verkehrsübungsplatz erinnert, steuern Sie das männliche Auto Eco, das für seine Freundin Ecomine einen Blumenstrauß einsammeln soll. Dabei kommt es natürlich zu Behinderungen verschiedener Art. Für jeden Strauß gibt es entsprechende Punkte. Als Bonus gibt es einen ECO & Ecomine Screensaver (auch für Windows!).

MR. CLEAN



Von: Art Department

Für: IHK Essen

Genre: Wirtschaftssimulation

Erscheinungsjahr: 1995

Als Fensterputzer sind Sie an den gleichen Gebäuden beschäftigt, in denen auch der europäische Wirtschaftsgipfel abgehalten werden soll. Ihr Ziel ist es, sich innerhalb eines Jahres eine führende Marktposition aufzubauen. So sammeln Sie beiläufig Informationen über das Umfeld dieses Ereignisses und erweitern auf diese Weise Ihre Kenntnisse.

TELEKOMMANDO 2



Von: Art Department

Für: Deutsche Telekom

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1995

Im Institut Umwelt 2000 soll eine wichtige Online-Videokonferenz mit internationalen Gesprächspartnern stattfinden. Doch am Tage der Übertragung fällt die gesamte Anlage aus. War es ein Unfall? Oder Sabotage? Als Mitarbeiter (oder Mitarbeiterin) des Telekom Service-Teams gehen Sie der Geschichte auf den Grund.

ABENTEUER EUROPA



Von: EGO-Software

Für: SPD Europabüro

Genre: Adventure

Erscheinungsjahr: 1994

Das Frankfurter Westend. Früher ein ruhiges Viertel, bis die Spekulanten kamen, mit Koffern voller Geld, gekauften Baugenehmigungen und Abbruchhämmern. Verbindungen zwischen Unterwelt und Politik werden vehement bestritten, doch dann kommen Sie ins Spiel...

HEIERMANN'S RETURN



**Heiermann's
Return**

Das PC-Spiel
der Sparkasse Gelsenkirchen

Von: Tevox / EGO-Software

Für: Sparkasse Gelsenkirchen

Genre: Geschicklichkeitsspiel / Quiz

Erscheinungsjahr: 1995

Sie finden eine Nachricht von Ihrem reichen Erbonkel im Briefkasten, der Ihnen eventuell sein Vermögen vermachen will.

Vorher müssen Sie allerdings in drei Spielrunden so viele Heiermänner wie möglich ergattern. Dazu brauchen Sie Beobachtungsgabe und Reaktionsschnelligkeit, gute Nerven und ein gutes Gedächtnis. Und natürlich etwas Wissen in Geldsachen...

HELICOPTER MISSION



Von: Rauser Advertainment

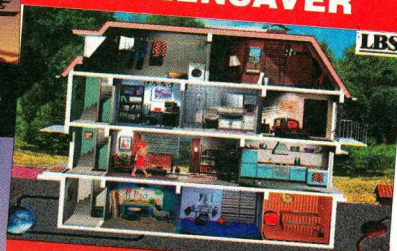
Für: Bundesministerium der Verteidigung

Genre: Flugsimulation

Erscheinungsjahr: 1994

Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr haben Sie drei typische Aufgaben aus Ihrem Berufsalltag zu bestehen: Retten, Bergen, Helfen. In "Helicopter Mission" stehen Ihnen hierfür verschiedene Hubschraubertypen zur Verfügung, die unterschiedlich viel Ladung aufnehmen können und daher auch unterschiedlich reagieren.

LBS SCREENSAVER



Von: BBDO Interactive / Ad Games

Für: LBS Deutschland

Genre: Interaktiver
Bildschirmschoner

Erscheinungsjahr: 1996

Der LBS-Screensaver wird C64-Liebhaber an die "Little Computer People" erinnern. Ein im Querschnitt geöffnetes Haus wird von mehreren Personen bewohnt, die sich dort frei bewegen. Die Hauptfigur, eine junge Frau, kann per Mausclick in ihren Aktionen manipuliert werden.

TONY & FRIENDS IN KELLOGG'S LAND



Von: Rauser Advertainment

Für: Kellogg's Company

Genre: Jump'n'Run

Erscheinungsjahr: 1994

Steuern Sie den Tiger Tony und seine Freunde Smacks, Coco und Tucan Sam durch das Kellogg's Land. Meistern Sie hohe Felsen, reißende Flüsse und tiefe Schluchten.

Unterwegs sollten Sie sich vor wildgewordenen Affen, giftigen Schlangen, Ameisen und Alligatoren in acht nehmen. Sie tanken Energie, indem Sie möglichst viele Kellogg-Leckereien aufsammeln.



Kreatives Chaos: Grafikarbeitsplätze sehen irgendwie immer gleich aus

Ein Film-Produzent, der es in Hollywood an die Spitze schaffen will, muß eiserne Nerven, gediegene Finanzen und ein gutes Händchen für die aktuellen Filmtrends haben, um in der harten Konkurrenz bestehen zu können. Kaufen Sie interessante Filmkonzepte, sorgen Sie für eine rationelle, dabei aber hochprofessionelle Umsetzung des Stoffs und die passende Werbekampagne. Verlustreiche Flops können Sie sich nicht erlauben. Nur mit außerordentlichen Managementfähigkeiten werden Sie in diesem riskanten Geschäft Geld verdienen!

DER PRODUZENT

Die Welt des Films



Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3,5", Amiga ECS, Amiga AGA

FEATURES:

- über 6.000 Filmkonzepte
- 30 Drehbuchautoren
- Verschiedene Film- und Tonstudios
- 5 Filmcrews, 40 Musiker
- 120 Regisseure und Schauspieler
- Filme vorbereiten und produzieren
- Finanzmanagement

- Werbekampagnen und Zweitvermarktung
- Talkshows und Preisverleihungen
- Problemlösung am Drehort
- 200 mögliche Zusatz-Ereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

CD-ROM-Version:

- über 20 Tonstudio-Tracks und Geräuscollagen
- Umfangreiche Sprachausgabe



Games 4 Europe

Silver Style

Sie mögen Wirtschaftssimulationen?

Testen Sie!

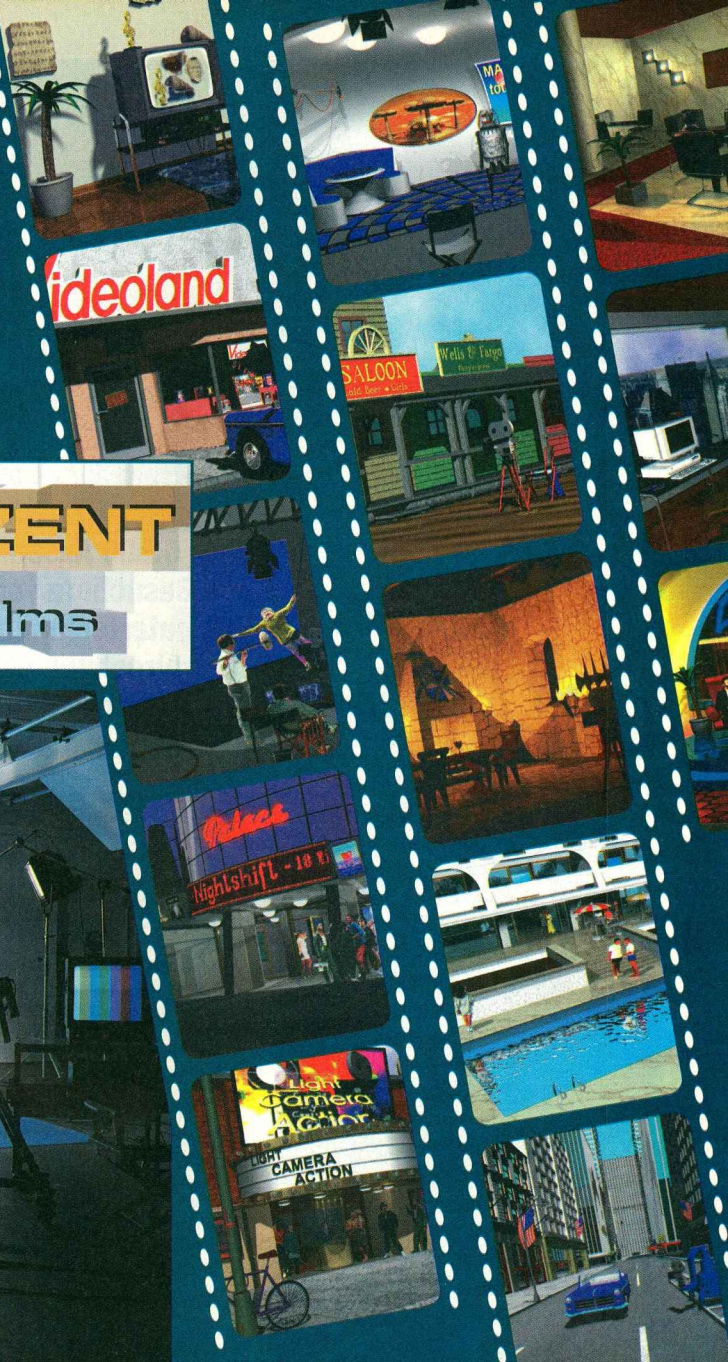
Spielbare CD-ROM-Demo

erhältlich gegen DM 10,- Vorkasse
(bar, Scheck oder in Briefmarken) bei

Selling Points GmbH

Kennwort: Produzent-Demo

Postfach 2863, 33258 Gütersloh.





CeBIT'96

H A N N O V E R

In diesem Jahr hat die CeBIT als weltgrößte Computer-Fachmesse wieder alle Rekorde gebrochen: Über 6.500 Aussteller aus 66 Ländern präsentierten den Besuchern vom 14. bis 20. März in Hannover Computertechnik von A wie Audiokarten bis Z wie Zentralrechnersoftware. Lorenz Steinke und Boris Sander haben sich nach Messe-Neuheiten umgesehen.

Die CeBIT ist alljährlich erste Adresse für Hersteller und Anwender von Informations- und Telekommunikationstechnik. Zu den Schwerpunkten gehörten in diesem Jahr die Bereiche Internet und Mobilkommunikation. Weitere Highlights der CeBIT '96 waren der wachsende Multimedia-Markt, die Sicherheitstechnik, Finanzdienstleistungen und Bürotechnik. Außerdem hat sich die Messe seit dem letzten Jahr noch stärker auf den professionellen Markt hin orientiert.

Um auch den privaten End-Usern und dem betreffenden Handel eine angemessene Plattform zu bieten, wird im Herbst dieses Jahres erstmalig die CeBIT Home Electronics stattfinden. Dort sollen vor allem Informations- und Kommunikationstechnik für den sogenannten SOHO-Markt (Small Office / Home Office) und Unterhaltungselektronik gezeigt werden.

Größer als je zuvor war bei der diesjährigen CeBIT das Rahmenprogramm. Zahlreiche Sonderschauen, Foren und Firmenvorträge rundeten das Angebot ab. Vorbildlich auch die Online-Präsentation der Messe: Über CompuServe, T-Online oder Internet boten die Deutsche Messe AG und viele Veranstalter ständig aktualisierte News rund um die CeBIT. So konnten sich Besucher bereits im Vorfeld über das Angebot der Aussteller informieren.

MULTIMEDIA

Rund 300 Firmen stellten in den Messe-Hallen 8 und 9 ihr Multimedia-Angebot vor. Die Palette reichte von Multimedia-Kommunikation bis zur PC- und UNIX-Anwendungen für den Profi-User. So gab es zahlreiche Präsentationen von Videokonferenz-Systemen für den gleichzeitigen Transport von Daten, Sprechverkehr und Bewegtbildsequenzen. Auch für den Heimanwender interessant waren die multimedialen Benutzeroberflächen. Sie integrieren das menschliche Seh-, Hör- und Tastvermögen und sollen so die ergonomische Bedienung von Computern erleichtern.

Auf den Spuren von 1001 Nacht wandelt man bei **Pearl**. Die Softwareanbieter aus Buggingen präsentierten auf der CeBIT einen fliegenden Teppich für das Spiel Magic Carpet. Damit kann der Benutzer

sein Fluggerät im Spiel zukünftig durch Gewichtsverlagerung steuern. Als Feuerknopf dienen sogenannte Cyberpucks in den Händen des Spielers. Der zugehörige VFX1-Cyberhelm projiziert virtuelle Landschaften, und eine prozessorgesteuerte Surround-Anlage mit Subwoofer sorgt für satten Klang in CD-Qualität.

Adobe Systems stellte auf der CeBIT die Version 4.2 von Adobe Premiere für Windows 95 und Windows NT vor. Die Software zur Bearbeitung digitaler Videosequenzen enthält nun neue Filter für digitale 3-D-Video-Effekte sowie zusätzliche Funktionen zum Importieren, Bearbeiten und Komprimieren. Außerdem unterstützt die neue Version INTELS Indeo Interactive.

INTERNET

Das Netz der Netze ist zur Zeit Gesprächsthema, leider aber auch in negativem Sinne. Kaum ein Sender oder eine Zeitschrift, die nicht in den letzten Wochen über die Chancen, aber auch Gefahren des Internet berichteten. Die Themenpalette reicht dabei von Kinderprostitution und Mafia-Geschäften über Online-Shopping bis zum Datenstau auf dem Info-Highway. Auch auf der CeBIT gehörte das Internet zu den Top-Themen.

Einen "Reisebegleiter für das Internet" nennt Symantec sein **Delrina Cyberjack 7.0** für Windows 95. Das Programmpaket besteht unter



Reisebegleiter: Cyberjack von Symantec soll den direkten Trip durchs Internet ohne langes Suchen erlauben

anderem aus einem Internet-Führer namens GuideBook, der bei der Suche nach interessanten Themenfeldern helfen soll. Die Software enthält bereits rund 500 WWW-, FTP-, Gopher und Newsgroup-Adressen. Diese können durch Anklicken der jeweiligen Site-Namen angewählt werden. OLE2-Funktionalität soll auch PC-Neulingen die Reise im Internet erleichtern.

Mit dem **Internet Explorer für Windows** tritt Microsoft gegen Browser-Marktführer Netscape an. Der Internet Explorer soll einfach zu installieren und zu bedienen sein, verspricht Microsoft. Unterstützt werden der HTML-Standard (Hypertext Markup Language) in Version 3.0, ein einstellbarer Cache und die Darstellung von Web-Seiten während des Ladevorgangs. Die Software ist außerdem kompatibel zum VRML-Standard (Virtual Reality Modeling Language), mit dem sich virtuelle 3-D-Landschaften im Internet erzeugen lassen. Eine deutsche Gratis-Version des Internet Explorers 2.0 ist im Internet unter <http://www.microsoft.de> verfügbar.

Auch das Hamburger Softwarehaus Star möchte ein Stück vom Internet-Kuchen abschneiden. Das neue **StarOffice 3.1** erlaubt als erste Office-Suite das Lesen, Laden und Bearbeiten von Dokumenten im Internet. Die Software beherrscht die HTML-Version 3.0 und unterstützt darüber hinaus die komplette Netscape-Plugin-Architektur. Star-Dokumente können per Mausklick in das Internet oder in das firmeneigene Intranet gestellt werden. Das gesamte Office-Paket besteht aus der Tabellenkalkulation StarCalc, dem Grafikprogramm StarDraw mit StarImage und StarChart, StarMath sowie StarGallery.

SPIELE

Duke Nukem heißt der neue Star bei CDV. Das rasante Ballgame von Apogee fordert den ganzen Spieler. Der Held der Handlung kann nicht nur laufen, schießen und sich ducken, sondern auch noch schwimmen, springen, kriechen, tauchen und fliegen. Da ist neben einem schnellen Rechner (für die höchste VESA-Auflösung mit 800 x 600 Pixeln wird ein Pentium 133 mit 16 MB RAM benötigt)

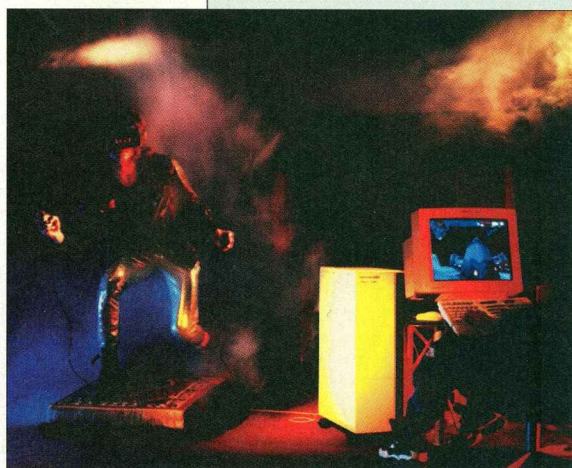
auch ein guter Joystick überlebenswichtig.

Weitere Frühjahrs-Highlights bei CDV sind das angekündigte Monster-Kampfsportspiel **Xenophaga** und **Cyrl Cyberpunk**. Bei diesem Spiel dürfen Sie auf einem Cyberboard durch rasante Levels voller gefährlicher Mutanten-Teddies surfen. **Baryon** soll ein Shoot'em-Up der Extraklasse mit echtem Spielhallen-Feeling werden, während CDV mit **Realms of Chaos** ein actionreiches Jump'n'Run auf den Markt bringen wird.

Rechtzeitig zur CeBIT kam auch die Shareware-Version von **Terminal Velocity** in den Handel. Die CD-ROM mit der aufwendigen Sternenkampf-Simulation enthält in der Vollversion 70 MB Animationen, 27 Levels und erlaubt bis zu 8 Spieler im Netzwerk.

Bomico stellte seinen CeBIT-Stand unter das Motto "Leichtes Spiel mit Windows 95". Das Kelsterbacher Unternehmen verspricht kinderleichtes Handling für die neueste Spielegeneration. Zu sehen gab es Maxis' CD-Collection des Spiele-Klassikers **Sim City 2000** mit Urban Renewal Kit und **Great Disasters** sowie den Flipper **Pinball 95** und – von Adventure-Soft den Titel **Simon the Sorcerer 2**. Außerdem präsentierte man bei Bomico Activisions Erfolgstitel **Mech Warrior 2**, das Maya-Abenteuer **Pitfall** und das Jump'n'Run-Game **Earthworm Jim**.

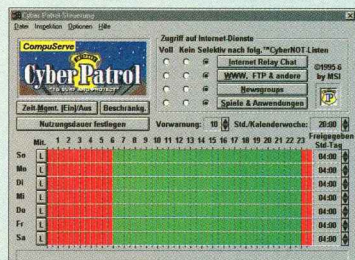
Virtual Corporation heißt das erste komplett sprachgesteuerte PC-Spiel der Welt. Bei diesem Game muß der Spieler innerhalb eines



Zum Abheben: Der Joystick ist out. Ein fliegender Teppich übernimmt bei Magic Carpet die Steuerung.



Die Drucker im Hause erspart die Axt: Mit Print House können Sie Ihre eigenen Visitenkarten und Spruchbänder erstellen



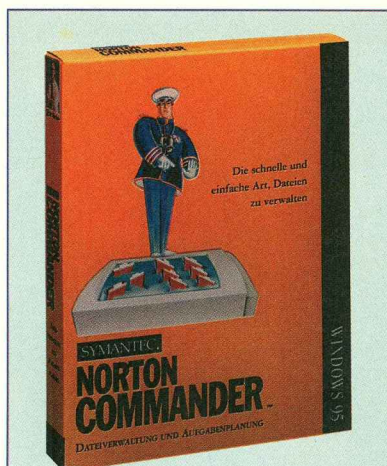
Aufpasser für besorgte Eltern: Mit Cyber Patrol bestimmen Sie, was Ihre Kinder im Internet und bei CompuServe sehen dürfen



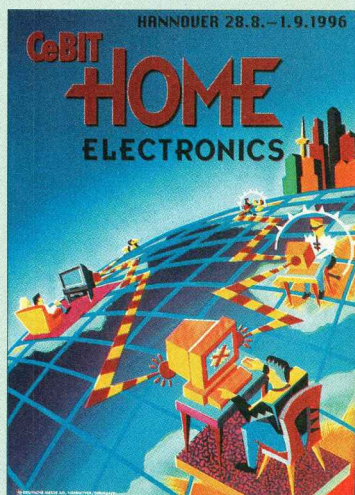
Die CD-ROM "Wälder" aus der Reihe Bee Books von Bertelsmann zeigt, malt und erzählt Ihnen alles Wissenswerte über unsere belaubten Freunde



Kein Brett vorm Kopf: Mit dem VR-Helm VFX1 von Pearl beginnt der virtuelle Spaß erst so richtig



Der Norton Commander für Windows 95 mit echtem DOS-Look&Feel erfreut allenfalls noch DOS-Nostalgiker



Bei Syquest lud man die Besucher zum virtuellen Flug auf dem gefürchteten Syquest-Planeten ein



Publikumsmagnet CeBIT: Auch in diesem Jahr hatte die Messe wieder Besucherrekorde zu verzeichnen

großen Konzerns vom Laufburschen zum Präsidenten aufsteigen. Zahlreiche Videosequenzen und eine komplexe Handlung sollen viele Stunden abwechslungsreiches Spielen ermöglichen. Zur Zeit läßt Microforum das Programm in Hamburg auf deutsch übersetzen. Ob die Software dann auch bayerisch oder sächsisch verstanden wird, konnte bisher nicht geklärt werden.

HOBBY UND FREIZEIT

Fast jeder größere Anbieter hat mittlerweile Software für Hobby und Freizeit im Programm. So präsentierte Boeder Software seine **Yello Events** als Freizeitguide auf CD-ROM. Die Silberscheibe enthält zahlreiche Anregungen, Tips und Komplett-Reiseangebote für die schönsten Wochen des Jahres. Die Palette reicht von Abenteuerreisen über Ballonfahrten bis Zeitverleih. Für Kinder bietet Microforum mit **Toon Works** ein klingendes Comic-Zeichenprogramm an. Zu der Software gehören eine umfangreiche Clipart-Sammlung und zahlreiche Grafik-Funktionen. Clou des Spiels sind die vielfältigen Soundeffekte.

Kaum ein Thema, zu dem **Bertelsmann** nicht mittlerweile eine Chronik oder ein Lexikon herausgebracht hat. Das Angebot reicht von der Chronik der Technik über die Chronik '95 bis zum Lexikon der Tiere. Sogar dem Wald haben die Gütersloher eine eigene CD gewidmet. Wer alle Themen in einem möchte, wählt das **Universal Lexikon** oder **Bertelsmann Discovery**.

Corel Print House soll das einfache Erstellen von Grußkarten, Briefbögen und Visitenkarten ermöglichen. Der Benutzer kann wahlweise eigene Objekte erstellen oder die auf der CD enthaltenen Beispiele an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Das Programm wird mit 5.000 bearbeiteten Cliparts, 1.000 Fotos und 100 True Type-Schriften ausgeliefert. Die deutsche Version der Software brachte **Corel** pünktlich zur CeBIT in die Geschäfte.

Megastorm 3.0 und **Megastorm Windows 95** heißen die beiden neuesten Shareware-Sampler, die von Starcom, Tewi und CSL gemeinsam auf den Markt gebracht werden. Auf den CD-ROMs sind zahlreiche Dienstleistungsprogramme, wie

beispielsweise Internet- und Fax-Software, sowie Hobby- und Lernsoftware enthalten.

LERNEN

Die **Taschenwörterbücher** von **Bertelsmann** enthalten jeweils 55.000 vertonte Stichwörter in den vier Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch. Eine verbesserte Oberfläche soll die Bedienung vereinfachen.

Heureka (zu deutsch: Ich hab's gefunden) heißt die entsprechende Lernsoftware-Reihe von Klett. Die Stuttgarter Schulbuchhersteller zeigten auf der CeBIT neben Wortschätzen in Englisch und Spanisch sowie verschiedenen Grammatik-Trainern auch vier Meisterwerke der Oper als Multimedia-CD-ROMs. Weiter im Angebot sind die Mathe-Klassiker **Mathe Blaster I, II und III**. Durch die Tiefen und Untiefen des menschlichen Organismus führt das Programm **Abenteuer Mensch 3D**.

Auch Tewi aus München hat einen gläsernen Menschen im Programm. Dort heißt die Software **Bodyworks 5.0**. Der Hersteller verspricht für angehende Mediziner wie für interessierte Laien bleibende Eindrücke bei dreidimensionaler Körpererforschung. Als Erweiterung mit Internet-Zugang dient der virtuelle Lehrer **Dr. Bodyworks**. Auf die Spuren der großen Seefahrer entführt Tewi mit **Explorers of the New World**. Die Software zeichnet die großen Reisen von Kolumbus & Co. nach. Mit interaktiven Karten, fotorealistischen Hintergrundbildern und 3-D-Darstellungen der historischen Schiffe soll das Programm das Ei des Kolumbus für den interessierten Anwender bieten.

Memory de Luxe ist die Spezialausgabe des Sprachlernprogramms **Memory** von Starcom. Das Programm bietet ein interaktives Lernsystem durch Wort-Ton-Bild-Assoziationen. Rund 30.000 Vokabeln und Sätze, 1.000 Bilder im Comic-Stil und ein umfangreicher Grammatikteil sind Bestandteile der Software. Für die Spracheingabe ist ein Multimedia-PC erforderlich.

ANWENDUNGEN

Symantec präsentierte auf der CeBIT den mittlerweile in die Jahre gekommenen **Norton**

Commander in einer Windows 95-Version. Trotz 32-Bit-Designs und Windows-Look and Feel ist das Programm allerdings nur echten Norton-Fans zu empfehlen.

Pünktlich zur CeBIT kündigte der kanadische Softwarehersteller Corel eine deutschsprachige Version von **CorelXara** für Windows an. Das Programm ist deutlich schneller als die erfolgreichen Grafiksuites aus dem selben Haus, bietet allerdings auch weniger Grafik-Funktionen. Dafür soll die Software durch Anti-Aliasing- und Transparenzstufen-Funktionalität besonders gut zum Erstellen von WWW-Seiten geeignet sein. Auf der CD-ROM befinden sich neben Corel Xara noch 10.000 Cliparts im exotischen Xara-Format, 500 hochwertige Fotos und 500 Schriften.

Wer seine Schwiegermutter in einen Drachen verwandeln will, kann dies zumindest auf dem Bildschirm mit **Sentfactor Morph** versuchen. Das Morphing-Programm des irisch-amerikanischen Software-Herstellers unterstützt zahlreiche Bild- und Videoformate. In einem Storyboard können verschiedene Bilder zu einer längeren Morphing-Sequenz zusammengestellt werden. Einfache Funktionen zur Bildbearbeitung sind bereits in die Software integriert.

Der Grafikspezialist Micrografix stellte auf der CeBIT sein neues Grafikpaket **Windows Draw 4.0** für Windows 95 vor. Die Software bietet zahlreiche Funktionen zum Zeichnen und Malen sowie für Diagrammentwurf und Bildbearbeitung. Über 50 Import- und Export-Filter für unterschiedliche Bildformate erleichtern den Datenaustausch mit anderen Windows-Applikationen. Mehr als 150 Grafikvorlagen, eine umfangreiche Bibliothek und über 15.000 Cliparts runden das Paket ab. Zielgruppe für das Grafikprogramm ist der SOHO-Markt.

Lotus präsentierte auf der Messe die Bürokomplettlösung **Lotus SmartSuite 96** für Windows 95. Das Paket bietet Programme für Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbankerstellung und Präsentations-Grafiken sowie umfangreiche Kommunikationsmöglichkeiten. Die Internet-Funktionalität erlaubt aus allen Programmen der Suite heraus den Zugriff auf Info-Pools im Internet. Wichtige Web-Sites und Home-Pages können gespeichert werden. So, Boris, jetzt bist Du an der Reihe...

HARDWARE

Danke, Lorenz, für die korrekte Übergabe. Während mein Kollege eher einen "soften" Job hatte, sah ich mich im Hardwarebereich um, aber: Bahnbrechende Neuigkeiten konnten wir auf der diesjährigen CeBIT in Hannover nicht finden. Trotzdem haben wir interessante Entwicklungen und Trends aufgespürt.

1996 wird es in der DRAM-Küche mächtig brodeln. Der Grund: Zwei Köche buhlen um die Gunst der Sterne. Auf der einen Seite stehen die von **Micron** propagierten BEDOs (Burst-EDO-DRAMs). Auf der anderen Seite backen **INTEL** und **Samsung** ihre SDRAMs (synchrone DRAMs). Beide Ansätze erlauben einen 1-Takt-Zugriff auf den Hauptspeicher und machen einen 2nd-Level-Cache überflüssig, vorausgesetzt, die Speicherchips haben eine Zugriffszeit von 50 ns. Beide Speichertypen haben gute Voraussetzungen, sich durchzusetzen.

Während die BEDOs billiger hergestellt werden

können, fungiert Chiphersteller INTEL auch als Boardproduzent mit beträchtlichem Marktanteil. Unterdessen halten sich die anderen Chipsatzhersteller alle Türen offen, um beide Speichertypen zu unterstützen. Allerdings wird ihre Marktpresenz im Laufe des Jahres abnehmen, weil INTEL eben die moderneren und schnelleren Chips in petto hat. Ebenfalls erkennbar war der Einzug der 64-Bit-DRAM-Modulen (DIMMs) in die PC-Boards.

Die Weiterentwicklung des SCSI-Bussystems **Ultra SCSI** (auch Fast-20 genannt) wird auch dieses Jahr dem Massenmarkt vorenthalten bleiben. Erstens sind Platten und Adapter für den Heimanwender viel zu teuer, und zweitens wird die Performance des neuen Busses noch gar nicht ausgenutzt. Statt mit den versprochenen 40 MByte/s kommen die Daten "nur" mit einer Geschwindigkeit zwischen 6-8 MByte/s über die Datenleitungen.

Für den Massenmarkt ist 1996 also noch EIDE angesagt, wenngleich einige Anbieter im Laufe des Jahres den theoretisch schnellen PIO Mode 5 implementieren werden. Und seien wir doch mal ehrlich: Derjenige, der nur eine Platte und ein ATAPI-CD-ROM-Laufwerk in die Laufwerksschächte geschraubt hat, fährt mit EIDE wesentlich besser – und vor allem günstiger.

Western Digital hat die Caviar-Familie um zwei 3,5"-EIDE-Platten erweitert. Die AC32100 und AC32500 haben eine Kapazität von 2,1 bzw. 2,5 GByte und unterstützen sowohl Mode 2 DMA (Direct Memory Access) als auch PIO Mode 4 bei Transferraten von bis zu 16,6 MByte/s. Bei einer Rotations-geschwindigkeit von 5200 U/min liegt die mittlere Zugriffszeit bei 12 ms. Dadurch sind die beiden EIDE-Renner gerade für Multimedia-

Schnell und einfach beeindruckende 32-Bit Grafiken!

CorelXARA – eine neue Generation von Grafik-Software speziell für den Anwender als auch für den professionellen Künstler mit einer kinderleicht zu bedienenden Oberfläche und starken Zeichenwerkzeugen. CorelXARA ist ideal für das Anfertigen von fotografischen Grafiken geeignet und ist das perfekte Partner für das Internet, CorelDRAW!, Corel Ventura und alle anderen Corel-, GIF- und Präsentationsprogramme.

Unglaublicher Umfang!

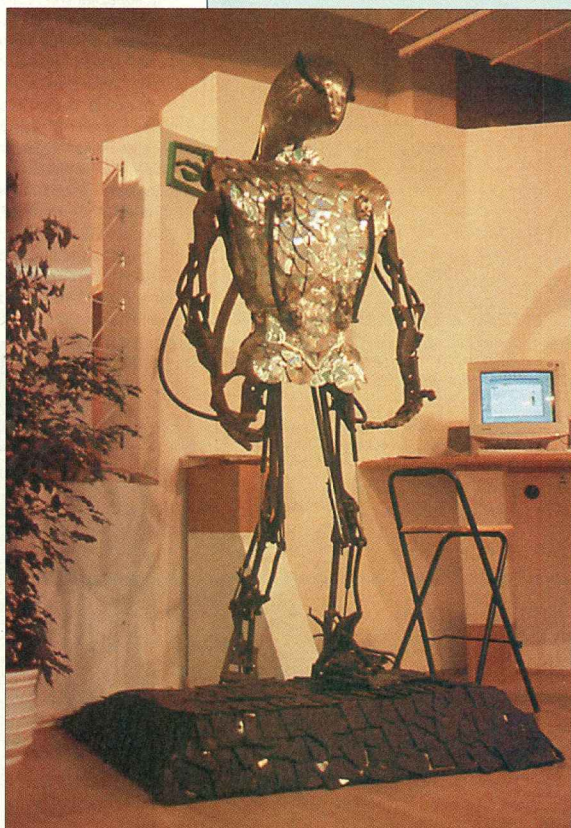
- Mehr als 10.000 Clipart-Bilder
- Mehr als 500 Filter
- 500 Fonttype und Typen-Schäbchen
- 500 Schriften

Anti-Aliasing • Transparenzstufen • Transparent und interlaced GIF
Bitmap-Effekte • Vektor-Zeichenwerkzeuge
Windows 3.1x Windows 95 Windows NT

Ideal für Internet-Grafiken

COREL Xara!

Turbo eingeschaltet: Corel Xara ist das bisher schnellste Grafikprogramm des kanadischen Softwarehauses Corel



Internationales Publikum: Aus welcher Galaxie dieser CeBIT-Besucher kam, hat er uns leider nicht verraten

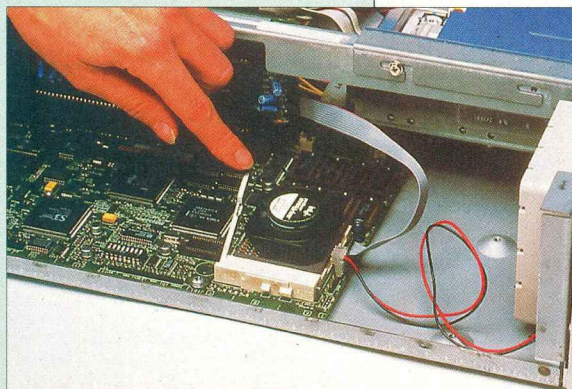


Packard Bell hat sein Produktpalette glänzend aufgewertet und steckt ab sofort die 166 MHz-Version des Intel Pentiums in den CPU-Sockel. Natürlich wieder mit extravagantem Exterieur



Das Brennen aller gängigen CD-Formate dauert mit dem 4-fach CD-Recorder CD-R50S von TEAC ganze 15 Minuten, und das schon für weniger als 2000 Mark

Besitzer von alten 486ern brauchen keine ruhige Kugel mehr zu schieben. Die Intel Overdrive-Familie bringt Pentium-Power, ohne das alte Board auswechseln zu müssen



Anwendungen und Spiele geeignet.

Interessant ist auch, daß die Harddisks lediglich mit drei Platten in Dünnschicht-Technologie arbeiten und daher mit weniger mechanischen Bauteilen auskommen. Die ersten Drives werden ab März in den Läden stehen.

Seagate konnte auf der Messe mit einer ganzen Palette neuer Modelle aufwarten. Die 2,5"-Platten stoßen langsam aber sicher in den Leistungsbereich ihrer größeren Familienmitglieder. Die ST92255AG Marathon 2250 hat eine Nettokapazität von 2.250 MB und jagt über das Fast ATA-2 Interface bis zu 16,6 MByte/s. Die mittlere Zugriffszeit wird mit 14 ms angegeben. Auch die kleinere Marathon 1680 mit 1.680 MByte zeichnet sich durch die besondere Laufruhe aus.

Speziell für Multimedia-Anwendungen und full-motion Video Playback geeignet sind die drei neuen Medalist-Platten 2530, 3440 und 4250 mit einer mittleren Seek-Rate von 10,5 ms bei 5400 U/min. Auch diese Platten unterstützen den Fast ATA-2 Standard Mode 1 und 2 DMA, PIO Mode 3 und 4.

Conner versteckte sich im Novell Network Park und präsentierte ihre Filepro Performance-Modelle CFP4217 und CFP8717 mit 4 bzw. 8 Gbyte Plattenkapazität. Die Laufwerke unterstützen bereits den neuen Ultra SCSI-3 Standard und sind wohl eher den High End- und Server-Umgebungen zuzuordnen. Die 5 bzw. 10 Speicherplatten rotieren mit beachtlichen 7200 U/min in dem 1,6" hohen Gehäuse. Mit dem SSA-Interface können theoretisch bis zu 80 MByte/s übertragen werden, mit Ultra SCSI-3 sind es immerhin noch 40 MByte/s.

Für den Entry-Level-Markt stellte Conner die kleinere CFP 2115S mit einer Kapazität von 2,1 GByte vor. Wahlweise stehen Modelle für Ultra SCSI-3 und Wide SCSI zur Verfügung. Die Preise liegen zwischen 600 US\$ und 1800 US\$, auf den ersten Blick für unsere Belange zu teuer. Wir können uns aber schon einmal darauf freuen, wenn diese Laufwerke in absehbarer Zukunft (wenngleich frühestens im kommenden Jahr) den Consumer-Markt überschwemmen. Die Performance ist einfach traumhaft.

Quantum stellte drei neue Fireball-Modelle mit EIDE oder Ultra SCSI-3 aus. Die Platten mit Kapazitäten von 1,0, 2,1 und 3,2 GByte haben eine mittlere Zugriffszeit von 10,5 ms bei einer Umdrehung von 4500 U/min. Die neuen Modelle beginnen preislich schon bei ca. 250\$ und sollten ab sofort im Handel erhältlich sein. Aber nicht nur der Preis stimmt – auch die Performance stieg gegenüber den Vorläufermodellen.

Eine interessante Alternative zu den relativ langsamen Wechselpunkten bietet ab sofort **lomega** mit dem Jaz-Drive an. Auf das 3,5"-Medium im Disketten-Format passen 1 Gigabyte Daten. Der Clou dabei ist, daß die Medien eben wie Disketten gewechselt werden können. Die durchschnittliche Übertragungsrate liegt bei 5,53 MByte/s mit einer Zugriffszeit von 17 ms. Interessant ist auch der Preis: Ein 1 GB-Medium kostet ca. 199 Mark. Der Preis für 1 MByte liegt somit unterhalb von 20 Pfennigen.

RUND UM DIE CD-ROM

Bei den CD-ROM-Laufwerken setzen sich die Geräte mit 8fach Speed immer mehr durch. Neben **Plexor**, die Ihren SCSI-Renner 8Plx mit einer Zugriffszeit von nur 115 ms vorstellten, gesellt sich nun auch **Mitsumi** mit dem FX 800 in den Herstellerkreis der "Hot-Drives". Das FX 800 wird über den EIDE-Port angeschlossen und hat eine mittlere Zugriffszeit von 150 ms.

Teac stellte das neue 8fach-CD-ROM CD-58E/S mit ATAPI/IDE- oder SCSI-Interface vor. Bei einer Zugriffszeit von 135 ms bläst das Laufwerk bis zu 1,2 MByte über den Bus. Besonders für Notebooks interessant sind die neuen ultraflachen 6fach-CD-ROM-Laufwerke CD-36E. Bei nur 13,7 mm Bauhöhe wiegt dieses Leichtgewicht gerade mal 300 Gramm. Die Zugriffszeit beträgt 220 ms. Interessant ist auch die geringe Leistungsaufnahme von nur 2,5 Watt. Brandneu ist auch der 4fach CD-Recorder CD-

Natürlich war der Kronprinz PPro an allen Ecken und Enden zu sehen. Der neueste Dampfhammer bringt bei 200 MHz Power im Überfluß mit





Nicht ganz vergessen sollte man die herkömmliche Video-Disc, die sich bisher nur ein kleines Stück des Multimedia-Kuchens abschneiden konnte. Der Player von Compro ist ein komfortables Gerät zu einem erstaunlich günstigen Preis

R50S für ca. 2000 Mark (den Händlerpreis erst einmal abwarten).

Alle gewöhnlichen CD-Formate wie Audio, CD-ROM Mode 1 und 2, CD-i, Photo-CD (multisessionfähig), Video CD und CD-plus können aufgezeichnet werden. Das Gerät wird nur mit einem SCSI-Interface ausgeliefert. Für mehr Speed sorgt zudem ein 1 MByte Read/Write-Cache. Das Brennen einer vollen CD dauert etwa 15 Minuten.

Ein großes Schlagwort der diesjährigen Messe war **DVD**. Die Digital Video Disc ist der herkömmlichen Audio-CD zum Verwechseln ähnlich, bietet aber mehr als 7 mal mehr Speicherplatz. Ganze 4,7 GB passen auf eine Seite der DVD. Anders als herkömmliche CDs sind die neuen Scheiben beidseitig bespielbar. Das besondere ist aber die MPEG-2-Kodierung der Videos, die eine hervorragende Bild- und Tonqualität garantiert. Optional stehen 32 verschiedene Untertitel-Kanäle und 8 Audiotracks in unterschiedlichen Sprachen zur Verfügung, unter denen der Anwender auswählen kann. Denkbar wäre auch die Wahl zwischen verschiedenen Kameraperspektiven, die der Betrachter durch Knopfdruck aktivieren kann. Dolby Digital Surround und Pro-Logic sorgen für ein eindrucksvolles Klangpanorama.

Die Qualität der Bildwiedergabe ist objektiv besser, als man es von SVHS-Recordern gewohnt ist. Die Liste des Entwicklerkonsortiums ist lang und vielversprechend: Mit dabei sind

Time Warner, Pioneer, JVC, Hitachi, Philips, Mitsubishi Electric, Toshiba, Matsushita und Sony. Auf der Messe konnte man bereits erste Prototypen von Philips und Toshiba sehen, die im Spätsommer bei den Händlern stehen dürften. Nicht nur wegen der großen Speicherkapazität ist DVD auch für die Spielehersteller interessant, auch die Übertragungsrate ist fast Zehnfach schneller als herkömmliche CD-ROM-Laufwerke. Man darf gespannt sein, ob sich dieses neue Medium durchsetzen wird.

DREIDIMENSIONALES

Langsam kommt etwas Bewegung in die Szene der 3-D-Beschleuniger. S3 stellte die S3d ViRGE/VX aus. Die VRAM-bzw. WRAM-basierte Karte bietet Texture Mapping, Perspektiven-Korrektur, Z-Buffering, Transparenz und atmosphärische Effekte wie Nebel und Farb-Mischungen. Fast alle namhaften Spielehersteller haben bereits ihre Unterstützung für diese Karte zugesagt. Basierend auf dem S3d-Chip werden auch weitere namhafte Hersteller wie Diamond, ELSA, Hercules, und Orchid Grafikkarten auf den Markt bringen. Diese werden sich untereinander nur durch die Speicherkonfiguration (VRAM oder WRAM) oder durch DAC-Bausteine unterscheiden.

Andere Wege geht **ATI** mit dem hauseigenen



Notebook-Besitzer kommen mit dem TEAC CD-36E in den Genuß von sechsfachem Speed mit geringem Stromverbrauch

CeBIT-Telegramm

Bertelsmänner auf Draht:

Bertelsmann, der größte europäische Medienkonzern, kündigte auf der CeBIT seinen Einstieg in das direkte Internet-Geschäft an. Die Gütersloher betreiben bereits zusammen mit dem weltweiten Markt-führer der Online-Dienste, Amerika Online (AOL), den Dienst Bertelsmann Online. Einen konkreten Starttermin für das Internet-Angebot konnte Bertelsmann-Vorstand Thomas Middelhoff noch nicht nennen.

CompuServe ersetzt Fräulein vom Amt:

CompuServe Mitglieder können ab sofort mit **GO TELEFON** oder im Internet unter <http://www.etv.de/cis/> auf die Telefonauskunft zugreifen. Es ist möglich, Suchanfragen mit dem Namen im gesuchten Ort zu starten oder in bestimmten Postleitzahl-Regionen zu suchen. Auch eine branchenbezogene Suche ist möglich. CompuServe bietet die Dienstleistung in Zusammenarbeit mit dem Tele-Info Verlag an.

Adieu, Maus:

Pearl präsentierte auf der CeBIT den CyberBat als neues Eingabemedium. Das Gerät, das wie ein Ring auf den Finger gesteckt wird, sendet Signale per Ultraschall und Infrarot an eine mikroprozessorgesteuerte Empfangseinheit. Damit soll es möglich sein, Bewegungen in drei Ebenen auszuführen und Software sehr präzise und per Fingerzeig zu steuern. Bei Pearl sieht man den CyberBat als Ersatz für die gute alte Maussteuerung.

Multimedia-PC winkt Tetris-Profis:

Mit **Quadriga** bietet 1&1 das erste Multiplayer-Spiel unter T-online. Das in Btx plus angebotene **Game** in Tetris-Manier wird von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt. Die Teilnehmer können sich gegenseitig durch schnelle Spielzüge in Zugzwang bringen. Eine integrierte Chat-Funktion erhöht den Spielspaß beim Steinestapeln und erlaubt freche Kommentare.

Totgesagte leben länger:

Nach zweijähriger Pause gab es auf der CeBIT wieder Amiga-Computer zu sehen. Amiga Technologies präsentierte auf dem Escom-Stand in Halle 11 einen Internet-Rechner mit Online-Software und 14.4er-Modem, der wahlweise mit einem Fernseher oder einem SVGA-Monitor betrieben werden kann. Basis des Gerätes ist ein Amiga 1200 mit 260 MB-Festplatte und 2 MB Hauptspeicher.

Word im Web:

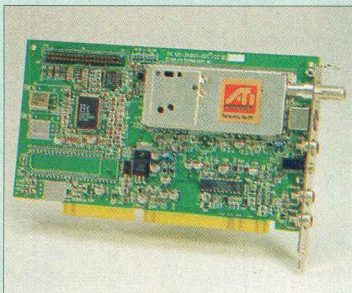
Die Microsoft Internet Assistenten machen Word und Excel fit für das World Wide Web. Nach Installation der Assistenten-Software können mit den beiden Office-Programmen eigene Webseiten erzeugt werden. Die Dokumente werden automatisch in das HTML-Format übersetzt. Die Assistenten gibt es gratis im Internet unter <http://www.microsoft.com>.

Schreib mal wieder:

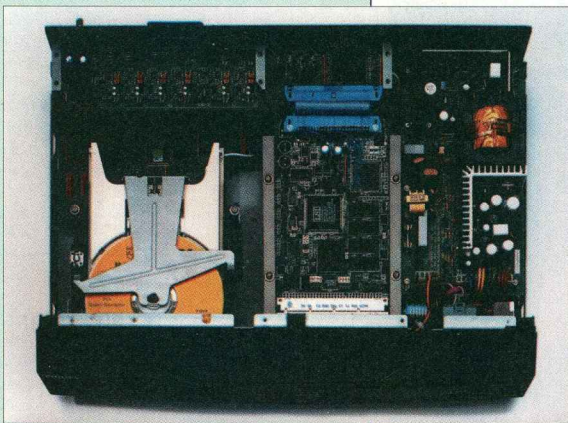
Das Entgelt von 10 Pfennig pro Minute beim Versand von Emails unter T-online entfällt künftig. Gleichzeitig sinken die Kosten pro Minute Internet-Nutzung unter t-online von 10 auf 5 Pfennig. Außerdem startete die Telekom zur CeBIT das neue Btx-plus-Abo mit monatlicher Pauschale bei unbegrenzter Nutzungsdauer.



Eines der Highlights auf der diesjährigen CeBIT: Der Prototyp des DVD-Players von Philips



Ideal, wenn der Chef mal außer Haus ist: Die TV-Tuner-Karte von ATI sorgt für die nötige Entspannung am PC



Unvorstellbar, welche Multimedia-Möglichkeiten das neue DVD-Drive mit über 4,7 GByte dem PC-Anwender bietet. Philips stellte das interne Laufwerk bereits auf der Messe vor

3D Rage, wahlweise mit SDRAM oder SGRAM. **Spea/Diamond** setzen auf ihren Sockel einen nVidia/STG2000 mit DRAM (VRAM optional) aus dem Hause SGS Thomson. Und der Soundkarten-Marktführer **Creative Labs** setzt alles auf den Permedia-Chip von 3DLabs mit schnellem SGRAM.

"KARTENSPIELEREIEN"

Ginge es nach den Herstellern von Erweiterungskarten, so würden wir noch dieses Jahr den ISA-Bus zu Grabe tragen. Schuld daran sind die fest zugeteilten Ressourcen und die langsame Datenübertragung über DMA-Kanäle. Eine PCI-Soundkarte wäre dann aber nicht mehr SoundBlasterkompatibel, wie es fast alle DOS-basierten Spiele voraussetzen. Die neuen Video-

und 3-D-Beschleuniger und das Game-SDK von Microsoft (inklusive DirectDraw, DirectSound, Direct3D, und DirectInput) reizen die Spielehersteller aber immer mehr, zukünftige Projekte für Windows 95 zu entwickeln. Einer PCI-Soundkarte stünde dann nichts mehr im Wege.

Lautstark ging es auf dem Stand von **Terratec** her. Drei neue Soundkarten verschafften sich dem Publikum lautstark Gehör. Die Soundsystem Gold 16/96 und die Soundsystem Maestro

16/96 sind 16 Bit Soundkarten. Die Gold 16 erzeugt Ihre Klänge mit einem OPL3-Synthesizer und kann mit dem Wavetable-Connector um eine Wavetable-Synthese erweitert werden. Sampling ist im

wiedergegeben werden. Interessanterweise wird Steinbergs Cubasis Audio Lite mit Harddiskrecording und MIDI-Sequencer beigelegt. Alle Terratec-Soundkarten haben ein IDE-Interface zum Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks und versprechen echtes Plug'n'Play ohne DOS-Treiber. Die Karten dürften bereits im Handel erhältlich sein.

BOXEN-STOP

Die Firma **Jöllenbeck** präsentierte auf ihrem großzügigen Stand professionelle Lautsprechersysteme zum Anschluß an die Soundkarte. Die SV 725 AEROSPACE BETA besteht aus dem Verstärkerteil mit integriertem Subwoofer und zwei Satellitenboxen. Satte 240 Watt sorgen für bestechenden Klang. Etwas später folgt eine Dolby Surround-Version mit einem Center-Lautsprecher und vier Satellitenboxen, die Kinoatmosphäre in das heimische Arbeitszimmer bringen. Surround-Sound bieten bereits die SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE, wahlweise mit drei unterschiedlichen Effekten (Theater, Konzerthalle und Live). Die kompakten Lautsprecher haben ein Spezialnetzteil und haben bei 180 Watt eine satte Baßwiedergabe, ohne den Sound zu verzerren.

Die kleinere Version SV 732 AEROSPACE EXTREME mit 100 Watt und Surround-Effekt ist ebenfalls bereits erhältlich. Übrigens sollten sich Besitzer von Konsolen unbedingt mal die große Auswahl an Pads und Sticks anschauen.

Auch in meinem Bereich war das Internet ein zentrales Thema der diesjährigen CeBIT. Der Ruf nach höherer Bandbreite hallte unüberhörbar durch die Messehallen. Der Ausbau von ISDN-Zugängen ist in vollem Gange und wird sich in absehbarer Zukunft durchsetzen. Passend zum Thema stellte **POINT Computer** Lösungen für den analogen und digitalen Connect vor. Mit dabei waren die Hybrid-Modems ZyXEL TA 288 ISDN, sie sowohl analog, als auch digital ins Netz gehen können. Motorola wird ebenfalls die 3400 Pro Serie um einen ISDN-

FullDuplex-Verfahren bis 48 KHz möglich (gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe). Neben der MPU401-MIDI-Schnittstelle wird ein umfangreiches Softwarepaket, bestehend aus Steinbergs Musicstation und einem MIDI-Sequencer für Musikalien, mitgeliefert. Eine CD-ROM mit Samples ist ebenfalls im Lieferumfang mit dabei.

Die Maestro 16 hat den Wavetable-Synthesizer bereits auf der Karte. Professioneller ist die Maestro 32/96 mit einem 4 MB Synthesizer und einem Effektprozessor. Durch ein zweites MPU-Interface stehen 32 MIDI-Kanäle zur Verfügung. Im Enhanced-FullDuplex-Mode können Samples gleichzeitig mit verschiedenen Samplerraten aufgenommen und

Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentationspflichten in angemessenem Rahmen übernimmt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtenkenntnisse sowie selbständiges Denken und Handeln im Sinne der Krone Bedingung. Eigener Palast und umfangreiche politische Ambitionen vorhanden. Interessenten melden sich unter: ELISABETH.





Elisabeth I.

Historisch akkurat recherchiert, verlangt ELISABETH I. Managementfähigkeiten, die weit über reines kaufmännisches Geschick hinausgehen. Weitsichtige Beurteilung der politischen Situation und Entscheidungen zugunsten der englischen Krone sind der einzige Weg, um Elisabeths Wohlwollen zu sichern. Top-Rendersequenzen, Full-Motion-Video und Sprachausgabe machen aus dieser komplett deutschen Wirtschaftssimulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt. PC CD-ROM.

Spielbare CD-ROM-Demo
anfordern gegen DM 5,- Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon,
ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

FUNSOFT 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

ASCON 
Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

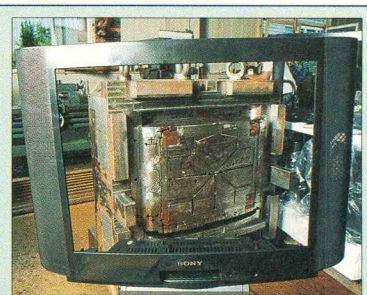


Die Boxen von Jöllenbeck sehen nicht nur phantastisch aus, sie klinken auch so. Der integrierte Subwoofer der SV725 Aerospace Beta sorgt für den richtigen Bums

Anschluß erweitern.

Eine interne ISDN-Lösung ist die aktive ISDN-Karte von Billion mit CAPI-Software. An diese Karte kann ein Telefonhörer angeschlossen werden, mit dem computergesteuertes Telefonieren möglich wird.

1996 wird ein spannendes Jahr, in dem viele Neuheiten das Licht der Welt erblicken werden. Es bleibt aber erst einmal abzuwarten, welcher Trend sich durchsetzen wird (ja, die Gesetze des Marktes!). Freuen wir uns schon einmal darauf. 



Beispielhaft für den Umweltschutz: Sony hat ein neues Recycling-System für ausgediente Monitore entwickelt



Ein klarer Fall von Understatement. Klein in der Abmessung, aber ein toller Sound: die SV733 Extreme Deluxe von Jöllenbeck

Live on Tape

Klaus Trafford durfte die Aufzeichnung der 75. Folge von RTL Samstag Nacht live on tape miterleben.



alles ab, was nun passieren würde. Es war fast 21 Uhr.

Warm-Up

Nach kurzer Zeit erschien ein dunkelhäutiger Entertainer auf der Bühne – zweifellos ein Amerikaner.

Ohne daß ihn jemand darum gebeten hatte, fing der Mensch an zu singen und animierte das Publikum dazu, ihn durch Zusammenschlagen der Hände dabei zu unterstützen. Es schien sich um eine Mammutschleife zu handeln, denn es blieb nicht bei einem Song, und nach zehn Minuten fühlte ich eine nie gekannte Wärme in meinen Handflächen. Es mag vielleicht aber auch daran gelegen haben, daß ich neben Petra Maueröder von der lieben Konkurrenz sitzen durfte...

Als nächstes erschien ein sehr guter Bekannter, der mir noch als Gegenstück zu Hella von Sinnen und als Fruchtextperte in Erinnerung war: der Executive Producer von RTL Samstag Nacht, Hugo Egon Balder. Er begrüßte das Publikum und wies darauf hin, daß es hier keine Leute gäbe, die irgendwelche Applauschilder hochhalten würden. Die Hoffnung, daß wirklich alles echt sein würde, raubte Hugo Egon einem aber gleich im nächsten Satz

"Über Ihnen befindet sich eine Leuchttafel, auf der 'Tooor' zu lesen ist." Wenn diese aufleuchten würde, sollte alles klatschen – was kurz darauf auch geübt wurde. Wie sich in den folgenden 70 Minuten herausstellen sollte, wurde die Leuchttafel wirklich nur für vier Momente benötigt, den Rest besorgten die Zuschauer, freiwillig und unterstützend mit Füßen und Stimme.

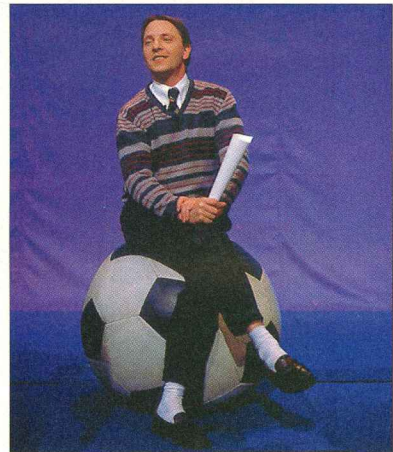
Anders als im TV

Schauen Sie sich einen Film im Fernsehen an und gehen Sie später ins vollbesetzte Kino. Sie werden den gleichen Streifen ganz anders



Highlight: die Nachrichten

erleben. Genauso war es hier, eben nur umgekehrt. Als ich am nächsten Tag im Fernsehen die Wiederholung sah, verstand ich nicht mehr, warum ich während der Aufzeichnung an gewissen Stellen so laut gelacht hatte. Live ist eben doch etwas anderes.



Spocht-Schau mit Olli Dittrich

Köln-Hürth, am 30. März 1996. Es ist kurz nach 20.20 Uhr, als eine Lautsprecherstimme verkündet: "Bitte lassen Sie die Damen und Herren von der Presse vorher in den Saal..." Damit bin unter anderem ich gemeint, und so heißt es gleich, sich durch geschätzte 250 zahlende Gäste durchzuschlängeln, die in der Halle der Magic Media Company bereits Schlange stehen.

Die Fans von RTL Samstag Nacht lassen sich das Vergnügen, bereits am Freitag zu sehen, was am folgenden Abend gegen 23 Uhr im Fernsehen läuft, etwas kosten: Mit 35 Mark schlägt die Karte zu Buche und stellt damit auch die teuerste dar, die der Sender auf Anfrage vergibt. Bis Juni sind alle Aufzeichnungen ausgebucht, es sei denn, man bucht über Unternehmen, die ein entsprechendes Angebot in ihrem Sortiment haben.

Wir Pressefritzen von der schreibenden Zunft und vom Rundfunk hatten mehr Glück: Es handelte sich um die 75. Sendung, und außerdem sollte auf die erste CD-ROM "RTL Samstag Nacht" angestoßen werden, die von Software 2000 vertrieben wird (wir berichteten in der Mai-Ausgabe). Die Ehrenplätze in den ersten beiden Reihen (Stuhl statt Holzbank) waren für uns reserviert worden, das Studio war dank der Scheinwerfer gut geheizt, und kurz darauf wartete



Sister Act auf kölsch...



Stephan und Mirko haben Frühlingsgefühle

Und live war die Aufzeichnung in der Tat: Zwar mußten einige kurze Umbauarbeiten eingelegt werden, der Rest aber verlief pannenfrei und ohne Komplikationen. Ein eingespieltes Team weiß eben, worauf es ankommt - und außerdem war ja am gleichen Tag die Generalprobe gewesen.

Die männlichen Comedians kamen zu Beginn im Tarnanzug daher und stellten mit stolzeschwellter, einschaltquotenbewußter Brust fest: "Fußball gegen Wetten daß, doch wir, wir machen alle naß." So ganz stimmt das nicht, denn Thomas Gottschalk hielt bis 22.58 Uhr 13,51 Mio. Zuschauer (42,2 %) vor der Glotze, die Kölner Truppe sahen nur noch 2,96 Mio. (17,0 %).

Dafür blieb man hier wenigstens von Take That und Wolfgang "Ich bin ein toller Typ" Lippert sowie heulenden Fans verschont und durfte statt dessen eine wohlgefüllte Gagparade verfolgen, in der es aber auch manchen Hänger gab. So zum Beispiel ein überlanger Sketch, in dem Stargast Rufus Beck (als Waltraud in "Der bewegte Mann" noch in guter Erinnerung) immerhin Gelegenheit hatte, seine Wandlungsfähigkeit zu beweisen. Die Schlußpointe zündete nicht, aber da war ja noch das "Tooor".

Die beiden Auftritte von Polizist Holm alias Dirk Bielefeldt wußten durchaus zu gefallen, aber auch er war schon mal besser gewesen. Er kam gleich nach dem unbestrittenen Höhepunkt einer jeden Sendung, den Nachrichten - diesmal leider ohne Karl Ranzeyer, dafür mit dem Papst. Eine Kamera hatte bereits auf den im Publikum stehenden

verließ, meldete sich wieder die Lautsprecherstimme: "Montag um 11 Uhr ist Dienstbeginn." Die Glücklichen.

Danach

Kurz darauf versammelten sich die zahlreichen Ehrengäste auf der Empore des Gebäudes, in dem auch andere RTL-Sendungen aufgezeichnet werden. Darunter befanden sich auch Erika Berger ("Eine Chance für die Liebe") und Werner Schulze-Erdel ("Familienduell") sowie die Comedians. Allerdings suchte man vergebens nach Mirko und Esther; sie waren offensichtlich schon gegangen.

Dafür hatte ich Gelegenheit, mich mit Rufus Beck zu unterhalten. Ihn hatten die Comedians gefragt, ob er als Gast einmal mitwirken wollte, und weil ihm auch die drei Sketche gefallen hatten, sagte er prompt zu.

Er sieht zwischen seinen Auftritten in einer Derrick-Folge, beim "Bewegten Mann" und in der RTL-Sendung keine Unterschiede: Schließlich müsse man als Schauspieler wandlungsfähig sein. Seine nicht sehr einfache Rolle als Waldtraud habe er bekommen, weil er den Regisseur, Sönke Wortmann, gekannt habe. Bedenken, daß er sich allzusehr mit der Rolle identifizieren könnte, habe er nie gehabt:

"Ich bin verheiratet und habe drei Kinder", betont er. Vielleicht ist das auch der Grund, warum man ihn im Herbst in einem Kinderfilm wiedersehen wird. Jener entsteht derzeit in Tschechien und trägt den Titel "Der Feuervogel".

Als sich die Party langsam dem Ende zuneigte, wurde mir plötzlich bewußt, daß ich niemanden gefragt hatte, wie man denn die CD-ROM fand. Aber wie hatte schon Hugo Egon Balder bei der Begrüßung verlauten lassen?

"Ich weiß nicht mal, was das ist!" Ob er das ernst meinte oder nicht, konnte nicht geklärt werden. Auch könnten Sie mich fragen, was



Liebe Brüder und Schwestern...



Herr Holm ist auf Draht

dieser Bericht in der PC POWER zu suchen hat, wo es doch nur am Rande um ein Spiel geht. Ich sag's Ihnen freiwillig: Aktionen wie diese, die einen mal aus dem gewohnten Umfeld rausreißen, sollten sich die Softwarehäuser des öfteren überlegen. Software 2000 hat es getan, und es war in der Tat ein Erlebnis, einmal "dabei" gewesen zu sein.

In gewisser Weise bin ich auch froh darüber, daß es ausgerechnet "RTL Samstag Nacht" war. Obwohl ich auch gegen "Der Preis ist heiß" nichts einzuwenden hätte, sofern ich dann auch am Ratepult stehen darf. Es hätte aber auch schlimmer kommen können, und so bleibt mir die Hoffnung, daß niemand auf die Idee kommt, eine CD-ROM "Interaktiver Talk mit Ilona Christen" zu produzieren...



Wigald live in L.A. - It's Oscar-time

Bielefeldt geschwenkt, so daß ich einen guten Blick auf den Teleprompter hatte. Dort stand zu lesen: "Stefan: Und hier noch eine Meldung zum Schluß..." Genau diese Worte folgten nach der Einspielung des Films mit Wetterman Mirko - Nontschew.

Eingespielt

Etwa die Hälfte der Aufnahmezeit bestand aus Einspielungen, die man im abgedunkelten Studio auf einer Leinwand und auf Monitoren verfolgen konnte. Sie waren im Laufe der Woche gedreht worden. Dort lief im übrigen auch die jeweilige Kameraeinstellung, wie sie auch am Folgetag im Fernsehen zu bewundern war.

In den Umbaupausen hatte man Gelegenheit (mehr als die Fernsehzuschauer), das Können der Samstag Nacht-All Stars zu genießen. Diese Gruppe sorgt für die musikalische Untermauerung des Geschehens und hat mehr, viel mehr drauf, als manche von Ihnen glauben mögen. Und die Musik kommt nicht vom Band!

Mit Singerei endete auch die Sendung: Die Doofen alias Wigald Boning und Olli Dittrich stellten ihren neuesten Titel vor, daraufhin versammelten sich alle Beteiligten der Sendung und wiesen auf das CD-ROM-Spiel hin. Eigenwerbung muß eben sein. Als ich das Studio



Schlußbild der 75. Sendung: Danke

Sprachen lernen mit IBM

IBM will sich jetzt verstärkt den privaten PC-Benutzern zuwenden. Den Anfang macht dabei eine neue Palette mit Sprachlernprogrammen. Ged Start hat sich für uns schlaue gemacht.

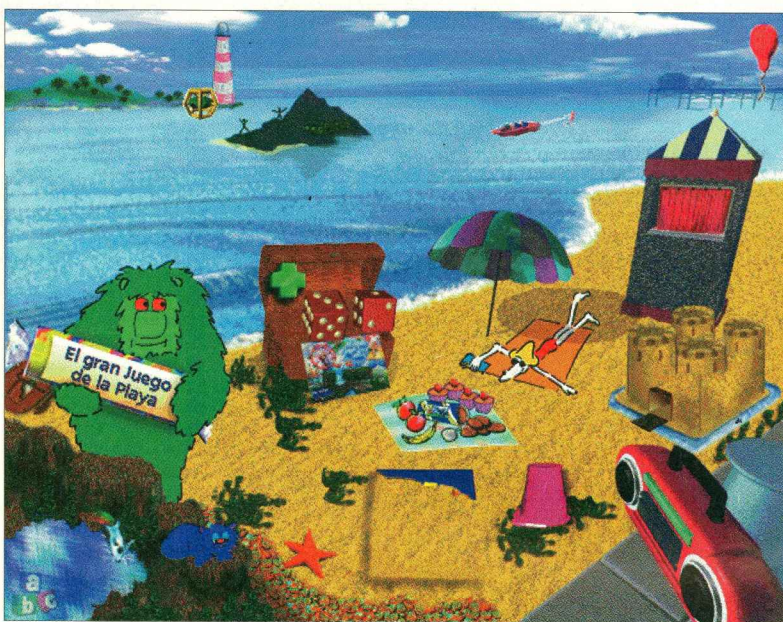


Wählen Sie eine Sprache. Kennen Sie die Nationalflagge des jeweiligen Landes?

In der Computerbranche ist der Name IBM wohl jedem ein Begriff. Neu ist jedoch, daß die Firma nun auch auf dem Markt für Heimsoftware aktiv wird. Zur neuen Produktlinie zählen Spiele, Freizeit- und Lernsoftware. Es ist uns gelungen, eine Vorab-Kopie der Muzzy-Reihe mit Sprachsoftware zu Testzwecken zu ergattern. Der Name IBM an sich legt ja schon nahe, daß es sich um Qualitätsprodukte handeln dürfte; zusätzlich hatten jedoch noch die BBC und der Sprachenspezialist Vektor ihre Finger im Spiel.

Bislang sind zwei Episoden dieser Sprachlernserie auf CD-ROM erschienen – **Muzzy at the Seaside** und **Muzzy at the Disco**. Später sollen dann noch **Muzzy and the clockmaker** und **Muzzy at the Gondoland Games** auf den Markt kommen.

Die Mindestanforderungen sind für alle vier



Der Hauptbildschirm des Strandabenteuers. Hier wählen Sie die verschiedenen Optionen

CD-ROMs gleich: ein 486-66, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM, bis zu 25 MB freier Festplattenspeicher sowie ein Mikrophon, um die Recording-Funktion nutzen zu können. Dazu kommen noch ein SVGA-Display und eine

16-Bit-Soundkarte.

Muzzy at the Seaside

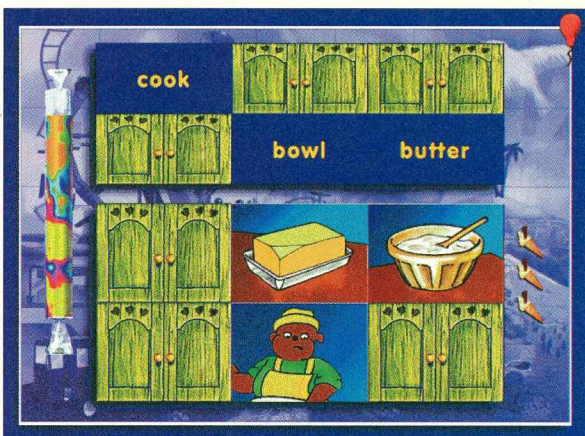
Die Muzzy-Serie soll in erster Linie das Erlernen von Sprachen erleichtern – die



Jedes Feld des Spielbildschirms führt zu einer neuen Herausforderung



Der Spielbildschirm des Disco-Abenteuers ist deutlich ansprechender und bunter ausgefallen



Sie müssen nicht nur zwei passende Objekte finden, sondern auch noch deren Namen lernen

Muttersprache für die ganz Kleinen und Fremdsprachen für ältere Kinder und Jugendliche. Außerdem werden rechnerische Fähigkeiten und räumliches Vorstellungsvermögen gefördert. Zu Beginn des Spiels wählen Sie eine Zielsprache, also die Sprache, die Sie erlernen wollen, und anschließend die "Hilfs"-Sprache, die Muttersprache, in der Hilfestellungen und Anleitungen gegeben werden.

Für die jüngeren Spieler werden beide Sprachen natürlich identisch sein. Zu den verfügbaren Sprachen gehört Deutsch,

Bilder wirklich sehr schön gerendert wurden, gibt es zu wenige Animationen, um die Aufmerksamkeit eines Kindes über längere Zeit zu fesseln.

Der Spielbildschirm schneidet da schon etwas besser ab. Kinder, die gemeinsam damit spielen, wird stören, daß sie nicht dieselben Spiele spielen können wie ihre Gegner – durch Würfel wird bestimmt, wer welches Spiel spielen darf. Die Kinder spielen also nebeneinander her statt zusammen oder gegeneinander. Gut, dadurch kann unnötiger Wettbewerbsdruck im



Ein Zahlenspiel – ob es zukünftige Mathe-Genies oder Nachwuchs-Pokerfaces vom Hocker hauen wird?



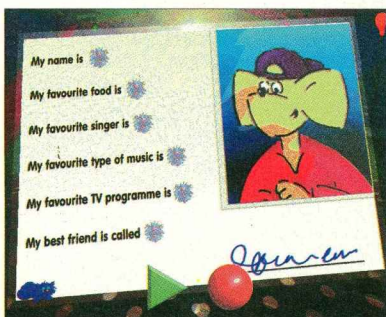
DJ Muzzy am Steuerpult des Hauptbildschirms der Disco-CD

Kindesalter vermieden werden, aber erzählen Sie das mal Ihren Kindern!

Die Muzzy-Serie soll in erster Linie das Erlernen von Sprachen erleichtern

Englisch, Amerikanisch, Französisch, Italienisch und entweder lateinamerikanisches oder europäisches Spanisch. Die Entwickler haben keine Mühen gescheut, um sicherzustellen, daß die Sprecher die offizielle Standardaussprache des betreffenden Landes verwenden.

Der Hauptbildschirm zeigt eine Strandszene, wo zwischen verschiedenen Aktivitäten gewählt werden kann. Die Hauptfigur Muzzy trägt eine Hinweistafel, auf der die jeweilige Option angegeben wird. Von hier aus geht's weiter zur eigentlichen Handlung des Games, zum Spielbildschirm, zum Bildwörterbuch, zu einer Kombination aus selbsterfundener Geschichte und Aufnahme-Studio usw. Die Handlung selbst ist leider ziemlich dumpf, und obwohl einige



Mit der Recording-Funktion können Sie Ihr eigenes Abenteuer aufnehmen



Dies sind die verschiedenen Spiele der Disco-CD

Die Spiele selbst können auch ohne den großen Spielbildschirm angewählt werden, machen aber keinen sonderlich anspruchsvollen oder unterhaltsamen Eindruck, gleich für welche Altersgruppe. Die Mal-, die Zahlen- und Rätselspiele sind wie auch die eher pädagogisch ausgerichteten Spiele lediglich Abwandlungen des immer gleichen Themas, Bildpaare zu finden oder zwei Objekte anhand ihrer Namen zusammenzufügen. Für das Erlernen fremdsprachlicher Vokabeln mag das akzeptabel sein, ob sich davon aber ein Kind begeistern läßt, ist eine andere Frage.

Das wichtigste interaktive Feature ist natürlich die Recording-Funktion. Hier können die Stimmen der Benutzer auf verschiedenste Art und Weise in die Handlung eingefügt werden. Die einzelnen Dialoge oder sogar die gesamte Story können neu aufgenommen werden, und es besteht die Möglichkeit eine komplett neue Story zu erfinden. Diese neue Story muß jedoch mit den bereits vorhandenen Grafiken auskommen, für Abwechslung bietet sich da wenig Raum.

Insgesamt leidet das Paket an zwei großen



Einer der Bildschirme der Haupt-Story zeigt die Textabschnitte

Nachteilen. Es liegt irgendwo in der Mitte zwischen Education- und Entertainment-Software, doch weder das eine noch das andere ist hier ausreichend berücksichtigt. Natürlich enthält die CD ein gewisses Lehrpotential, wenn es um das Erlernen fremdsprachlicher Vokabeln geht – insbesondere mit dem Bildwörterbuch –, doch andere Bereiche kommen einfach zu kurz.

Die Story enthält ausgedehnte Textpassagen, die die Fähigkeiten eines Kindes beim Erkennen von Wörtern oder Satzgebilden schnell überfordern, wenn nicht die Eltern umfangreiche Hilfestellung leisten. Und was die Unterhaltung angeht, da sieht's auch nicht berauschend aus, wenn man mal von der Möglichkeit absieht, seine eigenen Dialoge aufzunehmen.

Das zweite Manko ist das umständliche Steuer- und Betriebssystem, das wesentlich anwenderfreundlicher hätte ausfallen können. Während der gesamten Story kommt es immer wieder vor, daß Aktionen angekündigt werden, die bereits längst geschehen sind, und PC-erfahrene Kids werden sich daran stoßen, daß die Reaktionszeit beim Klicken auf Icons deutlich schneller hätte sein können. Die richtige Augenzahl zu würfeln, nur um den Spielbildschirm zu schließen, ist ein ärgerlicher Lapsus, bei dem der Erfolg des Kindes bei den vorangegangenen Lernspielen keinerlei Berücksichtigung findet.

Muzzy at the Disco

Stilistisch und inhaltlich ist diese CD dem ersten Paket natürlich sehr ähnlich. Die Story



Hier passen Text und Bilder wohl kaum zusammen

handelt von einem Tanzwettbewerb, und obwohl hier etwas lebhafter animiert wurde als im vorangegangenen Fall, wirken noch immer viel zu viele Bildschirme statisch und trist. Auf Kinder könnte das sogar richtig verwirrend wirken – sollte man von zwei Frauen und einer Katze nicht irgendeine Reaktion erwarten, wenn eine Maus über den Boden läuft?

Und auch hier gilt wiederum, daß einige Aktionen erst beschriebener werden, wenn sie längst über die Bühne gegangen sind. Andere Dinge werden überhaupt nicht gezeigt, obwohl die Dialoge darauf Bezug nehmen.

Der Spieleteil des Pakets scheint im Vergleich zur ersten CD etwas interessanter

ausgefallen zu sein, vielleicht täuschte mich hier aber auch nur mein besseres Würfelglück oder die deutlich farbenreichere Animation. Alle Eltern seien übrigens davor gewarnt, daß der Begleit-Soundtrack bei diesem Paket stärker im Vordergrund steht und recht schnell auf die Nerven gehen kann.

Die beiden Muzzy-CDs bieten einen interessanten Ansatz zum Sprachen lernen anhand von Parallelbeispielen, doch mir scheint, man hätte mehr aus dieser Idee machen können. Ein kleiner Trost zum Schluß: Bei den mir vorliegenden CDs handelt es sich Beta-Versionen, man kann also davon ausgehen, daß die meisten Fehler behoben sind, bevor Muzzy in den Handel kommt.



Klicken Sie auf die Figuren, und sie werden sich Ihnen vorstellen

FANTASTISCH

In der Rolle einer der vier Helden einer Fantasy-Welt führen Sie Ihre Truppen gegen den dunklen Schattenmeister und seine Anhänger. Bei den Schlachten können Sie Gold erobern, um noch schlagkräftigere Truppen zu entwickeln. Ihre Armee besteht aus bis zu 120 verschiedenen Truppengattungen. Darunter sind unter anderem Drachen, Ritter, Gnome und Samurais. Sie können Ihre Gegner in fünf Kontinenten bekämpfen oder jedes nur erdenkliche Schlachten-Szenario selbst erstellen.

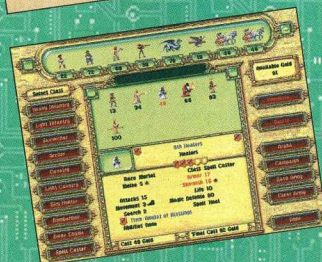
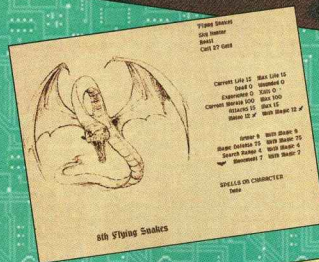
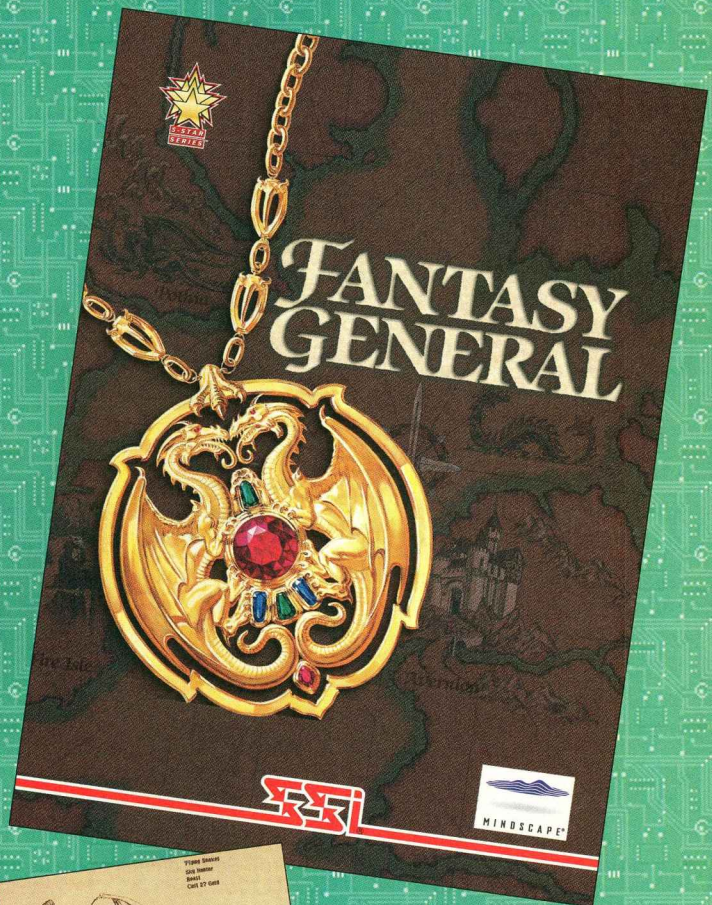
FANTASY GENERAL verwendet das vielgelobte, intuitiv zu bedienende Interface von „Panzer General“, die Handlung versetzt Sie in eine Fantasy-Welt mit deren Truppen.

FANTASTISCHE MERKMALE:

- ❖ Über 120 verschiedene Fantasy-Truppengattungen stehen unter Ihrem Befehl.
- ❖ Forschungsmodus.
- ❖ Vier verschiedene Charaktere stehen dem Spieler zur Wahl.
- ❖ Fünf Kontinente müssen von dunklen Mächten befreit werden.
- ❖ Spielen Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM

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



© 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



Sind Sie ein Zocker?

Testen Sie sich selbst! Sind Sie ein richtiger Zocker, oder spielen Sie nur der guten Unterhaltung wegen am PC? Welches Genre liegt Ihnen am besten? Der exklusive Psycho-Test unseres Dr. Herbst-Teams verrät es Ihnen.

Bitte lesen Sie sich die folgenden Fragen genau durch und wählen Sie dann von den vier Antwortvorgaben diejenige, die Ihnen am ehesten zusagt. Am Ende prüfen Sie dann, für welchen Buchstaben Sie sich am häufigsten entschieden haben, und schauen unter der entsprechenden Auflösung nach. Sollten Sie mehrere Buchstaben gleich oft genannt haben, so treffen auch mehrere Auflösungen auf Sie zu. Viel Spaß – und seien Sie ehrlich, denn der einzige, den Sie beschwindeln können, sind Sie selbst!

1. Sie können ein Spiel nicht starten, weil Sie nicht genug Erweiterungsspeicher haben. Was tun Sie?

- a) Ich verändere meine CONFIG.SYS.
- b) Ich lese die Anleitung, vielleicht steht da ein Tip drin.
- c) Ich erstelle eine Bootdiskette und starte mein System von dort aus.
- d) Ich tausche das Spiel beim Händler um.

2. Man versucht, Sie zu einem Netzwerkspiel zu überreden, bei dem Sie gegen sieben Freunde antreten müssen. Spielen Sie mit?

- c) Klar, das macht mehr Spaß, als gegen den Computer zu spielen.
- b) Kommt darauf an, um was für eine Art Spiel es sich handelt.
- a) Auf geht's!
- d) Nein, ich spiele lieber alleine.

3. Sie haben sich voller Freude die PC POWER 4/96 gekauft und müssen feststellen, daß sich die Vollversion nicht installieren läßt. Wie reagieren Sie?

- d) Ich kaufe das Magazin nicht mehr. So ein Sch...
- a) Ich probiere es von der CD aus zu starten. Läuft zwar, aber ohne Sound.
- c) Ich kopiere alle Daten auf die Festplatte, passe meine Soundkarte an und spiele es dann.
- b) Ich rufe bei der PC POWER an, die Jungs wissen das sicher.

4. Betrachten Sie das Bild. Was fällt Ihnen spontan dazu ein?

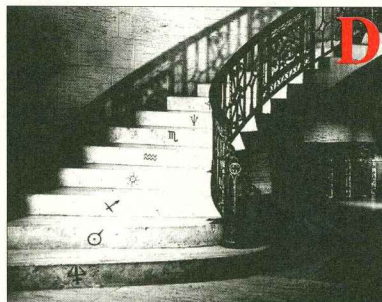


- b) Der Schönheitschirurg hat gepfuscht.
- a) Geil, Phantasmagoria!
- d) Und so was in einer Zeitschrift, die auch von Jugendlichen gelesen wird.
- c) Ich freue mich schon auf Teil 2.

5. Versuchen Sie – ohne ins Impressum zu schauen – die Power-Crew namentlich zu benennen. Wieviele Namen fallen Ihnen ein?

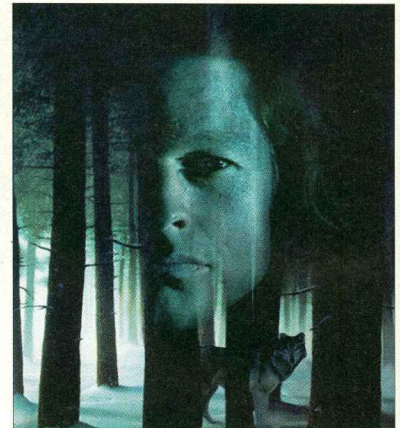
- a) einer oder zwei
- b) drei oder vier
- c) Mein(e) Lieblingsschreiberling(e) sofort, die anderen nach längerem Überlegen
- d) Sorry, da müßte ich nachschauen.

6. Betrachten Sie das Bild. Was fehlt Ihrer Meinung nach?



- a) Wieso fehlen? Ist doch alles klar.
- d) Da fehlt die Farbe irgendwie...
- c) Mein Sternzeichen
- b) Das "D" ist irgendwie fehl am Platze, sonst ist alles okay

7. Betrachten Sie Bild. Was fällt Ihnen an daran besonders (!) auf?



- d) der Hund
- c) das Gesicht
- b) das helle Licht zwischen den Bäumen
- a) eigentlich gar nichts

AUSWERTUNG

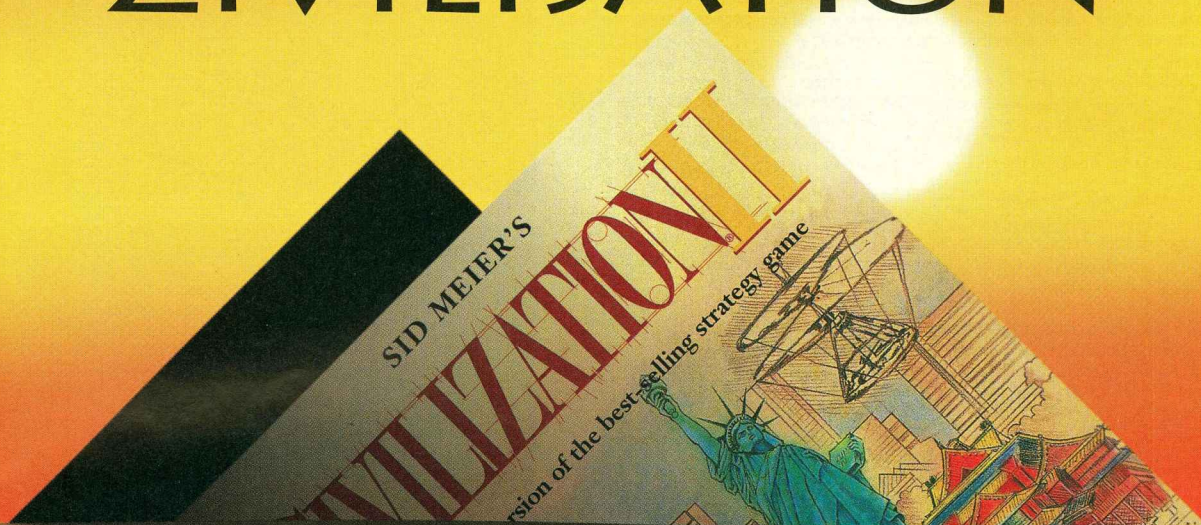
Der A-Typ
Und ob Sie ein Zocker sind! Games, bei denen es auf schnelle Reaktion und weniger auf Inhalte ankommt, liegen Ihnen am meisten. Aber genau darin liegt die Gefahr, denn genauso oberflächlich wirken Sie an Ihrem Rechner herum.
Tip: Werfen Sie ab und zu einen Blick ins Handbuch.

Der B-Typ
Spiele, bei denen sich Vorgänge wiederholen, liegen Ihnen am meisten. Daher sind Strategie-Games und Wirtschaftssimulationen bei Ihnen gut aufgehoben. Sie achten sehr auf Einzelheiten, und so entgehen Ihnen weder versteckte Hinweise noch Grafikfehler.
Tip: Schulen Sie Ihr PC-Wissen. Sie sind der geborene Game-Designer.

Der C-Typ
Sie sind ein PC-Profi, und Sie wissen sich in jeder Situation zu helfen. Ihr Erinnerungsvermögen ist phantastisch, und deshalb sind Sie der ideale Adventurer. Lassen Sie sich aber nicht nur beraten, treffen Sie auch mal eine eigene Wahl.
Tip: Wie wäre es denn mit einer Komplettlösung für unsere "Helpline"? Genau Sie brauchen wir!

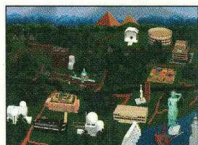
Der D-Typ
Sie stehen noch am Anfang Ihrer Zockerkarriere. In dieser Phase läßt man sich sehr leicht von schmuckem Verpackungen beeinflussen und übersieht die Tatsachen. Lassen Sie sich also möglichst gut beraten, bevor Sie ein Spiel kaufen.
Tip: Für alles gibt es eine Lösung. Trauen Sie sich, fragen Sie um Rat. Man wird Ihnen helfen.

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION



Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

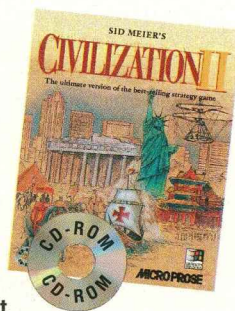
Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.



Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.

Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegtesten Epochen der Menschheitsgeschichte.

Eine neue Stufe in der
Evolution der
Strategiespiele ist
erreicht - Civilization II!



UPGRADE-COUPON

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70,- an folgende Adresse:
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2",
Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh

MICRO PROSE

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

EBENFALLS ERHÄLTlich: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!

Power-

DAS NEUE Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, werden von unseren Redakteuren auf alle wichtigen Aspekte hin überprüft, aus der sich später die Wertung ergibt. Diese Informationen konnten Sie bisher aus den Textbeiträgen und aus der Wertungsbox unter den Stichworten "Pro" und "Kontra" entnehmen. Das war uns aber nicht genug!

Und so präsentiert das Power-Team als erstes deutsches PC-Spiele-Magazin ein Punkt-Wertungssystem, bei dem alle wesentlichen Spielanteile addiert werden und sich somit die Gesamtwertung, also der eigentliche SPIELWERT, ergibt. Dieser liegt – wie bei der Prozentwertung – bei maximal 100 Punkten, die sich wie folgt verteilen:

Grafik: 20 Punkte

Hier bewerten wir nicht nur die optische Schönheit stehender Bilder, sondern auch Animationen, ruckelfreies Scrolling und FX. Eine schlechte Grafikwertung kann sich auch negativ auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Sound: 20 Punkte

Zum Sound gehört eine angenehme Musikantermalung, eine (falls vorhanden) klare Sprachausgabe und die Kompatibilität mit den gängigsten Soundkarten. Mieser Sound oder kaum verständliche Worte können sich auch negativ auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Handhabung: 10 Punkte

Hierzu zählen vor allem die Installation, das Handbuch, Speichermöglichkeiten und Hardware-Voraussetzungen. Ein Programm, das z.B. laut Verpackung Windows 95-tauglich ist und dann doch nicht läuft, wird hier entsprechend abgewertet. Auch mangelhafte Maus-, Joystick- oder Tastatursteuerung werden bei der Handhabung berücksichtigt; sofern dies spielentscheidend ist, wird es sich auch auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

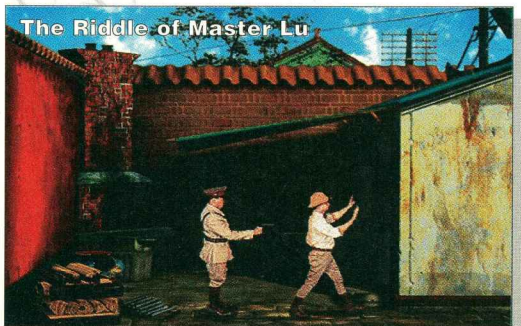
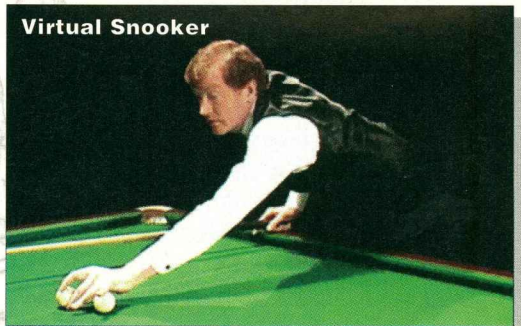
Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

Das wichtigste Argument für den Spielekauf: Wie gefällt uns das Spiel? Ist es in einer Stunde durchgezockt, oder hat man wochenlang etwas davon? Stimmt das Preis-/Leistungsverhältnis, oder versucht hier jemand, mit einem müden Game schnell noch einen Hunderter zu verdienen? Erfüllt es die Erwartungen, die man an das jeweilige Genre setzt? Bringt es Neues, oder handelt es sich um ein Konzept, das schon mehrfach umgesetzt worden ist? All diese und noch mehr Aspekte werden bei Spiel-/Dauerspaß berücksichtigt werden. In der Spielebesprechung erfahren Sie jeweils die Einzelheiten.

Die Einzelergebnisse werden addiert und ergeben die Gesamtwertung, den Spielwert, aus dem Sie entnehmen können, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt oder nicht. Was aber selbstverständlich nur unsere Meinung ist, die Kaufentscheidung fällen Sie ganz allein.



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 Punkte in der Wertung erhalten.

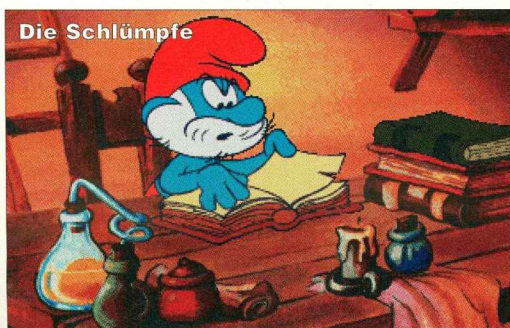


Reviews

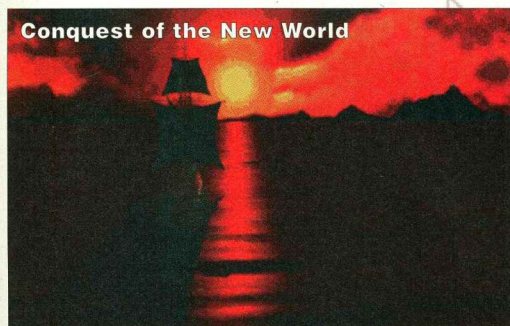
Zork Nemesis



Die Schlümpfe



Conquest of the New World



Witchaven II



Action

Abuse	94
Earthsiege 2	78
Gender Wars	60
Witchaven II	98
Worms Reinforcement	104

Adventure

Deep Space Nine: Harbinger	76
Indiana Jones Desktop Adventures	80
The Riddle of Master Lu - deutsch	82
Ripper	52
Zork Nemesis	92

Automaten-Simulation

Pinball 3D-VCR	64
----------------	----

Lernspiel

Muppets Inside	62
Die Schlümpfe	74
Lesen, Hören & Verstehen	102
Im Regenwald des Amazonas	103

Renn-Simulation

Track Attack	50
--------------	----

Sport

TNN Outdoors Bass Tournament 96	96
Virtual Snooker	58

Strategie

Conquest of the New World	72
Fantasy General	88
Rise and Rule of Ancient Empires	90
Die Siedler II	46
Silent Hunter	86

Werbespiel

Free Spirit	54
-------------	----

Wirtschafts-Simulation

Die Fugger 2	56
--------------	----

Die Siedler II Veni, Vidi, Vici



Die spinnen, die Römer! Jetzt haben Sie Martin Mirbach zum Anführer erkoren und wollen mit ihm fremde Länder besiedeln. Na dann, viel Spaß!

Gestrandet auf einer einsamen Insel. Für manche ein Traum, für andere ein Alptraum. Spätestens bei der Frage "Welche drei Dinge würden Sie mitnehmen?" gerät jeder Zweite ins Straucheln. Schließlich weiß man ja nicht, was einen in der Fremde erwartet. Gibt es Tiere, die



Ein römisches Dorf im fortgeschrittenen Baustadium. Das Straßennetz ist gut ausgebaut, die Infrastruktur steht

man jagen und aufessen kann? Oder gibt es Kannibalen, die uns jagen und aufessen? Und selbst wenn es keinerlei feindliche Wesen in unserer Nähe geben sollte, ist noch lange nicht klar, ob die natürlichen Ressourcen so einer Insel überhaupt unser Überleben gewährleisten können. Je länger man darüber nachdenkt, desto vertrackter wird das Problem.

(Anm. des Chefredakteurs: Du bleibst zumindest



Feind in Sicht! Auseinandersetzungen zwischen Wikingern (rechts) und Römern (links) sind in dieser Situation unausweichlich

von meinen Kommentaren verschont, ist doch auch schon was, oder?)

Kein Wunder, daß solche Robinsonaden eine Quelle der Inspiration für ungezählte Schriftsteller und Regisseure darstellen. Vor etwa zwei Jahren wurde auch die deutsche Softwareschmiede Blue Byte inspiriert und hat ihr erstes kleines Römer-Kontingent zu neuen Ufern geschickt. Das Spiel kam an, wurde gut verkauft und bildete somit die Grundlage für einen Nachfolger, der seit kurzem

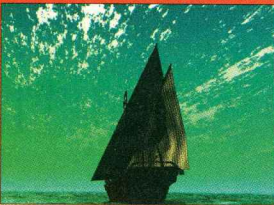
die Regale der Händler besiedelt. Und wieder liegt das Schicksal vieler Menschen in Ihren Händen...

Glück im Unglück

Das römische Handelsschiff Torcius ist mit einer Anzahl Ausreisewilliger und deren Habe auf dem Weg in entfernte Provinzen. Dort wollen sich die frühzeitlichen "pilgrim fathers" eine neue Existenz aufbauen, aber natürlich kommt alles anders. Das Meer der Stürme macht seinem Namen alle Ehre und reißt die Torcius in ein heftiges Unwetter. Es

UNGEWOLLT ZU NEUEN UFRN

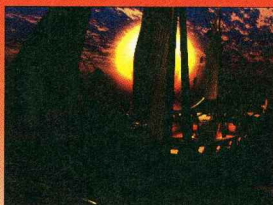
Die Vorgeschichte wird in einem stimmungsvollen, wenn auch im Vollbildmodus nicht ganz so schönen, Intro erzählt. Einige Impressionen daraus wollten wir Ihnen nicht vorenthalten.



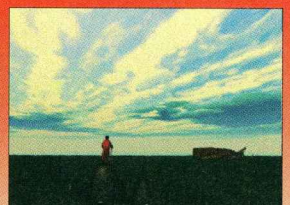
Der Himmel ist klar, noch macht die Torcius gute Fahrt



Octavianus, der Kapitän, scheint sein Unglück bereits zu ahnen



Finstere Nacht im "Meer der Stürme", das Unwetter steht unmittelbar bevor



Da ist's passiert: Das Wrack der Torcius liegt auf einer Sandbank nahe des Ufers

kommt, wie es kommen muß – das Schiff zerschellt an den Klippen eines unbekannten Eilands. Doch Besatzung und Passagiere haben Glück und überleben, die Insel erweist sich außerdem als fruchtbar. Andererseits befinden Sie sich weitab aller bekannten Handelswege und sind somit gezwungen, sich mit ihrem Schicksal zu arrangieren.

Gott sei Dank befindet sich das Wrack der Torcius auf einer nahen Sandbank, und auch die

...liebevoller und äußerst lebendige Grafiken.

wichtigsten Werkzeuge konnten gerettet werden. So schwelgen Sie zwar nicht gerade im Luxus, haben aber im Grunde alles, was man zum (Über-)Leben braucht. Weder wilde Tiere noch



Diesmal können Sie auch Schiffe einsetzen und andere Länder erkunden. Natürlich müssen Sie vorher eine Werft gebaut und einen Hafen angelegt haben

feindliche Völker machen Ihnen den Neuanfang unnötig schwer – im Grunde eine willkommene Gelegenheit, die Grenzen des römischen Imperiums auf unerwartete Weise zu erweitern.

Und genau darin liegt (natürlich) Ihre Aufgabe: Nutzen Sie die Rohstoffe der Insel, setzen Sie Mensch und Werkzeug so geschickt wie möglich ein, und besiedeln Sie Ihre neue Heimat. Also schön, dann legen wir mal los...

Die ersten Schritte im Spiel ergeben sich ganz von selbst. Zum einen finden Sie nichts weiter vor als Bäume, Steine und Meer, zum anderen können Sie mit Ihren noch bescheidenen Mitteln nichts anderes bauen als Straßen und kleinere Hütten. Diese Hütten dienen als Unterkünfte für Holzfäller, Fischer und die Arbeiter im Steinbruch. Außerdem sollten Sie es nicht versäumen, die Grenzen Ihrer neuen Siedlung mit Baracken zu sichern, in denen ein paar Soldaten Platz haben.

Das schützt Sie zum einen vor unliebsamen Überraschungen und hilft Ihnen zum anderen dabei, Ihren Lebensraum ständig zu erweitern. So nehmen dann die Dinge ihren Lauf. Als nächstes werden Sie Wasser finden und einen Brunnen graben, Forsthäuser errichten, damit der gerodete



Die Fenstertechnik erinnert stark an Windows-Applikationen, es handelt sich jedoch um ein DOS-Programm

Wald wieder aufgeforstet wird, und schließlich werden Sie Ihr erstes Sägewerk eröffnen, um auch in der Zukunft ausreichend Bretter als Baumaterial zur Verfügung zu haben.

(Anm. des Chefredakteurs: Vor allem für die Köpfe...)

Der Ingenieur hat's schwör

Schon in der ersten Spielstunde werden Sie feststellen, daß sich das Unternehmen Besiedlung doch viel schwerer anläßt als anfänglich vermutet. Sie müssen ständig darauf bedacht sein, all Ihre Vorhaben im Gleichgewicht zu halten. Was nützt

DIE TOP-HITS VON BLACK BIRD

VIOLENCE VOLUME 3

Über 1.000 neue Level, Utilities und Editoren für die bekannten 3D Action Spiele von Lucas Arts und ID Software, sowie neue Levels für HEXEN, DESCENT, DUKE NUKEM 3D und Quake.

Auslieferung in der Reihenfolge des Bestelleingangs, ab Frühjahr 1996!

DM 39,95

VIOLENCE & STRATEGY

Über 400 neue Level, Utilities, SCENARIO Editoren für WARCRAFT 2, COMMAND & CONQUER, PANZER GENERAL und DESCENT.

Ab Mitte Juni erhältlich.

DM 39,95

VIOLENCE - The Compilation

Die Klassiker von Black Bird jetzt in einer neuen Compilation.

Violence Volume 1 + 2 mit zusammen über 2.000 neuen Levels, Utilities und Editoren für die bekannten Actionspiele von ID Software, Lucas Arts und Apogee sowie für Hexen und Descent.

DM 39,95

JETZT VORBESTELLEN!

DIE 3D KNÜLLER

- QUAKE, US-Version* • BLOOD*
- SHADOW WARRIOR* • RUINS* • PREY*
- Descent 2 • Shadow of the Serpent* (Heretic 2) • Death Kings of Dark (HEXEN DATA)*
- Into the Shadows* • TERMINATOR - FUTURE SHOCK* • Cybermage

jeweils **DM 89,95**
Vorbestellung dringend ratsam

JETZT VORBESTELLEN!

Duke Nukem 3D DM 89,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 25,-.
Versandkosten: 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50. Ab DM 150,- versandkostenfrei.
Händleranfragen erwünscht - Ladenpreise können abweichen

TOP HIT ZUM HAMMERPREIS

HIOCTANE	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

Ihr Spezialist für 3D Action Spiele
Fragen Sie nach unseren US-Importen!

JES Multimedia

Bestelltelefon:

0 71 91/96 02 96

Bestellfax:

0 71 91/96 02 98

Laden und Versand:

**Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
Tel. 0 71 91/96 02 96**

Laden:

**Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel. 0 71 31/62 80 38**



Alle Anfang ist schwer! Aber immerhin ist auch dieses winzige Dörfchen schon durch ein Katapult gesichert...

es Ihnen, wenn die Bevölkerung ständig wächst, Sie aber nicht genügend Fischerei- und Jagdhütten gebaut haben, um die Lebensmittelversorgung zu gewährleisten?

Auch sollten Sie das menschliche Kapital in Ihrer Population konsequent einsetzen. Unbekanntes Gebiet sollte immer zuerst von einem Gelehrten besucht werden, der Kohle-, Erz-, Gold- oder auch nur Granitvorkommen feststellen kann. Denn irgendwann werden auch Ihre Steinbrüche abgebaut sein, und das Spiel muß ja trotzdem weitergehen.

Wenn Sie alles halbwegs richtig machen, werden Sie schon bald ein recht ordentlich funktionierendes Wirtschaftssystem mit Bergbau, Bauernhöfen, Viehzucht und Militär errichtet haben. Aber auch auf diesen Lorbeeren werden Sie sich nicht lange ausruhen können, immer wieder treten neue, unerwartete Ereignisse ein. Da kann es passieren, daß unter Ihrem Sägewerk eine Goldader entdeckt wird.

MULTIKULTI

Jedes der vier dem Spiel vertretenen Völker bringt seine eigenen architektonischen Vorstellungen mit. Hier sehen Sie zwei Beispiele:



Solide, derbe, Stein auf Stein: die Wikinger



Rundlich und verspielt: die Asiaten

Also reißen Sie das Sägewerk ab, bauen eine Goldmine und lassen Münzen prägen, um damit neue Soldaten anzuwerben. Ihre letzten Bretter gehen für deren Baracken drauf und das Baumaterial zur Errichtung weiterer Getreidemöhlen oder Fleischereien fehlt – Ihr Volk muß hungern, die Produktivität in den Bergwerken sinkt ins Bodenlose, und von dem neu entdeckten Gold haben Sie jetzt gar nichts mehr. So kann jede scheinbar sinnvolle Maßnahme zur Katastrophe werden, wenn Sie das

Gesamtbild aus den Augen verlieren. Die Chaostheorie nennt so etwas den Schmetterlings-Effekt...

Und als ob das nicht schon genug wäre, kommen immer neue Aufgaben auf Sie zu. Schließlich stoßen Sie doch an die Grenzen bereits besiedelter Gebiete und müssen mit anderen Völkern Krieg führen. Sie haben sogar die Möglichkeit, Werften zu bauen und Häfen anzulegen. Mit Ihren neuen Schiffen können Sie dann zu wieder neuen Ufern aufbrechen und sich neuen Aufgaben stellen. So werden Die Siedler II ständig komplexer, schwieriger – und spannender. Dieses Spiel macht von Anfang an Spaß und wird dann immer besser.

Multikultur pur

Eine weitere große Stärke des Spiels liegt in den liebevollen und äußerst lebendigen Grafiken. Insgesamt vier verschiedene Völker kommen in Die Siedler II vor – Römer, Asiaten, Wikinger und Afrikaner. Sie alle sehen nicht nur sehr unterschiedlich aus, sondern bringen auch noch ihre eigenen architektonischen Vorstellungen mit. Von der Hütte mit Strohdach bis zum verspielten Palast mit runden Formen wird das Auge des Spielers nach allen Regeln der Kunst verwöhnt. Sämtliche Figuren sind außerdem sehr schön animiert und führen die für Ihren Beruf typischen Handlungen aus.

So können Sie zusehen, wie der Handwerker ein Gebäude errichtet, der Fischer einen dicken Brocken nach dem anderen aus dem Wasser zieht oder der Holzfäller eine Palme schlägt. Spielfiguren, die gerade nichts zu tun haben, winken Ihnen fröhlich zu, üben sich im Seilspringen oder lesen eine Zeitung. Sogar Hasen, Esel und andere Tierarten hüpfen über den Bildschirm. Im Idealfall arbeiten 64.000 Spielfiguren aus 32 Berufsgruppen an der Ausbreitung Ihrer Siedlung. Dagegen wirken die Lemminge wie ein Seniorenclub auf Butterfahrt.

Optisch schön ist auch die Bedienung des Spiels über etliche Fenster, die man ganz in Windows-Manier nach Bedarf öffnen kann (es handelt sich allerdings um ein DOS-Spiel). So stehen Ihnen auf Abruf Informationen zu allen Bereichen Ihrer täglichen Arbeit zur Verfügung. Teilweise muß man allerdings schon fast pixelgenau klicken, um das gewünschte Fenster zu öffnen – weil es so viele davon gibt.

Und noch etwas sollte man unbedingt erwähnen: Mit Horst Mendroch hat sich Blue Byte

einen hervorragenden Sprecher an Land gezogen, der nicht nur dem Intro zu einer stimmigen Atmosphäre verhilft. Anhand vorgelesener Tagebuchaufzeichnungen kann man nämlich mit den Römern eine Geschichte in zehn Kapiteln durchspielen. Zusammen mit den typischen Handwerks- und Umweltgeräuschen und einem gelungenen Audio-Soundtrack wird das Spiel auch noch zu einem akustischen Erlebnis.

Eines für alle

So dürfte Siedler II ein Spiel sein, daß jedem gefällt. Puristische Simulationsfreaks werden Ihre Heile Freude an den komplexen Möglichkeiten und der Nachvollziehbarkeit des Geschehens haben. Die Individualisten werden Gefallen an der Option zur freien Spielgestaltung finden, bei der man sich unter anderem für ein bestimmtes Volk entscheiden oder jegliche kriegerische Auseinandersetzung vermeiden kann.

Und diejenigen, die sich bisher überhaupt nicht vorstellen konnten, auch nur einen einzigen Pfennig für eine Wirtschaftssimulation auszugeben (guten Tag, liebe Leserinnen!) (*Chauvil Der Layouter*) werden sehr schnell um

Dieses Spiel macht von Anfang an Spaß und wird dann immer besser.

das Wohlergehen der niedlichen kleinen Spielfiguren besorgt sein. Dazu kommt ein übersichtliches und sehr leserliches Handbuch, das man schon nach einer Viertelstunde zur Seite legen kann und nur noch für gelegentliche Referenzen wieder aufschlagen muß.

Die Option, eine weitere Maus an die zweite serielle Schnittstelle des Rechners anschließen zu können und sich zu zweit auf eine unbewohnte Insel zu begeben wird wohl noch etliche Pärchen nächtelang an den Bildschirm fesseln – und von anderen Aktivitäten abhalten. Glauben Sie mir das ruhig, ich spreche aus Erfahrung! ☺

Alternativen:

Sim Isle
Maxis ● ca. 109 Mark
Caesar 2
Sierra ● ca. 109 Mark
Sim Tower
Maxis ● ca. 109 Mark

Hersteller: Blue Byte

Preis: ca. 110 Mark

Minimum

486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DOS 6.0

Pro

Der Spaß, die Figuren, das ganze Spiel

Kontra

Die Grafiken im Intro, aber das sieht man sich eh nur einmal an

Spiel-/Dauerspaß: 47 von 50
Handhabung: 8 von 10
Grafik: 18 von 20
Sound: 18 von 20

TOTAL: 91

erobern?
entdecken?

Wie Sie es machen

bleibt Ihnen überlassen

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

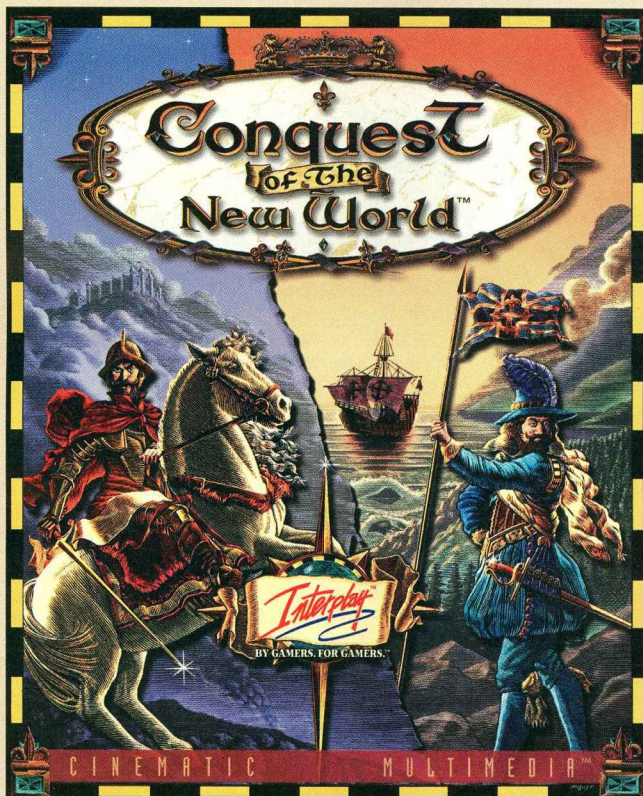
Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.

Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?

Conquest of the New World
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.

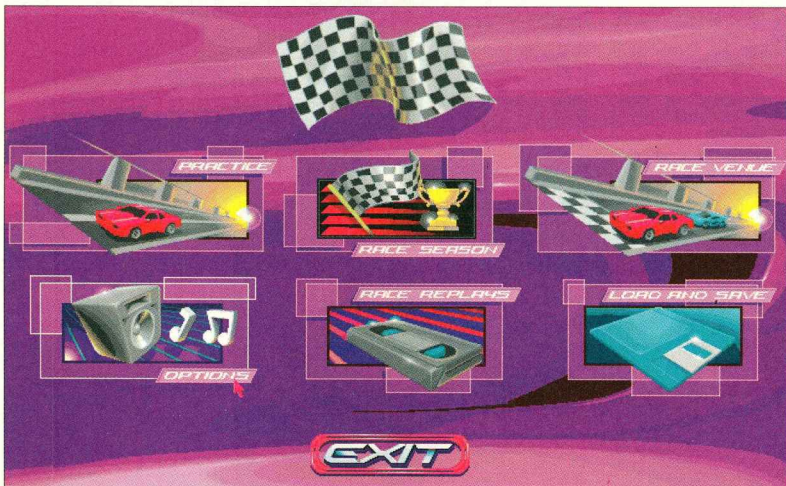


Interplay™

DISTRIBUTED BY
AKkaim
Entertainment GmbH

Track Attack

Ein letztes Gebet gesprochen, in Watte eingepackt wie ein Michelin-Männchen und dann ins Cockpit gezwängt: Lorenz Steinke fuhr ganz vorne mit beim mörderischen Track Attack.



Komfortabel: Das Programm zeichnet Ihre Erfolge und Mißerfolge auf

Mittlerweile gibt es auf dem deutschen Markt mehr Renn-Simulationen, als Dan Kelly von der gleichnamigen Family Kinder hat. Doch während sich bei dem dreckigen Dutzend aus Irland die Gören einander so ähnlich sehen wie geklonte Hühnerer, ist das Angebot an Rennsimulationen ungeheuer vielfältig: Schon zwischen den Spielregeln der einzelnen Vertreter des Racing-Genres klaffen Welten.

Es gibt Spiele, die sind so fair, daß es fast schon wieder langweilig wird. Jeder Rempeler auf der Rennbahn wird geahndet, und für simple Fouls, doppelte Fahrzeugböden und pfiffige Abkürzungen durch die Boxengasse hagelt es Strafinuten – schlechte Zeiten für Schummel-Schumis also. Andere Renn-Simulationen wecken in uns unschuldigen Gamern niedere Triebe. Auf dem Kurs darf geschubst und abgedrängt werden,

bis die malträtierten Reifen platzen, und nach jedem Stopp an den Boxen müssen Fahrzeug und Fahrer runderneuert werden.

Tierisches Game

Wahrhaft tierisch, und das gleich in doppelter Hinsicht, geht es auch bei Track Attack zu. Zum einen gehört das Game eben zu jener Gruppe von Spielen, bei denen noch das biblische Gebot „Auge um Auge, Zahnrad um Zahnrad, Reifen um Reifen“ gilt. Zum anderen ist Track Attack aber auch deswegen tierisch, weil jede Strecke animalische Eigenschaften hat.

So dürfen Sie als gestreifter Rennfahrer auf dem mit einem Forellen-Bild gekennzeichneten Kurs „Salzspray“ fast pausenlos durch Salzwasserlachen schlittern. „Hoher Aufstieg“ mit einem Adler als Wappentier glänzt hingegen durch



Animalisch: Die einzelnen Strecken haben echt tierische Eigenschaften



Käuflich: Wenn Sie das nötige Kleingeld haben, können Sie Ihren Wagen so richtig aufwerten. Schwarze Folie für die Heckscheibe oder einen Fuchsschwanz für die Antenne gibt's allerdings nicht

Streckenabschnitte in zwei Etagen. Und „Felsiger Ritt“, die Strecke mit dem Steinbock, entführt Sie auf bergiges Terrain:

In Regionen, wo sich Jeep und Hase abends noch Gute Nacht sagen, müssen Sie sich und Ihr Vehikel über Stock und Stein quälen. So hat jeder der insgesamt zwölf Track Attack-Kurse seine ganz besonderen Schwierigkeiten, oder sagen wir besser: Gemeinheiten.

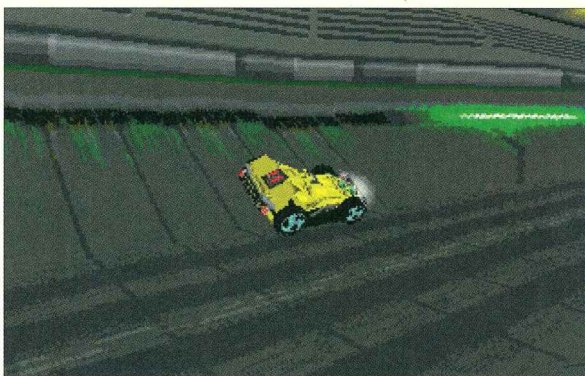
Langweilige, gepflegte Asphaltpisten, wie wir sie aus Hockenheim & Co. kennen, suchen Sie bei diesem Spiel vergebens. Bezeichnenderweise



Für Crashtest-Dummies: Mit Tempo 90 gegen die Mauer kann Sie nicht nur die Stoßstange kosten



Für Drängler: Überholen ohne einzuholen sollte Ihre Devise im Rennen sein. Sonst zeigen Ihnen Ihre Gegner nur die häßlichen Rücklichter



Schräglage: Die Programmierer von Track Attack sind offenbar große Fans von Steilkurven



Zeit der Entscheidung: Einige Kurse haben Verzweigungen zu mehr oder weniger günstigen Teilstrecken

wird während der Rennen am oberen Bildrand ein Modell Ihres Fahrzeugs eingeblendet. Sie können dort immer ablesen, ob Ihr fahrbarer Untersatz

So'n Crash aber auch.

noch eine weitere Runde durchsteht, oder ob Sie besser auf drei Zylindern und zwei Reifen in die Boxengasse eiern sollten.

Die Fahrzeugzustandsanzeige nimmt schnell ungesunde Farben an, bis Sie dann schließlich ein zeretzter Reifen oder andere Ärgernisse aus dem Rennen schmeißen. Die ersten Runden auf neuen Kursen werden Sie immer damit verbringen, die Strecke auszukundschaften. Denn wenn Sie



Warm-Up: Sekunden vor dem Start laufen Joysticks und Motoren heiß

einmal an der falschen Stelle Gas geben, fliegt Ihr Wagen über die Streckenbegrenzung hinaus oder landet in den Schikanen am Fahrbahnrand.

Das kostet wertvolle Zeit und im schlimmsten Fall auch Material. Da nimmt die Fahrzeugzustandsanzeige schnell ungesunde Farben an, bis Sie dann schließlich ein zeretzter Reifen oder andere Ärgernisse aus dem Rennen schmeißen. So'n Crash aber auch.

Gigantischer Materialverbrauch

Boxenstopps sollten Sie also reichlich einplanen. Der Materialverbrauch auf den kurven- und abwechslungsreichen Pisten ist gigantisch. Sie werden schnell Probleme bekommen, Ihre kümmerlichen Siegpriämien beisammen zu halten. Denn ständig müssen Sie verbrauchte Fahrzeugteile teuer ersetzen oder Ihr anfangs nur mäßig bestücktes Fahrzeug mit exklusiven Power-Teilen

aufrüsten. Zu diesem Zweck dürfen Sie vor jedem Rennen einkaufen gehen. Ersatzteile vom verstärkten Chassis bis zum leistungsfähigeren Motor stehen Ihnen zur Verfügung.

Alles, was das Herz des Autofahrers begehrt und der TÜV verbietet, finden Sie hier. Sind Sie allerdings mal wegen entgangener Siegpriämien knapp bei Kasse, müssen Sie möglicherweise sogar wertvolle Bauteile wieder verkaufen, um die nächste Werkstattrechnung zu bezahlen.

Zum Glück finden Sie auf den Rennstrecken zahlreiche nützliche Icons verstreut. Wenn Sie diese während der Fahrt auf sammeln, können Sie den einen oder anderen Tuning-Dollar sparen. Denn mit den richtigen Icons wird Ihr Fahrzeug beispielsweise für kurze Zeit robuster. Hilfreich sind auch die Teleporter-Symbole. Passieren Sie ein solches Icon, tauschen Sie mit dem Fahrzeug, das Ihnen am nächsten ist, die Position. Pech für Sie allerdings, wenn sich der entsprechende Wagen hinter ihnen befindet. Sie sollten also immer die Augen offen halten und nicht jedes Icon ansteuern.

Track Attack ist ein ständiger Kampf gegen Uhr, Bankkonto und die anderen Fahrzeuge. Reichlich Ansporn bieten Ihnen die acht rockigen Soundtracks auf der CD-ROM, die während des Spiels fetzig aus Ihren

Boxen ertönen. Das allerdings tun sie nur, sofern Sie 100 MB auf Ihrer Festplatte für die Optimal-Installation frei haben. Wählen Sie nämlich die speichersparende Minimal-Installation, können Sie nur entweder spielen oder die Soundtracks anhören. Reichlich Festplattenspeicher ist also Voraussetzung für multimedialen Spielgenuss.

Das kostet Punkte

Auch sonst hat das Spiel leider ein paar kleine Macken, die in unserer Wertung trotz des guten Gameplays wertvolle PC Power-Punkte gekostet haben. So ist die Grafik etwas pixelig. Dies allein wäre ja noch nicht besonders schlimm, wenn dadurch nicht gelegentlich die Übersicht auf den recht bunten und hektischen Kursen verloren ginge. Manchmal habe ich mich wirklich gefragt, ob ich gerade auf der Streckenbegrenzung oder auf der eigentlichen Piste fahre.

Schade auch, daß sich die Programmierer wenig Gedanken über neue Spielelemente gemacht haben. So finden Sie, von den abwechslungsreichen Strecken einmal abgesehen, nichts, was nicht auch schon andere Renn-Simulationen bieten. Als Fazit bleibt also die Erkenntnis: Track Attack ist eine Mischung aus Racing-Action mit solidem Gameplay und fetzigen Fahrzeug-Kämpfen in der Tradition von Ben Hur. Es ist nett gemacht, bringt aber keinen Innovationsschub auf dem Gebiet der Renn-Simulationen. (1)



Klingt gut: Mit dem integrierten CD-Player im Autoradio-Look können Sie die acht Soundtracks der CD abspielen

Alternativen:

Destruction Derby
Sony Psygnosis • 109 Mark
Nascar Racing
Virgin • 79 Mark
Wipeout
Sony / Psygnosis • 109 Mark

Hersteller: Microprose

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486/33, 8 MB RAM, VGA, DOS 5.0

Pro

Abwechslungsreiche Strecken
Fahrzeuge können aufgerüstet werden

Kontra

Musik nur bei Vollinstallation
Kaum neue Ideen

Spiel-/Dauerspaß: 36 von 50
Handhabung: 8 von 10
Grafik: 9 von 20
Sound: 15 von 20

TOTAL: 68

RIPPER

Je größer die Stadt, desto rauher die Sitten. New York ist zwar immer noch größer als Epe, aber selbst dort traut sich Martin Mirbach kaum noch vor die Tür...



Gibt es einen Ausweg aus diesem Alptraum?

Neulich gab es wieder einmal eine schöne Bescherung in unserem Power-Tower. Auf dem Schreibtisch eines jeden Redakteurs fand sich ein Präsent in Form eines kleinen Pappschächtelchens. Das Ding sah aus wie ein kleiner, schwarzer Sarg, auf dem in neongrüner Schrift die drei Buchstaben R.I.P. leuchteten.

In diesem Sarg befand sich, sorgsam gebettet auf lilafarbenem Satin, ein abgeschnittener, mit Blut beschmierter, menschlicher Finger. Natürlich handelte es sich nicht um einen echten Finger, sondern im Grunde nur um ein Stückchen Plastik, aber immerhin. Außerdem lag noch ein Kärtchen in dem Sarg, auf dem wörtlich geschrieben stand: "Wenn Sie über dieses Adventure nicht berichten, verlieren Sie womöglich mehr als nur Ihre Leser."

Das Spiel, das hier so charmant beworben wurde, nennt sich Ripper – soviel dürfte Ihnen mittlerweile klar sein. Dafür warf dieser Werbegag in unserer Runde gleich eine Menge weiterer Fragen auf. Warum befürchtete Gametek, daß die Presse ihr neuestes Adventure nicht besprechen würde? Sollte es wirklich so schlecht sein, wo doch die Erwartungen über einen langen Zeitraum immer aufs neue geschürt wurden? Bekam jeder Redakteur seinen eigenen Sarg, damit wenigstens einer auf das Spiel aufmerksam wird? Und vor allen Dingen: Warum landete das Spiel und das dazugehörige Begleitmaterial nur in einfacher

Ausführung auf dem Schreibtisch unseres Chefredakteurs?

(Anm. des Chefredakteurs: Den Flugschreiber habe ich bis heute nicht gefunden.)

Fragen über Fragen, und das, obwohl die erste CD noch nicht einmal ansatzweise im Laufwerk verschwunden war...

Welcome to the Cybercity

Ripper entführt Sie in das New York des Jahres 2040. Ein unheimlicher Serienmörder treibt sein Unwesen. Er metzelt seine Opfer mit nie gesehener Brutalität und verschwindet nach jeder Tat spurlos. Die Polizei tappt noch immer völlig im Dunkeln, der einzige, der Bekenntnisse des Mörders erhält, ist der langjährige Polizeireporter Jake Quinlan. Auch Jakes Freundin heftet sich an die Fersen des unheimlichen Mörders und kommt erschreckend nah an dessen Geheimnis heran. Kein Wunder, daß sie nun ganz oben auf der Liste des Rippers steht. Ebenfalls kein Wunder, daß der Killer sie erwischt – aber eben doch nicht so richtig – und sie in ein tiefes Koma fällt, ohne zuvor ihr Wissen preisgeben zu können.

So viel zum Vorspiel, jetzt müssen Sie ran. In der Rolle des Jake Quinlan verdoppeln Sie Ihre Anstrengungen, um den Ripper zu erwischen –

bevor er womöglich Sie erwischt. Hier entpuppt sich das Spiel als reinrassiges Adventure, bei dem Sie verschiedene Orte aufsuchen und andere Spielfiguren befragen können. Natürlich ist es ebenso möglich, Gegenstände aufzunehmen, zu untersuchen und einzusetzen. Auch Rätsel müssen von Ihnen geknackt werden, und zwar

Trotzdem muß ich mich allen Ernstes fragen, wie weit ich ohne Tips überkommen wäre.

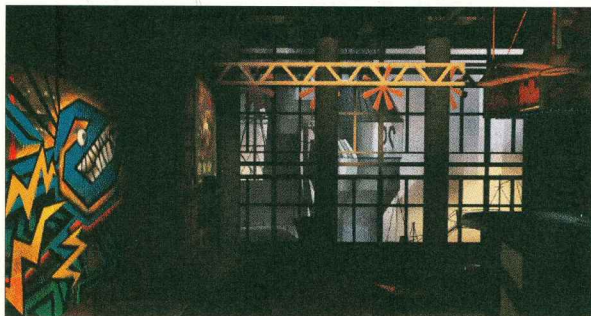
nicht zu knapp und ganz bestimmt nicht so leicht. Tatsächlich ist ein Großteil der Rätsel so abwegig schwer, daß scheinbar sogar deren Entwickler sie nicht fehlerfrei nachvollziehen können. In den uns an die Hand gegebenen Tips waren manche Lösungen jedenfalls schlicht und ergreifend falsch.

Trotzdem muß ich allen Ernstes fragen, wie weit ich ohne Tips überhaupt gekommen wäre. Wenn man's weiß, fällt einem zwar auf, daß sich an bestimmten Stellen des Spiels Hinweise zu den folgenden Rätseln finden lassen, aber diese sind leider sehr versteckt oder sehr abstrus – oder beides.

Ganz anders dagegen verhält es sich in Zwischensequenzen des Spiels, in denen man die naßkalten Straßen des New Yorker Großstadtdschungels verläßt und seine Ermittlungen auf den Cyberspace konzentriert. Hier kann man sich an verschiedene Schauplätze begeben, etwa so, wie man sich im Internet bewegt, und ebenfalls Rätsel lösen. Mitunter kommt es aber auch zu direkten Zweikämpfen mit verschiedenen Gegnern, und hier verwandelt sich Ripper plötzlich in ein echtes Action-Spiel. Mit Cursor und Mausclick müssen die Gegner niedergekämpft werden, was zumindest die grauen Zellen erheblich entlastet.

Welcome to the Movieworld

Um dem Spiel zusätzliche Attraktivität zu verleihen, hat man ihm die ebenso reizvollen wie modernen Beigaben eines sogenannten interaktiven Films mit auf den Weg gegeben. Dazu



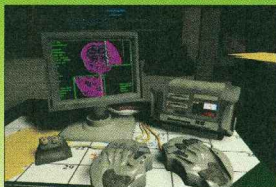
Im Apartment Ihrer komatösen Freundin gibt's das erste fette Rätsel



Dieses düstere Labor entspricht der gesamten Spielatmosphäre

DER WEG IN DEN CYBERSPACE

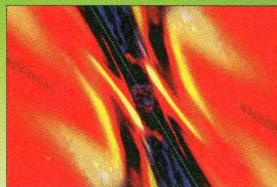
Neben der realen Welt, gibt es in Ripper auch einen Handlungsstrang, der im Cyberspace spielt. Und so gelangen Sie dorthin:



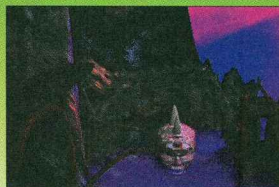
Zunächst begeben Sie sich an Ihren Rechner...



...wählen dann eine Location...



...warten und...



...kommen

gehört zunächst einmal eine Riege bekannter Hollywood-Schauspieler, allen voran Christopher Walken (über den übrigens Gerüchte kursieren, nach denen er aus Gelsenkirchen stammt und mit der im Ruhrgebiet bekannten Bäckereikette Wälden verwandt oder verschwägert ist). Des weiteren finden sich so klangvolle Namen wie



Auf dieser Weltkarte bewegen Sie sich zu den verschiedenen Schauplätzen. Je weiter Sie im Spiel kommen, desto mehr Orte werden Sie auch auf der Karte finden

John Rhys-Davies (bekannt aus Wing Commander III & IV), Burgess Meredith (Stallones verknitterter, alter Trainer, der in Rocky III von Mr. T. ausgeknockt wird) oder Karen Allen auf der Liste. Sie und alle anderen Darsteller leisten wirklich hervorragende Arbeit.

Auffällig sind darüber hinaus die virtuellen Kameraeinstellungen, die auch einem Michael Ballhaus durchaus zur Ehre gereichen würden.

(Anm. des Chefredakteurs: Der liebe Kollege verlangt mal wieder Allgemeinwissen von seinen Lesern. Nett...)

So freut sich auch der Spieler über die vielen Fahrten und Schwenks der subjektiven Kamera.

Anfangs jedenfalls. Denn wirklich jedesmal, wenn man sich in einem Raum auf ein bestimmtes Objekt zubewegen möchte, erwarten einen solche Schwenks und Fahrten. Und wenn Sie sich 1547 mal immer wieder demselben Objekt nähern – es gibt keine Möglichkeit, die nunmehr endlos wirkenden Einstellungen zu vermeiden. Es gibt jede Menge Features im Spiel, die über die Tastatur abzurufen sind – sogar Screenshots lassen sich nehmen. Da hätte es doch machbar sein müssen, solche Wege über die Steuerung abkürzen zu können. Der Spielumfang ist doch ohnehin mehr als groß...

Passend zum Thema "Interaktiver Film" weisen sämtliche Videos (insgesamt über drei Stunden) und die sorgsam gerenderten Grafiken eine tadellose Qualität auf. Wer allerdings den angegebenen Mindestanforderungen vertraut, sollte sich schon mal auf ein paar böse Überraschungen gefaßt machen. Mit dem hier erwähnten 486 DX 50 lassen sich nämlich keine tollen Ergebnisse erzielen, vielmehr ist wirkliche High-End Technologie gefragt – und dazu gehört heutzutage nicht einmal mehr ein mit 60 MHz getakteter, kleiner Pentium.

Schön anzuhören ist auch die Sprachausgabe, besonders die zahlreichen Kraftausdrücke verleihen der Atmosphäre ihre Authentizität. Die typische Ausdrucksweise der New Yorker Polizei (oder das, was man im allgemeinen dafür hält) konnte sich also unversehrt ins nächste Jahrtausend retten – schön, daß es noch bleibende Werte gibt.

Welcome to Reality

Was sollen wir nun von Ripper halten? Eins ist auf jeden Fall klar: Die überaus hoch gesteckten Erwartungen kann dieses Spiel wirklich nicht erfüllen. Und das liegt sicher nicht an den filmischen Elementen. Hier stimmt wirklich alles,

sogar die teilweise expliziten Splatter-Szenen passen schön zur Stimmung. Wer's nicht mag, kann ja die Äuglein schließen. Auch der Soundtrack von Blue Oyster Cult ("Don't fear the reaper") könnte kaum besser sein.

Ebenso wenig hapert es an der Handlung. Auch wenn die Story nur noch rudimentär an den historischen Jack The Ripper erinnert, hält sie den Spieler dennoch bis zum bitteren Ende in Atem (es gibt übrigens mehrere mögliche Lösungen am Schluß der Geschichte, die aber hier nicht verraten werden). Woran liegt es dann?

Zum einen läßt die Steuerung, wie schon erwähnt, zu wünschen übrig. Dadurch und durch die vielen unfairen Rätsel kann einfach kein flüssiges Gameplay zustande kommen. An einen lang andauernden Spielspaß ist schon gar nicht mehr zu denken. Zumindest nicht für den durchschnittlichen Spieler, die ganz hartgesottenen Rätselfreunde werden vielleicht ihren Gefallen an Ripper finden. Schade eigentlich, wenn man bedenkt, was man aus den einzelnen Zutaten dieses Spiels alles hätte machen können. So jedenfalls kann Ripper nur durch seine grandiosen grafischen und optischen Elemente die magische 70er Grenze erreichen, und selbst das nur ganz knapp. Da hilft leider auch kein Werbegag... (P)

Alternativen:

Spycraft
Activision • ca. 120 Mark
Gabriel Knight 2-The Beast Within
Sierra • ca. 120 Mark
Psychic Detective
Electronic Arts • ca. 100 Mark

Hersteller: Gametek

Preis: 119,95 Mark

Minimum

486/50, 8 MB RAM, VGA,
DOS 6.2

Pro

Tolle Schauspieler
Super Videos
Authentische Atmosphäre

Kontra

Zu schwere Rätsel
Zu lange Kamerafahrten
Zu schlappes Gameplay

Spiel-/Dauerspaß: 26 von 50
Handhabung: 6 von 10
Grafik: 19 von 20
Sound: 19 von 20

TOTAL:

70

RIESEN-GEWINNSPIEL!!!

Bei welcher dieser beiden Personen handelt es sich um den berühmten Schauspieler Christopher Walken?
Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir ein belegtes Brötchen aus einer bekannten Bäckerei-Kette im Ruhrgebiet.



Bild A

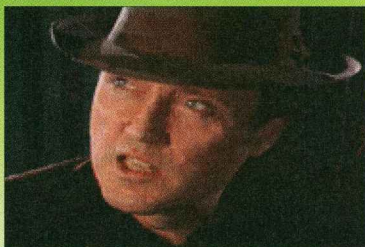


Bild B

RIPPER

Free Spirit

Martin Mirbach läßt sich von der Volksbank anwerben.



v.l.n.r.: Der Bankier Ihres Vertrauens, die Frau vom BIZ hat gute Tips, Claire, die unnahbare Schönheit, auch die Presse darf nicht fehlen, der finstere Dr. Trosski, Philipps Mitschüler Vincent, der Vampirkreak

Über Werbespiele haben Sie in dieser Ausgabe ja bereits einiges gelesen. Sie wissen, daß diese Spiele in der Regel nur eine geringe Schutzgebühr kosten und daher mit kommerziellen Spielen nur unter Vorbehalt zu vergleichen sind. Free Spirit ist ein solches Werbespiel, von Rausser Advertainment für die Volks- und Raiffeisenbanken produziert. Daher haben wir auch lange überlegt, ob es fair ist,

verschrobene Wissenschaftler handelte, der wenig Kontakte zu seinen Mitmenschen gepflegt und sein Leben ganz auf biochemische Forschungen ausgerichtet hat, mangelt es der Polizei an Ansatzpunkten. Philipp glaubt nicht an einen Unfall und beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen. Da er ein eingefleischter Fan von Detektivromanen ist, glaubt er sich für sein Vorhaben gut gerüstet.

An verschiedenen Schauplätzen findet der Spieler in der Rolle des Hobby-Schnüfflers zahlreiche Hinweise, die mit dem Verschwinden des Onkels zu tun haben könnten. Wie es aussieht, laufen alle Fäden bei einem Chemiekonzern namens Greenworld zusammen, deren Entwicklungsleiter Dr. Trosski ein ganz finstere Geselle zu sein scheint. Kurzerhand beschließen Sie, bei Greenworld eine Ausbildung zu beginnen, um so vielleicht mehr Licht ins Dunkel zu bringen.

Spielerisch handelt es sich bei Free Spirit also um ein klassisches Adventure. Dementsprechend müssen Sie auch hier alles unternehmen, was Sie schon aus anderen Spielen dieses Genres gewohnt sind. Informationen sammeln, Gegenstände finden und benutzen, Aufgaben lösen. Über den reinen Spielumfang läßt sich nicht mäkeln, die zu bewältigenden Aufgaben allerdings stellen einen auch nur halbwegs geübten Spieler vor keine großen Probleme.

Die eigentliche Schwäche des Spiels liegt in den zu leichten Rätseln

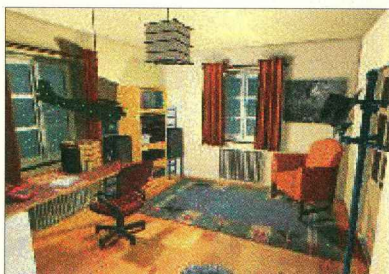
In technischer Hinsicht setzt Free Spirit für den Bereich Werbespiele neue Maßstäbe. Als Spieler nehmen Sie das Geschehen aus einer subjektiven Perspektive wahr. Sie steuern also keine Spielfigur, sondern betrachten die Welt mit deren Augen. Dabei können Sie sich nicht nur völlig frei in dreidimensionalen Räumen bewegen, sogar ein VFX-Headset wird, falls vorhanden, automatisch erkannt und unterstützt. Die Grafiken sehen ausnahmslos sehr ordentlich aus, und bei den anderen Spielfiguren handelt es sich um vor der Bluescreen gefilmte und später ausgestanzte Schauspielern. Nun befinden sich also auch Werbespiele auf dem Weg zum interaktiven Film.

Die Latte liegt höher

Wie gesagt, jeder Vergleich mit Vollpreis-Spielen ist zum Hinken verdammt. Trotzdem: Die Darsteller sind Amateure, die Texte wirken abgelesen und

werden asynchron zu den Lippenbewegungen der Figuren vorgetragen. Aber immerhin gibt es eine Sprachausgabe. Die eigentliche Schwäche liegt in den zu leichten Rätseln. Natürlich richtet sich Free Spirit an eine bestimmte Zielgruppe, nämlich junge Berufseinsteiger. Verständlich, denn wenn eine Bank erst einmal als Neukunden gewinnt, wird sie in den meisten Fällen ein Leben lang nicht mehr los.

In diesem Spiel liegt der Schwerpunkt der zu lösenden Aufgaben dann auch auf allem, was mit einer korrekten Bewerbung zu tun hat. Interessant und sicher im wirklichen Leben hilfreich – für ein gelungenes Adventure aber nicht genug. Und durch den Rest des Spiels kann man sich ohne allzu große Mühe durchklicken. Alle, die schon das eine oder andere Adventure gespielt haben, werden sich unterfordert vorkommen. Aber was soll's! Für schlappe acht Mark bekommt man zwei Stunden gute Unterhaltung und nützliche Tips noch obendrein. Billiger als Kino – und für künftige Werbespiele liegt die Maßlatte nun deutlich höher. (P)



Hier fängt alles an. Philipp Marlaus Zimmer

dieses Spiel neben all den anderen Reviews zu besprechen. Wie Sie sehen, haben wir uns schließlich doch dazu entschlossen. Irgendwie kam es uns vor wie mit Witzen über Minderheiten – ein striktes Ablehnen solcher Witze grenzt die Minderheiten nur noch weiter aus. Außerdem kann es Free Spirit in einigen Bereichen durchaus mit der kommerziellen Konkurrenz aufnehmen.

Raymond Chandlers Erben

Held der Geschichte ist der Schüler Philipp Marlau, dessen Onkel nach einem mysteriösen Autounfall verschwunden ist. Das Wrack wurde zwar gefunden, der Fahrer blieb verschollen. Da es sich bei dem Onkel um einen etwas



Die Grafiken sind durchweg sehr ansehnlich

Alternativen:

Agent XXL
Westka Kommunikation • 18 Mark
Dunkle Schatten
Art Department • kostenlos auf unserer CD
Vision 2
BDDO Interactive • kostenlos auf unserer CD

Hersteller: Rausser Adv.

Preis: 8 Mark (bei allen Volks- und Raiffeisenbanken)

Minimum
386DX-40, 4 MB RAM,
VGA-Grafikkarte, DOS 5.0

Pro
Gnadenlos günstig
Gute Story

Kontra
Etwas zu leicht
Nicht ganz so professionell wie kommerzielle Spiele

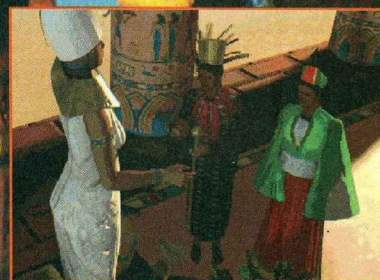
Spiel-/Dauerspaß: 30 von 50
Handhabung: 7 von 10
Grafik: 15 von 20
Sound: 10 von 20

TOTAL: 62

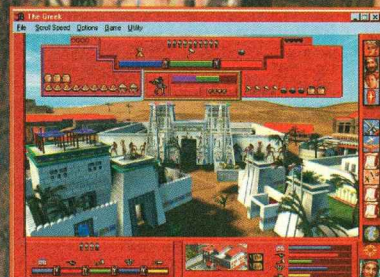
FREE SPIRIT

THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES

Hinterlassen Sie
Ihre Spuren im
Sand der Zeit!



Sie übernehmen die Macht in einer großen alten Zivilisation. Ihre Strategie: Expansion und Eroberung!



Während Sie die Welt um sich herum erforschen, finden Sie Bodenschätze, die Sie ausbeuten, und andere Zivilisationen, die Sie vielleicht erobern können ...



Finden sich in den Geschichtsbüchern Spuren Ihres glorreichen Imperiums?
Oder erinnert man sich nur an Sie?

Fordern Sie Ihren Multimedia-Katalog
auf CD-ROM gratis an!

CD-ROM
GRATIS

Name : Vorname :

Adresse :

PLZ Wohnort :

Schicken Sie diesen Coupon an:
COKTEL/SIERRA Deutschland
Robert Bosch Str. 32
63303 Dreieich Deutschland



S I E R R A®

Die Fugger 2

Ein jeder Mann sollte in seinem Leben einen Baum gezeugt, ein Haus gepflanzt und ein Kind gebaut haben. An diese Weisheit erinnerte sich auch Lorenz Steinke, als er sein erstes graues Haar im Spiegel entdeckte. Prompt versuchte er, das Versäumte im Schnellgang nachzuholen.



Was aussieht wie das Ende der Schlacht am Little Big Horn, ist ein gescheiterter Überfall auf meinen Transport mit raubkopierten Computerspielen

Es gibt so Tage, an denen steht man besser gar nicht erst auf. Erst fällt einem bei der Morgentoilette der gußeiserne Zahnpflegebecher auf den großen Onkel. Dann findet man im Briefkasten ein Schreiben vom Chefredakteur (abgestempelt auf den Bahamas): "... können wir wegen vorübergehender finanzieller Engpässe den PC Power-Redakteuren bis März 2007 keine Gehälter mehr zahlen ...", und als letzter Schicksalsschlag auch noch dieser Anruf vom Notar.

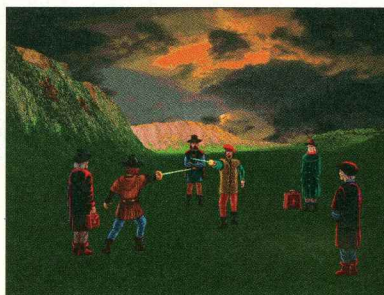
Noch ahnte ich ja nichts Böses, als mir dieser scheinheilige Rechtsverdreher eine größere

Erbschaft in Aussicht stellte. Hätte ich damals bloß gleich wieder aufgelegt, dann säße ich jetzt nicht in diesem dunklen, stinkenden Turm bei Wasser

Ich hatte an diesem Spiel viel Spaß.

und Brot, sondern könnte in meinem gemütlichen Bett dösen und... Aber der Reihe nach! Sie haben das Recht, alles von Anfang an zu erfahren.

Es begann also, wie schon gesagt, mit einer



Ich hasse Duelle. Zu dumm aber auch, daß ich zu Ugdaif Rübenrose gesagt

Erbschaft. Ein entfernter Onkel, namens Jakob Fugger hatte mir im Jahre 1599 eine Handelsniederlassung in der Ortschaft Bergstett im Fürstentum Mittelland hinterlassen. Da ich schon als Kind gerne mit gebrauchten Comics und Fußballerbildern gehandelt hatte und es damals mein größter Traum war, das Weltmonopol auf den Gummibärchen-Handel zu besitzen, nahm ich das Erbe mit Freude an. Ich reiste sogleich nach Bergstett, nagelte ein Schild mit meinem Namen in goldenen Lettern über die Tür des ererbten Kontors und entstaubte die alten Auftragsbücher.

Dann eröffnete ich die Niederlassung wieder und stellte Arbeiter für meine Schafzucht und die benachbarten Erzminen ein. Anschließend erweiterte ich das zum Kontor gehörende Warenlager, gab den Bau von zwei Ochsenkarren in Auftrag und suchte mir ein schickes Wohnhaus in Bergstett.

Als ich mit allem zufrieden war, ging ich in die Kirche dieses entzückenden kleinen Ortes, spendete vor den Augen des Priesters eine Kerze und warf ein paar Knöpfe in den Opferstock.



Das stolze Bergstett steht in Flammen. Vielleicht hätte ich beim Grillen am offenen Feuer jemanden fragen sollen, der sich mit so was auskennt



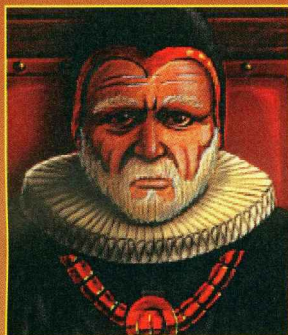
Nicht gerade schmeichelhaft, aber durchaus zutreffend ist diese Grabinschrift

Nachdem ich auch dies getan hatte, setzte ich mich wieder in mein Kontor und wartete auf die ungeheuren Reichtümer, die durch den Verkauf meiner Waren hereinkommen sollten. Einen Raum meines Hauses hatte ich vorsorglich bereits als Geldspeicher geplant. Dort wollte ich die vielen Taler einlagern und täglich darin baden.

Vielversprechender Anfang

Das erste Jahr in Bergstett lief sehr vielversprechend an. Meine Schafschere schoren riesige Wollberge. Diese konnte ich dann zu einem günstigen Preis im nahegelegenen Kronsbach verkaufen. Auch die Mienen machten mir Freude. Das dort gewonnene Erz konnte ich mit einem hübschen Gewinn auf dem Markt von Greifenheim absetzen. Außerdem übertrug mir die Stadt nach dem ersten Jahr die vollen Bürgerrechte.

Nun konnte ich mich für alle weltlichen und kirchlichen Ämter von Bergstett bewerben. Von den ersten Gewinnen übermütig geworden, kaufte ich weitere Lagerräume und Ochsenkarren und stellte neue Arbeiter ein. Auch die nächsten Jahre spülten erquickliche Summen in meine Kassen. Mein Geschäftserfolge brachten mir im Ort viel



Jakob Fugger meint:

Von den erbärmlichen kaufmännischen Fähigkeiten meines nichtsnutzigen Neffen einmal abgesehen, hatte ich an diesem Spiel viel Spaß. Wie im richtigen Leben kann man Politiker und Richter bestechen oder wegen ihrer schmutzigen Geschäfte erpressen. Es gibt Raubüberfälle auf Warentransporte, Duelle und nützliche Söldnerheere in den großen Zollburgen. Wer geschickt ist, steigt im Fürstentum rasch auf und schafft es vielleicht gar bis zum Großkanzler oder Erzbischof. Etwas betrüblich hat mich die unübersichtliche Bedienungsführung. Ausgaben lassen sich schlecht abschätzen. Bereits bei kleinen Rechenschlüssen kann man so schnell im Schuldturn landen. Ärgerlich ist auch, daß die zeitraubenden und sich häufig wiederholenden Szenen wie Gerichtsverhandlungen und Überfälle nicht per Tastendruck abgekürzt werden können. Zudem sind diese Animationen nur von mittelmäßiger Qualität. Das bremsst den Spielverlauf und ärgert einen mitunter. Dafür entschädigen der gute Sound mit deutscher Sprachausgabe, ein informatives Handbuch und zahlreiche witzige Einfälle der Programmierer.



Auf diesem Bild sehen Sie den Dienstbotentrakt meiner schmucken Villa im Grünen. Das Hauptgebäude paßte leider nicht mehr auf das Foto

Bewunderung ein. Ich wurde in den Adelsstand erhoben und bald zum Ratsherren gewählt.

Freunde schlugen mir vor, mich für das Richteramt zu bewerben. Und so mancher wohlmeinender Geschäftsfreund sah mich bereits vor seinem geistigen Auge als Bürgermeister oder gar Geheimrat durch Bergstett schreiten. Zunächst aber ging ich zu einer stadtbekannten Kupplerin, die mir eine potentielle Ehefrau vorschlug. Eine Bürgerin aus Finsterwalde sollte von ihren Eltern unter die Haube gebracht werden. Fünf Jahre warb ich mit teuren Geschenken um die Gunst der holden Maid, bis sie mich erhörte.

Wir traten vor den Traualtar, und zwei Jahre später schenkte sie mir einen fidelen Stammhalter. Der Erhalt meines Geschäftes schien auf viele Jahre gesichert. Auch hatte ich erste Niederlassungen in Nachbarstädten eröffnet und handelte mittlerweile mit fast jedem Gut, das es in Mittelland gab. Aber dann verließ mich mein Glück.

Ruin durch Kurzhaarschnitt

Im Folgejahr war bei den Schafen der Kurzhaarschnitt absolut hipp. Die Viecher gaben kaum Wolle, und meine Verkaufserlöse waren entsprechend erbärmlich. Auch in den Erzminen und auf den Viehweiden waren die Erträge schlecht. Gerade zehn Karren konnte ich mit meinen Waren beladen. Und eben diese Karren wurden auf dem Weg nach Greifenheim auch noch von dreisten Räubern überfallen.

Während ich den Verlust der erschlagenen Kutscher noch überleben konnte, schmerzten mich die gestohlenen Waren sehr. Vielleicht hätte ich doch eine bewaffnete Eskorte mieten sollen. Aber so etwas kostet ja schließlich eine ganze Stange Geld. Und genau daran mangelte es mir plötzlich. Nur mit Mühe und Not konnte ich meinen Kirchzehnten und die Löhne für die Arbeiter im folgenden Jahr zusammenkratzen.

Als ich in die roten Zahlen geriet, verklagten mich meine Gläubiger doch tatsächlich vor dem hiesigen Schwurgericht. Zwar konnte ich die Geschworenen bestechen, so daß sie von einer Bestrafung meiner Person absahen. Dafür hatte ich allerdings auch einen Teil meiner Lagerräume und einige Karren zu einem



Tja, einmal nicht aufgepaßt, und schon ist man Papa



Dieser freundliche Herr (woher kenne ich den nur) fragt sicher nicht nur nach dem Weg zum nächsten Wettessen

schlechten Preis verkaufen müssen, um die besonders aufdringlichen Schuldner auszubehalten.

Plötzlich mieden mich auch einflußreiche Freunde. Der Bischof lud mich an seinem Geburtstag nicht mehr zum Topfschlagen ein, und so mancher einstige Geschäftsfreund ließ mich von Spionen auskundschaften oder versuchte, mich wegen eines kleinen unbedeutenden Seitensprungs zu erpressen. Bald verlor ich alle Ämter und Titel und wurde erneut wegen hoher Schulden vor das Schwurgericht gestellt. Nun besaß ich keinen roten Heller mehr, um die Geschworenen zu bestechen. Gnadenlos verurteilten sie mich zur Höchststrafe: 99 Jahre im Schuldturn.

Ratten am Computer

Und hier sitze ich nun bei Wasser und Brot. Meine prächtige Villa ist verkauft, meine Frau ist mit einem reichen Rattenfellschneider durchgebrannt, und all meine Kontore und Niederlassungen wurden gepfändet. Mein einziger Trost sind jetzt meine dressierten Turmratten. Gemeinsam mit ihnen spiele ich täglich viele Stunden lang 'Wumm' am Computer der Schildwache. Außerdem hat Klaus versprochen, mir jedes Jahr zu Weihnachten ein neues Spiel zu schicken. Hoffentlich vergißt er das nicht. Er ist in letzter Zeit immer so zerstreut... ☹

Alternativen:

Conqueror A.D. 1086
Sierra • 120 Mark
Die Siedler 2
Blue Byte • ca. 100 Mark
Civilization 2
Microprose • ca. 100 Mark

Hersteller: Sunflowers

Preis: ca. 120 Mark

Minimum

386 DX 33, 8 MB RAM, MS-DOS 3.3
oder Windows 3.1 oder 95 oder OS/2

Pro

Handlung vielfältig und spannend
Witzige Texte
Gutes Handbuch

Kontra

Jede Szene wird ausgespielt
Kasse und Lager unübersichtlich

Spiel-/Dauerspaß: 42 von 50
Handhabung: 5 von 10
Grafik: 13 von 20
Sound: 15 von 20

TOTAL:

75

Virtual Snooker

Der anglophile Martin Mirbach treibt sich neuerdings vermehrt in englischen Pubs herum. Und dabei entdeckt er ungeahnte Talente...

Samstag nachmittags in der Wohnstube. Während sich der Herr der Schöpfung bequem im Fernsehsessel plaziert, kümmert sich die weniger sportinteressierte Mustergattin um die alltäglichen Dinge des Haushalts. Die frisch geöffnete Chipstüte entläßt eine appetitliche Duftwolke in die wohltemperierte Raumluft, das eiskühle Bier wartet nur darauf, die staubtrockene Kehle des Göttergatten feucht-fröhlich hinabzurinnen, usw., usw. Ich bin mir ganz sicher: So oder so ähnlich hätte mein geschätzter Herr Chefred. sein Review zu einer Fußball-Simulation begonnen.

Und zugegeben, dieser für ihn absolut typische Stil vermittelt Atmosphäre und hat durchaus einen gewissen Reiz. Deshalb habe ich ihn an dieser Stelle ganz einfach für meine Zwecke kopiert – mal gespannt, ob der Chef das so durchgehen läßt oder wieder eine seiner

eingeklammerten Anmerkungen anbringt.

(Anm. des Chefredakteurs entfällt, weil jener sich gerade selbst auf die Schulter klopft. Der Layouter.)

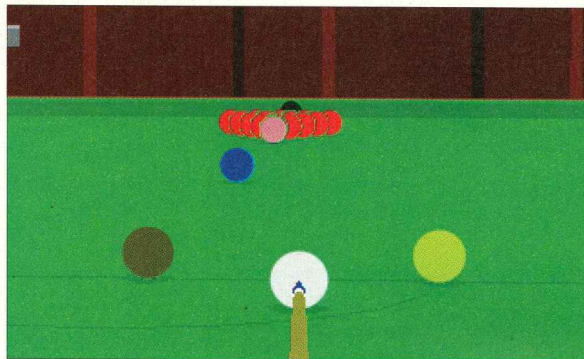
Einen Unterschied gibt es allerdings doch. Wir befinden uns momentan nämlich nicht in einer deutschen Wohnstube, sondern sind zu Gast bei einem englischen Kumpel jenseits des Kanals. Und hier ist nicht etwa Fußball die beliebteste Fernseh-Sportart, sondern – man mag es kaum glauben – Snooker. Mittlerweile hat diese Billard-Variante auch bei uns einen recht hohen Bekanntheitsgrad erreicht, so daß die meisten Bundesbürger zumindest in etwa wissen, worum es dabei geht.

Wen wundert es da, daß Interplay seine Snooker-Simulation nicht nur dort veröffentlicht, wo die Autos auf der falschen Straßenseite fahren und die Rindviecher sich neuerdings im Breakdance üben.

Das Leben ist kein leichtes

Eines vorab: Snooker ist alles andere als ein leichtes Spiel. Und da es sich bei Virtual Snooker um eine sehr akkurate Simulation handelt, kommt auch hier der Erfolg nicht über Nacht. Man braucht nicht nur das nötige Geschick im Umgang mit der Queue (bzw. der Maus), sondern muß darüber hinaus strategisch denken und sein Spiel mit einer wohlüberlegten Taktik untermauern.

Wer einfach wild zu stoßen beginnt (mit dem Queue!), braucht sich später nicht zu wundern, wenn er sich mit einem völlig ungeordneten Kugelhaufen konfrontiert sieht und auch gegen den leichtesten Computergegner nicht den zartesten Hauch einer Chance hat. Dabei läßt sich Virtual Snooker mit ein wenig Übung recht



Ohne Cheat sind die Anspielpunkte nicht immer gut zu erkennen

gut beherrschen.

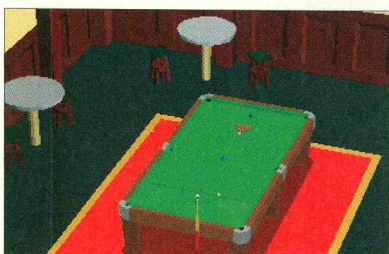
Die Steuerung erfolgt über eine Kombination aus Tastatur und Maus. Der Mauszeiger wird durch den Queue ersetzt, den Sie also nach eigenem Gusto hin und her bewegen können. So läßt sich auch die Stärke des Stoßes sehr genau abschätzen – je weiter Sie mit der Maus ausholen und je schneller Sie diese wieder nach vorn bewegen, desto heftiger fällt der entsprechende Stoß aus. Allerdings reagiert die Maus in der Grundeinstellung etwas zu hakelig

Als Snooker-Simulation ist das Spiel nahezu perfekt.

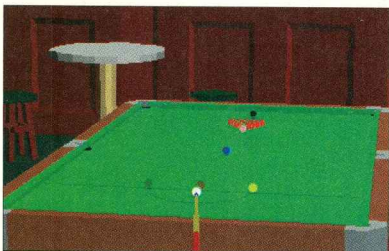
und sollte dem Empfinden des Spielers angepaßt werden.

Und da Interplay diesmal wirklich an alles gedacht hat, gibt es auch hierfür die passende Option. Sogar die mitunter schwer zu erkennenden Anspielpunkte der Bälle lassen sich durch einen eingebauten Cheat klar festmachen, indem sich nämlich die Lafrichtung der gespielten Kugel durch eine gestrichelte Linie darstellen läßt.

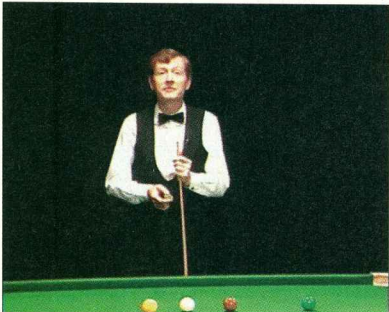
Auch in technischer Hinsicht sind Schwachpunkte bei Virtual Snooker kaum erkennbar. Die gute 3-D-Engine der Grafik ist



Auf umfangreiches Ambiente wurde sichtlich wenig Wert gelegt. Eine gute Simulation kommt eben auch ohne Schnickschnack aus...



Der Queue wird stets von unsichtbarer Hand geführt. Auch die Computergegner bleiben unsichtbar



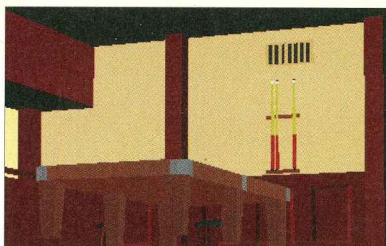
Steve Davis stellt sich nicht nur artig vor ...



...sondern gibt auch Tips zu Technik und Taktik...



... und feiert sein erstes vom Fernsehen übertragenes 147 Break.



Auch das ist möglich: die ein-Bier-zuviel-Perspektive

uns allen noch aus Virtual Pool bekannt und besitzt natürlich noch immer die bekannten Vorteile: Der Tisch kann beliebig in alle Richtungen gedreht und gezoomt werden, wodurch der Spieler immer eine für ihn optimale Perspektive erreichen kann.

Den Vogel abgeschossen hat diesmal eine Soundoption: Es ist nämlich möglich, während des Spiels eine eigene Audio-CD über das CD-ROM Laufwerk abzuspielen. So kann man sich zu jedem neuen Spiel eine andere Unterhaltung ganz nach eigenem Geschmack zurechtleihen. Von

den "Country Roads" bis zum "Highway to Hell" stehen Ihnen hierbei alle Wege offen.

Obwohl mir diese Lösung persönlich sehr gut gefällt, hat sie doch zwei Haken. Denn erstens profitieren eingefleischte Vinyl-Fans davon absolut nicht, und zweitens können wir nur Dinge bewerten, die auch tatsächlich im Spiel (und damit im Kaufpreis) enthalten sind. Der mitgelieferte Soundtrack ist gut, aber auch nicht mehr.

Leider nur für Kenner

Virtual Snooker kommt nicht nur sehr

komplett, sondern auch äußerst multimedial-trendy

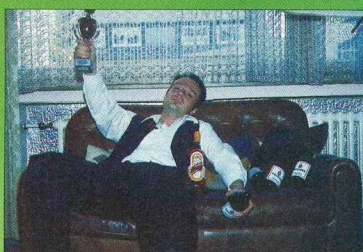
daher. Steve Davis, die britische Snooker-Ikone der 80er Jahre, kommt in zahlreichen Videos ausführlich zu Wort. Eine verständliche Online-Hilfe und die ebenfalls präsente, kleine Regelkunde sorgen außerdem für einen rundherum positiven Gesamteindruck. Auch ein

Mehrspielermodus mit Modemunterstützung wurde wohlweislich integriert. Dennoch wird das Spiel in

GASTKOMMENTAR



Ulrich "Turtlespeed" Bohle vor...



...und nach Virtual Snooker

Ihre PC Power hat wieder einmal keine Mühen und Kosten gescheut und einen deutschen Ranglistenspieler mit Virtual Snooker konfrontiert. Gegen eine fürstliche Entlohnung in Form alkoholhaltiger Genußmittel stand uns Ulrich "Turtlespeed" Bohle, das Enfant terrible der deutschen Snooker-Szene, Rede und Antwort. Lesen Sie hier seine Meinung:

PC Power: Herr Bohle, bitte schildern Sie unseren Lesern doch Ihren ersten Eindruck von Virtual Snooker.

Ulrich Bohle: Auf so ein Spiel habe ich schon lange gewartet. Endlich hatte ich die Chance, gegen den sechsmaligen Weltmeister Steve "The Nugget" Davis anzutreten. Eine Chance, die mir eigentlich schon seit geraumer Zeit zusteht...

PC Power: Nun, gegen den Computergegner Steve Davis haben Sie gerade zu null verloren. Glauben Sie, daß dieses Ergebnis auch der Realität entspräche?

Ulrich Bohle: Der Schein trügt. Ich habe jede Chance genutzt, die Steve mir geboten hat. Und man konnte ganz klar sehen, daß ich den Druck besser ausgehalten habe als er. Jeder Kritiker wird mir bescheinigen, daß mein Spiel nahezu fehlerfrei war. Noch ein wenig Feinschliff, und niemand wird mich aufhalten können.

PC Power: Sind Sie da nicht ein wenig vermessen?

Ulrich Bohle: Sie verstehen wohl nicht viel von diesem Sport, wie? "Hurricane" O'Sullivan der zweitstärkste Computergegner wäre schon heute kein Problem für mich, da bin ich mir absolut sicher. Und auch was Steve Davis angeht, wird es langsam Zeit für eine Wachablösung. Er ist natürlich trotzdem ein netter Kerl, der seinen Fans sicher lange in Erinnerung bleiben wird.

PC Power: Ähem, nun gut. Und was halten Sie von Virtual Snooker als Simulation?

Ulrich Bohle: Bislang sicher die beste Snooker-Simulation am Markt. Die starken Computergegner spielen natürlich unglaublich gut, aber nicht so unrealistisch wie in Jimmy White's Whirlwind Snooker. Es gibt wenige Schwächen, und hätte Interplay mir einen Beratervertrag gegeben, wäre das Spiel sicher perfekt geworden. Aber auch so ist es für euch Amateure durchaus zu empfehlen.

PC Power: Herr Bohle, wir bedanken uns für dieses aufschlußreiche Interview.

Ulrich Bohle: Bitte, bitte.

Deutschland nur bei einer verhältnismäßig kleinen Fangruppe auf Anklang stoßen. Denn zum einen ist diese Sportart in Kontinentaleuropa nur in Holland und Belgien so richtig populär, zum anderen eignet sich Virtual Snooker nicht sehr für Leute, die sich erst mit dem umfangreichen Regelwerk und den wichtigsten Spieltaktiken vertraut machen müssen. Trotzdem sollen die Verdienste von Interplay an dieser Stelle in keiner Weise geschmälert werden. Als Snooker-Simulation ist das Spiel nahezu perfekt und hat die Maßlatte für alle künftigen Vertreter des Genres ein ganzes Stück höher gelegt. ☺

Alternativen:

Virtual Pool
Interplay ● ca. 110 Mark
Pool Champion
Mindscape ● ca. 120 Mark
The Scottish Open Virtual Golf
Core Design ● ca. 109 Mark

Hersteller: Interplay

Preis: ca. 100 Mark

Minimum
486/33, 8 MB RAM, VGA,
DOS 5.0

Pro

Sehr akkurate Simulation
Gut abgestufte Computergegner

Kontra

Ohne Vorkenntnisse nur schwer erlernbar

Spiel-/Dauerspaß: **43 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **17 von 20**
Sound: **15 von 20**

TOTAL: 84

Gender Wars

Martin Mirbach läßt sich nicht zum Frauenfeind umerziehen

Der Krieg der Geschlechter war schon immer ein Thema für die Medien. Und oft wurde er erfolgreich in Wort und Bild verarbeitet. Denken Sie nur an den herrlichen Rosenkrieg, in dem sich Kathleen Turner und Michael Douglas bis ins Grab bekämpfen. So sollte eine Satire aussehen! Wenn jetzt Softgold ankündigt, mit Gender Wars dieses ewig aktuelle Thema auch in einem Computerspiel aufzugreifen, stellt man sich sofort die Frage: warum erst jetzt?

Eigentlich findet man in diesem Problemfeld alles, was man sich als Spieleproduzent nur wünschen kann: Ideen, Klischees, Eigenarten und natürlich potentielle Spieler – und zwar beiderlei Geschlechts. Da kann doch gar nichts schief gehen...

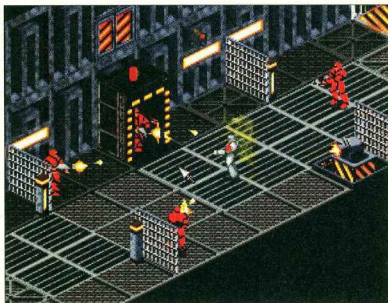
In ferner Zukunft so nah?

Wir befinden uns in ganz ferner Zukunft, genauer gesagt: irgendwo im 23. Jahrhundert. Die Idee von einer Gleichberechtigung der Geschlechter ist den Bewohnern unseres Planeten nur noch aus den Geschichtsbüchern bekannt. Doch es hatte sie durchaus einmal gegeben, diese Gleichberechtigung. Im Jahre 2165, damals waren alle wichtigen Positionen des öffentlichen Lebens noch fest in männlicher Hand, begann der kometenhafte Aufstieg des schwachen Geschlechts.

Die holde Weiblichkeit nutzte eine kurze Schwächeperiode in der maskulinen Dominanz gnadenlos aus, um mehr als nur die ihr



Zivilistenjagd – einen hat es schon erwischt, für die anderen gibt es kein Entkommen.



Auch von oben betrachtet...



Hier sind es ausnahmsweise einmal nur Soldaten, die sich gegenseitig den Garaus machen. So geht es also auch...

zugeteilte Quote zu erfüllen. Frauen wurden Vorstandsvorsitzende, Bürgermeisterinnen, Präsidentinnen – und mit Jane Paula I. gab es sogar einen ersten weiblichen Papst.

Verständlich, daß die Männer so etwas nicht auf sich sitzen lassen konnten. Also bauten Sie kurzerhand eine Gegengesellschaft auf, in der alle wichtigen Positionen wieder von Trägern eines gemischten Chromosomenpaares besetzt waren.

Es sieht ganz so aus, als wäre Gender Wars anhand einer Checkliste entwickelt worden.

So lebten die Männer unter ihrem Patriarchen, während sich das Weibsvolk von einer Matriarchin anführen ließ. Für eine Zeitlang ging diese Taktik auf.

Dann aber kam es bei einer Konferenz der Geschlechter zu einem mysteriösen Anschlag. Obwohl die Führer beider Parteien unverletzt

blieben, suchte jeder die Schuld beim anderen. Die Situation eskalierte immer mehr, Schuldzuweisungen entwickelten sich zu Auseinandersetzungen und schließlich zum Krieg – die Epoche der Gender Wars war angebrochen.

Ballerei und Strategie

Erste Erkenntnis bei Gender Wars: Es herrscht Gleichberechtigung! Als Spieler darf man sich für das Geschlecht seiner Wahl entscheiden und zieht dann entweder für die männliche oder die weibliche Seite zu Felde.

(Anm. des Chefredakteurs: Martina Mirbach... klingt gar nicht mal schlecht.)

Am weiteren Spielverlauf ändert diese Tatsache allerdings gar nichts. Insgesamt gibt es 16 Level, in denen es 32 Missionen zu erfüllen gilt. Jede Mission wird durch das obligatorische Briefing eingeleitet, in dem der Spieler das Ziel seines Einsatzes und alle wichtigen Informationen erhält.



... eher ein Ballerspiel...



... als ein Satire. Schade!



Auf seinem Weg zum Briefing muß man sich entscheiden...



...ob man lieber für die weibliche...



...oder für die männliche Seite kämpfen will. Für den weiteren Spielverlauf macht das aber keine Unterschiede.

Der nächste Schritt: Auswahl des Einsatztrupps. Aus einer langen Liste von Soldaten wählt man sich einen Anführer und dessen Mannschaft. Jedem Soldaten sind bestimmte Fähigkeiten und Erfahrungswerte zugeordnet, die man unbedingt bei der Auswahl berücksichtigen sollte. Geht es also beispielsweise um einen Spionageeinsatz, sollte man eher zurückhaltende, kluge und technisch versierte Männer (oder Frauen!) auswählen. Mit Einzelkämpfern und Scharfschützen wird man nicht sehr weit kommen.

Natürlich eignet sich auch nicht jeder Soldat gleichermaßen als Anführer, nur solche mit hohen Erfahrungswerten kommen für diese Vertrauensstellung in Frage. Der Erfahrungswert erhöht sich im Spielverlauf automatisch mit jedem Einsatz, den ein Soldat überlebt. Es gibt aber noch eine andere Möglichkeit, sich die Elite von morgen heranzuzüchten. Man kann jeden Soldaten der Liste für einen bestimmten Zeitraum (zwischen einer und acht Missionen) in ein Trainingslager stecken. Für diesen Zeitraum steht er dann zwar nicht für Kampfeinsätze zur Verfügung, aber bedenken Sie: Ohne Anführer heißt es nur "Game Over".

Bevor das Gemetzel endgültig losgehen kann, stellen Sie Ihre Truppe noch mit dem nötigen Werkzeug aus – das Repertoire an Waffen läßt keine Wünsche offen – und erhalten einen Schuttschild für jeden Ihrer Männer (oder Frauen!). Wir sind ja schließlich in der Zukunft. Und dann geht's los.

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, wobei Sie nur den jeweiligen Anführer über den Bildschirm dirigieren, das Fußvolk folgt auf dem Fuße (ein selten gutes Wortspiel, nicht wahr, Herr Chefred.?).

Im Wesentlichen geht es jetzt nur noch darum, alles niederzumähen, was sich einem so in den Weg stellt, und den Auftrag zu Ende zu bringen.



Wer hier überleben will...

Gefangene werden keine gemacht, der Zweck heiligt alle Mittel. Hauptsache, man schafft das Level und darf im nächsten noch brutaler zur Sache gehen. Witz, komm 'raus.

Gender Wars ist als strategisches Shoot'em-Up durchaus zu gebrauchen. Es setzt zwar keine neuen Maßstäbe, hat aber alles, was ein Spiel in diesem Genre so braucht. Ordentliche Grafiken, einige bildschirmfüllende, vollanimierte Videosequenzen, einen brauchbaren Soundtrack, übersichtliche Steuerung, viele Waffen und Missionen, die von mal zu mal schwerer werden – es sieht ganz so aus, als wäre Gender Wars anhand einer Checkliste entwickelt worden. Und die Verantwortlichen haben sich wirklich alle Mühe gegeben, kein Häkchen auszulassen.

Nur in einer Hinsicht hat man versucht, innovativ zu sein, aber das ging leider voll in die Hose. Denn Gender Wars wird großspurig als Satire angekündigt. Verzerrende Übertreibungen, die unserer Gesellschaft einen Spiegel vorhalten, sucht man im Spiel allerdings vergebens. Klar, auf dem Kontrollpult des Patriarchen türmen sich Getränkedosen, und das Weibchen liegt entspannt auf einer postmodernen Liege.

Aber das kann doch wohl nicht alles gewesen sein, oder? Vielleicht können sich die Entwickler ja köstlich darüber amüsieren, daß der Spieler mitunter den Auftrag bekommt, mindestens 50 Prozent aller Zivilisten zu töten. Für solche Geistesblitze gibt es nur den Satz mit x: Das war wohl nix!

In der Tat hat man während des Spiels ständig den Eindruck, die vermeintliche Satire solle nur als Deckmäntelchen für explizite Gewaltdarstellungen herhalten. Und davon gibt es reichlich. Die Zivilisten rennen schreiend davon, verkriechen sich in der letzten Ecke des Zimmers und nehmen schützend die Hände vors Gesicht. Der Spieler, der ja seine Abschlußquote erfüllen muß, um ins nächste Level zu gelangen, hält

trotzdem drauf und läßt seine Opfer in einer Blutlache am Boden zurück.

Wie heißt es in der Pressemitteilung? Phantastische SVGA-Grafik – und wirklich, man erkennt jedes Detail. Und was sagt die USK? Sie hat das doppelzüngige Spiel erkannt und gibt Gender Wars die Empfehlung "Nicht unter 18 Jahren". Recht so! Über Gewalt im Spiel läßt sich streiten, über offensichtliche Täuschungsversuche aber nicht. We are not amused!



Gleich ist der Ofen aus!

Alternativen:

Arcade America
7th Level • 99,95 Mark
Earthworm Jim 2
Rainbow Arts • 79,95 Mark
Cybermage - Darklight Awakening
Origin • ca. 100 Mark

Hersteller: SCI

Preis: steht noch nicht fest

Minimum

486 DX 33, 8 MB RAM, DOS 5.0, SVGA.

Pro

Großer Spielumfang
Leichter Einstieg
Sehr ausführliches und verständliches Handbuch

Kontra

Gar nicht satirische Gewaltextesse

Spiel-/Dauerspaß: 15 von 50
Handhabung: 8 von 10
Grafik: 14 von 20
Sound: 12 von 20

TOTAL: 49



... muß töten! Sehr sinnvoll!

Muppets CD-Rom:



Achtung!
Haben diese Viecher
ihren PC und Ihre
Lachmuskeln erst
einmal im Griff,
werden Sie rasch
rettungslos
abhängig!

Muppets Inside

Am Samstag hat Sie noch nie etwas mehr fasziniert als die Muppetshow, und Ihr PC war Ihnen sowieso schon immer zu langweilig? Dann seien Sie willkommen: Markus Brodrick läßt die Puppen tanzen.

Software, die Erwachsene und Kinder gleichermaßen vor den Monitor bannen kann, findet man nicht alle Tage. Die Muppets-CD gehört einwandfrei dazu. Während meines Daseins als Redakteur bei der PC Power ist mir auch noch keine Windows-Applikation begegnet, die mich so herzlich hat lachen lassen.

Auf der CD finden sich eine Menge Videos der Muppets, animierte Comics und Lern- und Geduldsspiele für Kinder, Erwachsene und Muppets-Fans. Die Installation ist, wie es sich für eine korrekt programmierte WIN95-Anwendung gehört, kein Thema mehr, und

nach knapp einer Minute ist die Invasion der netten Viecher beendet.

Applaus, Applaus, Applaus!

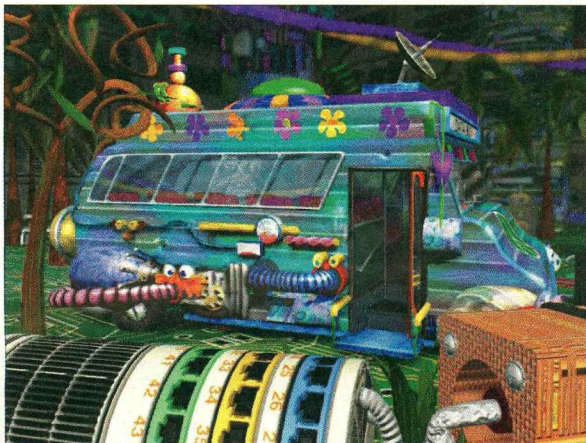
Schon das Intro des Spiels ist wirklich nett gemacht. Bei neuen Spielen immer skeptisch und der Dinge, die da kommen mögen harrend, sah ich ungläubig, wie die Auflösung meines Bildschirms sich veränderte, meine Hintergrundanwendungen stehenblieben, und dann hörte ich, wie aus den Lautsprechern unsinnige Geräusche drangen. Gerade als ich zu <ALT-CTRL-NETZSTECKER> greifen wollte, drängelten sich befellte Pfoten mitten



Falls Sie bisher glaubten, Sie seien der König des Sarkasmus, warten Sie einfach ab, bis diese beiden netten, älteren Herren Sie eines Besseren belehren



Dieser wunderliche Professor und sein ewig quengelter Assistent Beaker werden Sie auf Ihren wundervollen Experimenten mit Beakers Gehirn begleiten



Dieses mehr als schräge Vehikel ist der Datenbus, den Sie bisher sicher nur vom Hörensagen kannten

durch mein Explorer-Fenster, schoben es auseinander und zum Vorschein kam Fozzie. Der nette Bär teilte mir mit, das die Muppets nun in meinem PC seien und daß es wegen kleinerer technischer Probleme noch zu Unliebsamkeiten kommen könnte.

Nachdem schon in diesem Trailer eine



Mit Fozziebär am Steuer des Datenbusses erreichen Sie in Sekundenschnelle jede Stelle des Spiels

Menge über das PC-Team der Muppets zu erfahren ist, geht das Spiel richtig los. Sie finden sich auf dem Mainboard Ihres PCs wieder, passenderweise genau an der Haltestelle des Datenbusses. Dieses Vehikel wird Sie von nun an in Sekundenschnelle den verschiedenen Lokationen des Spieles zuführen. Die Ihnen sicher schon bekannten Charaktere der Muppet-Show wie Stadler & Waldorf, Kermit, der Frosch oder die reizende Miß Piggy werden Ihnen die verschiedenen Spielaufgaben stellen, mit denen Sie Ihr Hirn wieder richtig in Schwung bringen können. Sie müssen sich durch schwierige Etappen wie Liederraten, größer / kleiner oder Puzzles kämpfen, bis Sie mit dem Datenbus die nächste Spielstation in Augenschein und Angriff nehmen dürfen.

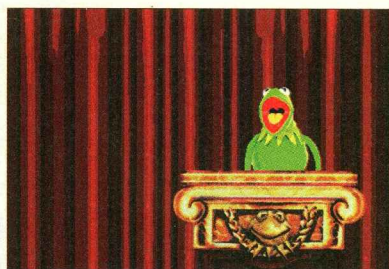
Augenweide

Dieses Spiel ist herrlich. Die Grafiken sind prima, der

Sound ist erstklassig, an jeder Bushaltestelle erwarten Sie neue, tolle Muppet-Videos oder animierte Comic-Strips. Alles bewegt sich, alles leuchtet und blinkt, der Chorgesang der Muppets wird ihr ganzes Büro erheitern (Ich hoffe doch, Ihr Boß läßt Sie auch ab und zu am PC spielen!).

(Anm. des Chefredakteurs: Deiner schon...)

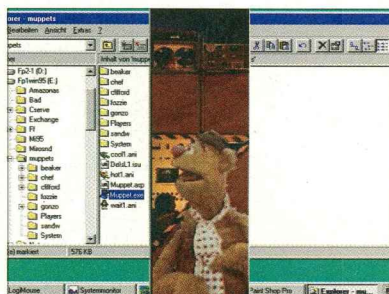
Dazu kommt noch der göttliche Wortwitz, der zum Glück der Übersetzung in unsere Sprache entgangen ist. Und damit wären wir auch schon bei dem kleinen Haken dieses ansonsten wirklich prima gemachten Spiels. Unser Testspieler Philipp (6) hat sich recht schnell durch die verschiedenen Lernobjekte gearbeitet, was



Bei keiner Muppet-Show darf Kermit, der grüne Liebling Miß Piggy und aller Kinder weltweit, fehlen

seiner Freude auf ein erneutes Spiel aber keinen Abbruch tut.

In seiner jetzigen Form ist das Spiel allenfalls für Kinder oder Jugendliche mit sehr guten Englischkenntnissen geeignet. Es wird aber gemunkelt, daß es in Kürze eine deutsche Version geben wird (hoffentlich mit den Originalstimmen). Als Managerspielzeug oder als Pausenfüller auf Papis Bürorechner, bei Erwachsenen eben, ist die Muppet CD-ROM einer der nettesten Gute-Laune-Bringer überhaupt.



Keine falsche Bildbearbeitung, sondern programmertechnische Absicht: Mitten im Dateienverzeichnis erscheint Fozziebär und stellt sich vor

Alternativen:

Arcade America
7th Level • 99,95 Mark
Earthworm Jim 2
Rainbow Arts • 79,95 Mark
Briaindeed 13
Empire • 99,95 Mark

Hersteller: Starwave
Preis: ca. 100 Mark

Minimum
486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, Windows95

Pro
Lachverdächtig
Toller Wortwitz
Kontra
Hohe Speicheranforderungen

Spiel-/Dauerspaß: 35 von 50
Handhabung: 10 von 10
Grafik: 17 von 20
Sound: 18 von 20

TOTAL: 80

Pinball 3D-VCR

Tagsüber spielte Klaus Trafford noch Pinball 3D-VCR. In der Nacht träumte er davon, dieses Spiel einem Millionenpublikum vorstellen zu dürfen.



Dies ist nur ein Werbescreenshot

Die folgende Sendung entstand mit freundlicher Unterstützung der Firmen Spidersoft und 21st Century Entertainment. – Guten Abend, meine Damen und Herren, und willkommen zur neuesten Ausgabe von Balla, Balla! Auch diesmal warten wieder vier Kandidaten darauf, sich von ihrer besten Seite zeigen zu dürfen. In Runde 1 erleben Sie Tarantula gegen Jailbreak, die zweite Runde bestreiten Kick-Off und Jackpot. Ich darf Ihnen zunächst die Jury vorstellen: Martin Mirbach, Boris Sander und Lorenz Steinke.

Begrüßen Sie nun mit mir zwei Damen, die Ihnen tagtäglich wichtige Botschaften überbringen. Die eine ist die Adoptivtochter von Herrn Duden, die andere



Den Jackpot hol'ich mir!



Sagte eben jemand Pinball Mania? Stimmt...

dreht ebenfalls gerne, nämlich anderen Leuten das Wort im Mund herum. Für Jailbreak kommt Maren Glitzer, für Jailbreak erscheint Annabella Miesbauer.

Maren, Sie fangen an. Nennen Sie die Vorzüge Ihres Flippertisches. 15 Sekunden Zeit, balla, balla! "Äh... Trichternetz, Propeller, Pilz-Puff... Puffer. Tarantelfütterung, Kugelfalle, Kicker..."

Und aus! Martin?
"Das 'äh' müssen wir leider abziehen, macht sieben Punkte."

Vielen Dank. Nun zu Ihnen, Annabella. Nennen Sie die Features von Jailbreak. 15 Sekunden Zeit, balla, balla!

"Gefängnis, Ausbruch, Bestechungsgeld, Polizist, Fluchttunnel..."

Danke sehr. Boris?
"Was hat das alles mit einem Flipperspiel zu tun, Annabella? Egal, fünf Punkte."

Im Finale spielt also Tarantula. Wir kommen zur zweiten Runde. Und hier darf ich zwei Herren begrüßen, die es gewohnt waren, sehr viel in die Hände zu nehmen. Begrüßen Sie mit mir Wolfgang Flippert und Sylvester Stallohne. Wolfgang, Sie fangen an. Nennen Sie möglichst die positiven Elemente von Pinball 3D-VCR. Drei Sekunden Zeit, balla, balla.

"Vier verschiedene Grafikauflösungen, Aufzeichnungen von Spielen und Wiedergabe... äh..."
Danke schön. Lorenz?

"Könnten Sie das erste bitte etwas genauer erläutern, Herr Flippert?"

"Ja, gerne. Sie können wie gehabt spielen – also mit scrollendem Bildschirm, das ruckelt aber auf langsameren Rechnern. Oder Sie zocken so, wie Sie es aus der Spielhalle kennen. Das nennen die Hersteller dreidimensional."

Da hat ein Zuschauer eine Frage. Sie sind...

"Markus Brodrick. Entschuldigung, daß ich mich einmische, aber wie groß ist denn dann das Bild?"

"Tja... tjaaaaa... also auf einem 20-Zoll-Monitor ist es groß genug, denke ich."



Kick off und weg...

"Und diese Aufzeichnung, was hat es damit auf sich?" – "So 'ne Art Mitschnitt des Spiels. Das können Sie später Ihren Freunden vorspielen."

Aaaah, hören Sie das? Sie sind der Meinung: Das war Spitze! – Tja, Herr Stallohne, leider haben wir keine Zeit mehr für Ihre Runde, deshalb kommen wir gleich zum Actionteil. Sie sollen möglichst lange möglichst viele der zehn, ich wiederhole: zehn Flipperkugeln oben behalten, um so höher ist nachher Ihr Ergebnis. Balla, balla.

GONG! – Die Zeit ist um. Mein Kompliment, die Steuerung war erstklassig. Und wir haben ein Ergebnis. Sieger wurde... jeder andere Flipper von 21st Century, nur nicht dieser. Und vor allem brauchen wir demnächst einen neuen Orchesterleiter, denn die heutige Leistung war alles andere als gut.

Das war's, meine Damen und Herren. Wir hoffen, Sie hatten mehr Spaß daran als wir. Bleiben Sie bitte dran, gleich anschließend folgt in diesem Programm: Der Blaue Bock mit Harald Juhnke. Guten Abend!

PINBALL 3D-VCR

Alternativen:
21st Century Entertainment • kostenlos auf PC POWER-CD 4 und 5/96
Living Ball Interactivision • ca. 50 Mark
Pinball '95 Maxis • ca. 90 Mark

Hersteller: Spidersoft / 21st Century Entertainment
Preis: 69,95 Mark
Minimum
486/33 (besser: Pentium), 8 MB RAM, VGA/SVGA, MS-DOS 5.0

Pro
Zehnfacher Multiball Aufnahme und Wiedergabe eines Spiels
Kontra
Einfallslose Tische

Spiel-/Dauerspaß: 30 von 50
Handhabung: 10 von 10
Grafik: 15 von 20
Sound: 5 von 20

TOTAL: **60**

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



AUSGESCHNITTEN, AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB 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.

POWER Helpline



Es ist soweit: In dieser Ausgabe der PC POWER erscheinen erstmals Tips&Tricks unserer Leser, die für ihre Mitarbeit natürlich wie versprochen belohnt werden. Außerdem gibt es den zweiten Teil der Lösung von Gabriel Knight 2. Viel Spaß beim Spielen wünscht

Das POWER-TEAM

Stephan Roßmanith schickte Cheats zu Descent 2, Duke Nukem 3D, Earthworm Jim, Fatal Racing und Terminator: Future Shock.

DESCENT 2

GABBAGABBAHEY	Du verlierst alle Schilder und Energie
ZINGERMANS	Unbesiegbarkeit
MOTHERLODE	Mega-Wowie-Zowie
ALIFALAFEL	Accessories
EATANGELOS	Alle Waffen werden aufgefüllt
CURRYGOAT	Alle Schlüssel
JOSHUAAKIRA	Komplette Karte
WHAMMAZOOM	Level Warp
ERICAANNE	Hüpfende Waffen
BITTERSWEET	Psychedelische Mauern

DUKE NUKEM 3D

Gib im Spiel DN ein und dann folgendes:

Vollversion:

CLIP	Clipping AN/AUS
GODLY	God-Mode AN/AUS
WEAPONS	Alle Waffen
ITEMS	Alle Gegenstände und Schlüssel
AMMO	Munition wird aufgefüllt
UNLOCK	Überwachungscodes Aus

Shareware-Version:

DNKROZ	God-Mode
DNSTUFF	Alle Waffen und aufgefüllte Munition
DNSCOTTYxx	Warp zu Ebene xx
DNITEMS	Alle Gegenstände und Schlüssel
DNCASHMAN	Geld spucken
DNRATE	Frame-Rate
DNVIEW	Du schaust Duke über die Schulter
DNSKILLx	Ändert die Schwierigkeitsrate auf x
DNHYPER	Du nimmst einige Steroide

EARTHWORM JIM

Cheats:

HATMAN	Jim wird zu einer Stockfigur
IDQD	Ein Credits-Bildschirm erscheint
IDKFA	Noch ein Creditsbildschirm
ITSAWONDERFUL	Extraleben
ONANDONANDON	Spiele solange Du willst
SLAUGHTERHOUSE	Die ersten 5 Level werden im Menu verändert
POPQUIZHOTSHOT	1000 Patronen

FATAL RACING

Cheats:

FORMULA 1	Zweites Auto
SUPERMAN	Destruction Modus
DR DEATH	Unbesiegbare Autos der Menschen
GOLDBOY	Premier Cup
MREPRISE	Bonus Cup
CUP WON	End-Sequenz
I WON	Die Sequenz, in der Dein Auto gewinnt
ROLL EM	Credits
DUEL	Gegner wird zum Killer

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Um die Cheats zu aktivieren, drücke [Alt]+[]

VERSION	Versions-Nummer
TURBO	Turbo-Modus ein
SUPERUZI	Super-Uzi
GARBLE	Der eingegebene Code wird sichtbar
FIREPOWER	Alle Waffen
BANDAID	Waffen werden aufgefüllt
NEXTMISSION	Nächste Mission
ICANTSEE	Spionage-Bildschirm



Command & Conquer

Wie ihr bestimmt schon alle wißt, gibt es genug Möglichkeiten Geld zu machen, aber es ist bei den meisten Levels gar kein Problem. Für mich ist es meistens ein Problem gewesen, eine Basis auf engem Raum zu bauen, dagegen habe ich etwas gefunden. Dieser Trick muß folgende Voraussetzungen haben: Man muß erstens einen Radar haben, und man muß Sandsäcke oder Türme bauen können.

Erster Schritt: Man wählt eine Einheit aus. Zweiter Schritt, man nehme den fertiggebaute Sandsack vom Seitenmenü. (Wichtig: Laßt die Einheit ausgewählt.). Dritter Schritt: Man geht auf den Bauhof, so daß der Sandsack nicht gebaut werden kann. Man geht dann blitzschnell auf die Karte und platziert ihn mit dem Steuercross dahin, wo man ihn haben will. Man kann jetzt an dem neugebauten Sandsack, der irgendwo steht,



eine neue Basis errichten. So ergeben sich ungeahnte Dimensionen im Basisbau.

Haßt ihr es auch, wenn ihr gerade im Aufbau

ob und wann der Feind Euch angreift. Ach übrigens, wenn man beide Tricks kombiniert, ist man fast unschlagbar...

einer neuen Basis seid und irgendwelche Feinde euch immer wieder den letzten Nerv rauben? Dagegen hilft nur ein Trick: Baut um eure Basis mit einigem Abstand einen Zaun. Die Feinde zerstören den Zaun nicht, weil sie sich dadurch nicht bedroht fühlen. Die Feinde bleiben so lange da stehen, wie ihr es zulaßt. So könnt ihr kontrollieren,

Und dann war da noch jener Herr, der uns gleich mehrere Tips&Tricks auf einer Disk schickte und sinnigerweise vergaß, seine Adresse sowohl auf dem Umschlag als auch auf der Diskette zu hinterlassen. Und noch was: Wenn ihr schon irgendwo Eure Infos "entleihen", sollten wenigstens Textzeilen wie diese entfernt werden:

"Tausende von Spielern haben bei uns angerufen, weil sie bei 'Vollgas' Probleme hatten..." Sogar unser Layouter merkt, daß da was nicht stimmt (aua!). Schluß mit Lustig, jetzt wird's wieder gruselig, denn hier kommt...

Gabriel Knight 2: The Beast Within (II)

Und hier ist der heiß ersehnte zweite Teil unserer Komplettlösung zu diesem gewaltigen Adventure. Im ersten Teil in der vergangenen Ausgabe haben wir uns ja bereits ein wenig in unseren neuen Job als Schattenjäger eingearbeitet. Wir haben den mysteriösen Dr. Klingmann kennengelernt, den hilfreichen Anwalt Übergrau, haben Pfotenabdrücke und Fellproben untersuchen lassen und sind schließlich in eine exklusive Münchner Jagdgesellschaft eingeführt worden.

Im zweiten Teil der Lösung werden wir tiefer in die Geheimnisse rund um die grauenvollen Morde eindringen. Voraussetzung ist allerdings - soweit Sie männlichen Geschlechts sind - eine gewisse innere Flexibilität Ihrerseits, denn im folgenden Kapitel spielen Sie die Rolle der Grace. Unsere Leserinnen wird's immerhin freuen.

Kapitel 2 Der Intro-Film

Grace ist zu Gabriels Buchhandlung nach New Orleans zurückgekehrt und augenblicklich in ein bedingt mitreißendes Telefongespräch vertieft. Eine Kundin legt Gabriels Voodoo-Schmöker auf die Theke und gerät über den Autor ins Schwärmen. Sie möchte Gabriel gern kennenlernen, doch Grace wimmelt sie mit einer netten Anekdote ab. Echt süß, was sie da vom Stapel läßt, haha. Was für eine Frau!

Grace erhält Gabriels Brief, in dem Gerde freie Hand bei ihren Nachforschungen zugesagt wird. Sie beschließt, nach Deutschland zu kommen und



Gabriel zur Hand zu gehen. Als sie auf Schloß Ritter eintrifft, ist Gabriel natürlich gerade wieder unterwegs. Doch Gerde kümmert sich um die Dame. Am nächsten Morgen trifft ein Handwerker auf dem Schloß ein, der beabsichtigt, ein wenig am Kamin rumzufummeln. Und von nun an liegt der Fortgang der Geschichte wieder ganz in Ihren Händen.

Auf Schloß Ritter

Untersuchen Sie zunächst einmal Ihr Inventory, damit Sie wissen, was Sie bei sich haben. Sie besitzen ein Notizbuch, in das Grace während des Spiels automatisch immer mal wieder einige Anmerkungen hineinkritzelt. Dann wäre da der erste Brief von Gabriel an Grace, der sie dazu bewegt hat, nach Deutschland zu kommen, sowie ein Portemonnaie mit ein paar Märkern und die Karte von Professor Barclay.

An die Arbeit, Gnädigste! Nach kurzem Smalltalk mit dem Handwerker werfen Sie einen Blick aus dem Fenster und sehen sich anschließend die Toilette an. Tolles Teil! Sehen Sie sich im hinteren Teil des Schlafzimmers das Bett, die beiden Ahnenporträts und die hübsche Löwenfigur an. Die Tür können Sie übrigens nicht öffnen, die ist verschlossen. Wer GK1 kennt, weiß, daß sich dahinter die Schattenjäger-Bibliothek befindet, also werden wir wohl irgendwie an den Schlüssel kommen müssen.

Jetzt aber erst mal raus hier, und zwar durch die Tür neben der Toilette. Schauen Sie sich in der großen Halle um. Sie entdecken eine zweite Löwenfigur an der Wand, einige Stühle sowie weitere Schinken mit adeligen Vorfahren. An einem Schreibtisch sitzt Gerde. Sie berichtet, daß Gabriel den Auftrag von Werner Huber übernommen hat. Über sich selbst erzählt sie, daß sie an Plänen für die Restaurierung des Anwesens arbeitet, daß leider aber derzeit noch das nötige Kleingeld fehle. Grace wird ein wenig ungehalten bei dem Gedanken, daß ihr Lover nicht im Traum daran denkt, die Bruchbude zu verschachern.

Fragen Sie Gerde auch nach Gabriels Nachforschungen. Sie hat Interessantes zu berichten, und es wird immer zwingender, daß Grace möglichst bald einen Blick in die Schattenjäger-Bibliothek werfen sollte. Auf die Frage nach der verschlossenen Tür gibt sich Gerde recht zugewöhnt. Na schön, dann eben nicht. Werden uns mal ein wenig umsehen...

An der Eingangstür staunen Sie über die schöne Vase und die Statue, begeben sich dann aber mangels tiefgreifender Inspirationen nach draußen. Sehen Sie sich das Schloß an und anschließend Gabriels Auto. Tja, wenn wir jetzt nur die Schlüssel hätten! Gerde will sie partout nicht rausrücken, also gehen wir wieder nach draußen und gelangen über einen kleinen Pfad in das Städtchen Rittersberg. Und hier gibt's 'ne Menge Neues zu entdecken.

In Rittersberg

Bei dem Gebäude rechts scheint es sich wohl um das Rathaus von Rittersberg zu handeln. Sie gehen zur Tür und werden vom Bürgermeister empfangen. Jetzt ist die rechte Zeit für ein kleines Schwätzchen, oder? Er stellt sich als Herr Habermas vor und plaudert über die Entstehung der Stadt. Und das war's auch schon.

Schauen Sie sich die Tür rechts neben der Rathausstür an – sie ist verschlossen. Noch weiter rechts befindet sich das Postamt, doch kein Mensch weit und breit. Drücken Sie auf die Klingel. Na also, eine Postbeamtin erscheint. Da wir aber im Moment wunschlos glücklich sind, gehen wir weiter nach rechts zum Gasthof Goldener Löwe. Schauen Sie sich das Bild rechts neben der Tür und das Foto am Ende der Bar an. Auf beiden ist dieselbe Person



abgebildet. Wer mag das sein?

Als nächstes knöpfen wir uns den Mann hinterm Tresen vor. Hallo, das ist ja unser Freund und Kupferstecher Werner Huber! Er erzählt Grace von sich und über den Gasthof. Außerdem hat ihm Wolfgang Ritter ein wenig Englisch beigebracht. Fragen wir weiter nach Wolfgang. Wolfgang, Gabriels Großonkel, war ein wahrer Schattenjäger, ein Profi auf diesem Gebiet. Wolfgang's Tod war ein schwerer Schlag für die ganze Stadt. Hmm, ob da noch was war zwischen Wolfgang und Gerde? Wir werden sehen.

Reden Sie mit Huber über Rittersberg und über Gabriels Nachforschungen. Aha, es geht um Werwölfe. Fragen Sie Huber nach Werwölfen. Die gibt es in Rittersberg nämlich schon seit dem 18. Jahrhundert. Einer wurde sogar gefangen und abgeurteilt.

So, jetzt besichtigen wir die Kirche, die wir auf dem Weg zum Marktplatz entdeckt haben. An der Tafel erkennen Sie, daß dies die St.-Georgs-Kirche ist. Im Innern der Kirche treffen Sie den Priester, der aber der englischen Sprache eher unmächtig ist. Und Grace kommt mit ihren sporadischen Deutschkenntnissen auch nicht so recht in die Gänge. Die andächtige Frau in der Kirchenbank wollen wir lieber auch nicht stören.

An den Kirchenwänden erkennen Sie links eine Madonnenstatue und rechts die Figur des Heiligen Georg. Am Altar gelangen Sie über einen Ausgang in die Krypta. In der Krypta finden Sie die Särge von Jürgen, Wolfgang und Martin Ritter sowie einiger weiterer Verblichener, deren Namen nicht zu entziffern sind. Alle sind schon lange tot, und alle waren sie Schattenjäger. Auf Wolfgang's Sarg befindet sich ein Silberherz. Schauen Sie es sich genau an.

Nun wollen wir erst mal wieder raus an die frische Luft, was? Gehen wir doch mal zum Rathaus und fragen Habermas nach den Werwölfen aus dem 18. Jahrhundert. Fragen Sie ihn nach den Gerichtsprotokollen. Die Liste der Urkunden reicht bis ins 12. Jahrhundert zurück. Bevor wir den freundlichen Bürgermeister bitten, die komplette

Liste herunterzurattern, sollten wir, da uns ja nur ein bestimmter Fall interessiert, vielleicht das spezielle Datum in Erfahrung bringen. Gehen Sie also zurück zum Schloß, vielleicht bekommen Sie ja von Gerde endlich die Autoschlüssel, oder Sie finden eine Möglichkeit, in die Schattenjäger-Bibliothek zu gelangen.

Zurück auf Schloß Ritter

Als erstes steigen Sie die Treppe hoch und stellen erfreut fest, daß sich der Handwerker verdußnisiert hat. Nutzen Sie die Gelegenheit, und schauen Sie sich den Kamin in Gabriels Schlafzimmer einmal genauer an. Der Handwerker hat einige Werkzeuge vergessen. Nehmen Sie den Schraubenzieher aus der Kiste. In den Steinen am Kamin entdecken Sie ein Loch. Untersuchen Sie es. Benutzen Sie den Schraubenzieher an dem Loch – Sie vernehmen ein Klicken von rechts. Nach der folgenden Szene steht Grace vor der Toilette. Hä? Öffnen Sie die Toilette. Sie haben vorhin eine Geheimtür geöffnet. Durch die Tür gelangt Grace in einen Gang, den noch vor kurzer Zeit jemand benutzt zu haben scheint.

Sie gelangen in einen Raum mit zwei weiteren Ausgängen. Der rechte Ausgang führt Sie über eine weitere Toilette in Gerdes Schlafzimmer. Bis auf ein Bild von Wolfgang gibt es hier jedoch nicht viel zu entdecken. Obwohl, war ja offenbar 'n heißer Typ, dieser Großonkel. Die Tür läßt sich nicht öffnen, also öffnen wir wieder die Toilettentür. Dort finden Sie den Schlüssel zur Bibliothek. Der Schlüssel könnte schwierig zu erkennen sein – er hängt oben an der Toilette herab, etwas rechts von der Mitte. Links befinden sich Gerdes Klamotten. Die Kleider sollten Sie auch kurz durchsuchen.

Gehen Sie zurück in den Geheimgang, und probieren Sie den anderen Ausgang. Er bringt Sie außerhalb des Schlosses. Schauen Sie sich rechts die blühenden Rosen und links die Schloßseite an. Noch weiter links gelangen Sie in einen weiteren Bildschirm, wo Sie das Schloß aus einer anderen Perspektive betrachten können. Viel mehr ist hier nicht los, also zurück in Gabriels Schlafzimmer!

Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Tür zur Schattenjäger-Bibliothek. Die Regale in der Mitte enthalten Bücher über Okkultismus. Hier findet Grace ein Buch über Lycanthropen (Werwölfe). Sie schlägt es auf und findet einen Brief darin.

In diesem Augenblick betritt Gerde die Bühne und entdeckt den Schlüssel. Grace vermutet schon ein heimliches Tschelmechtel zwischen Gabriel und Gerde und tickt durch. Gerde ist zutiefst gekränkt und überläßt Ihnen die weiteren Nachforschungen. War ja auch nicht die feine Art, wie sich Grace hier benommen hat, oder?

In den Regalen auf der rechten Seite findet Grace ein weiteres interessantes Buch, das Tagebuch des



Victor Ritter. Untersuchen Sie es. Sie erfahren, daß Victor mit einem Schaf als Köder auf Wolfsjagd (oder Werwolfjagd?) ging, den Wolf fing und ihn nach Rittersberg brachte. Der Eintrag enthält das Datum 20. April 1750. Der Brief aus dem Lycanthropen-Schmökler war übrigens ein Schreiben Christian Ritters an Ludwig II. mit Datum vom 4. März 1864, in dem der Bayernkönig vor dem "Schwarzen Wolf" gewarnt wird.

Lesen Sie nun das Buch von Jennings über Lycanthropen. Lesen Sie es sich genau durch, denn es enthält viele wichtige Informationen, die Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers benötigen werden. Eines scheint jedenfalls festzustehen: Der fragliche Werwolfprozeß muß irgendwann im Jahre 1750 stattgefunden haben (das ist übrigens auch das Datum auf dem Poster, daß Sie im Intro bestimmt übersehen haben). Aber was ist mit diesem anderen Fall aus dem 19. Jahrhundert? Vielleicht kann uns Habermas später weiterhelfen.

Rechts auf dem Bildschirm befindet sich ein Ausgang. Grace nimmt sofort an Gabriels Schreibtisch Platz. Sehen Sie sich das Manuskript an (weit ist er ja nicht gekommen). Werfen Sie dann einen Blick auf die Schreibmaschine, das Voodoo-Buch und das Telefon. Hmm, wen könnte man denn mal anrufen? Ha, wir haben doch noch die Karte von Professor Barclay. Benutzen Sie die Karte mit dem Telefon. Fragen Sie den gelehrten Herrn nach Ludwig II. Na also, er will einen Kontakt herstellen.

Haben Sie nicht auch das unbestimmte Gefühl, daß wir irgend etwas übersehen haben könnten? Schauen wir uns noch mal die Bücherregale an. Betrachten Sie das Regal rechts außen. Na, da ist doch noch das Tagebuch von Christian Ritter. Er starb am selben Tag, an dem er den Brief an Ludwig II. aufgegeben hatte. Untersuchen Sie jetzt das Regal links, dort stehen Biographien großer Persönlichkeiten. Eine über Ludwig ist auch dabei, leider aber in deutsch. Das bringt uns im Moment nicht weiter.

Lesen Sie Christian Ritters Tagebuch. Auch er war auf der Jagd nach einem Werwolf, dem berüchtigten Schwarzen Wolf. Er wollte am 3. März 1864 nach Rittersberg zurückkehren, einen Tag bevor er den Brief verfaßte und dann starb. Ja, dann wollen wir mal sehen, ob wir mit unseren neuen Erkenntnissen in der Stadt was ausrichten können.

Zurück in der Stadt

Gehen Sie ins Rathaus. Prima, jetzt können Sie Habermas endlich ein konkretes Datum vorgeben, daß er in den Gerichtsakten nachschlagen kann. Er erzählt Ihnen folgendes: Der Werwolf wurde nach Rittersberg gebracht, weil man erfahren wollte, wer er ist. Er sollte sich vor Zeugen in einen Menschen zurückverwandeln. Der Werwolf verwandelte sich und wurde anschließend zum Tode verurteilt. Er wurde in das Kellerverlies des Rathauses gesperrt, erhielt seine Henkersmahlzeit, bat um einen Beichtvater und starb im Morgengrauen. Es war ein gewisser Baron von Reilich aus Alfing.

Bitten Sie Herrn Habermas, den Keller sehen zu dürfen. Er führt Sie hinein. Hier hat Grace eine Vision, die mit dem Intro-Film in Zusammenhang steht. Herr Habermas läßt Sie allein. Sehen Sie durch das Fenster, Sie erkennen die Georgs-Kirche. Grace erinnert sich, daß der Werwolf um einen Beichtvater bat. Was hatte er wohl zu beichten? Sehen Sie sich auch die ehemalige Schlafstätte des Barons an.

Tja, wie jetzt weiter? Gehen wir doch erst mal in den Gasthof, vielleicht hat Freund Huber ja noch einiges zu erzählen. Und tatsächlich! Er ist ein flammender Bewunderer Ludwigs II., und die Porträts an den Wänden waren Abbildungen jenes Bayernkönigs. Huber glaubt nicht an die Berichte über den Selbstmord des Monarchen, er hält es für

gemeinen Mord. Wie weit ist dieser Ludwig in unsere Geschichte verwickelt? Wir wissen bislang nur, daß er von einem Werwolf bedroht wurde...

Gehen Sie zurück zu Habermas, und fragen Sie ihn nach den Kirchenbüchern. Habermas gibt Ihnen eine Notiz für den Priester, damit der Ihnen die relevanten Aufzeichnungen aushändigt. Habermas will sie dann für Sie übersetzen. Gesagt, getan. Der Bürgermeister sieht sich die Akte an und findet die Notiz eines argentinischen Anwalts, der um Informationen über den Tod des Herrn von Reilich bittet. Das Briefsiegel zeigt einen Wolf – gruselig!

Dann erzählt er von der Beichte. Die Familie der von Reilichs wählte als Symbol den schwarzen Wolf wegen ihrer außergewöhnlichen Jagdkünste. Doch der von Reilich, der uns interessiert, schoß weit übers Ziel hinaus – er war ein ziemliches Ekel. Er vergewaltigte ein Zigeunermädchen, daß daraufhin Selbstmord beging, und wurde anschließend von einem anderen Zigeuner verflucht. Nun begann er, sich in einen Wolf zu verwandeln und sich von Menschenfleisch zu ernähren.

Ob wir nun endlich genügend Informationen haben, um Gabriel den langersehnten Brief schreiben zu können? Wir werden's mal versuchen. Auf nach Schloß Ritter!

Das Päckchen

Gehen Sie in die Bibliothek, und setzen Sie sich an den Schreibtisch. Benutzen Sie die Schreibmaschine. Grace schreibt einen Brief an Gabriel und steckt alles, was sie in der Bibliothek gefunden hat, in einen Umschlag. Jetzt fehlt uns nur noch die Adresse. Vielleicht weiß Gerde weiter.

Gerde ist immer noch stocksauer auf Grace (wen wundert's, nach dem verbalen Inferno?) und spricht kein Wort. Aber wenn Sie ihr das Päckchen zeigen, erhalten Sie Übergraus Adresse. Bringen Sie das Päckchen zum Postamt von Rittersberg. Drücken Sie auf die Klingel am Fenster. Geben Sie der Postangestellten das adressierte Päckchen



und anschließend das Portemonnaie, denn solche Dienstleistungen sind natürlich nicht umsonst.

Der Schlußfilm

Grace und Gerde sitzen still im Schloß und lesen. Plötzlich klopft es laut an der Tür. Draußen stehen die Smiths aus Pennsylvania, eine ziemlich nervige Sippschaft. Die Smiths beschäftigen sich mit Okkultismus und wollen das Schloß der Schattenjäger besichtigen. Grace erklärt, daß der amtierende Schattenjäger derzeit außerhäusig ist. Die Smiths ziehen wieder ab, laden Grace aber für den nächsten Tag in den Gasthof ein, wo sie Quartier bezogen haben. Grace ist nicht übermäßig begeistert. Doch das ändert sich schnell, als Ms. Smith ihr beim Abschied mitteilt, daß sie auf jemanden, der Grace nahesteht, Gefahr zukommen sehe – und zwar in Form eines schwarzen Wolfes! Puuh, na, vielleicht doch keine schlechte Idee mit dem Besuch im Gasthof. Möglich, daß die Smiths noch wichtige Informationen für uns haben.

Aber wie dem auch sei, heute war ein langer Tag, lassen wir die Wölfe ruhig heulen, und machen wir Feierabend. Beim nächsten Mal werden wir uns dann das dritte Kapitel vorknöpfen. Und da geht's ziemlich schaurig rund! Machen Sie sich deshalb erst mal ein paar schöne Tage. Wer weiß, was uns in Gabriel Knight 2 noch alles erwartet...

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**

DOGZ - Der Pausen-Hund

Hersteller: PF Magic/Mindscape • Preis: DM 29,95

Der PC ist auf den Hund gekommen. Boris Sander dressierte während der Mittagspausen seinen vierbeinigen Freund.



Am liebsten spielt Bello mit dem roten Gummiball. Dabei vergißt er fast alles

Wie Dr. Dagobert Dog, Wissenschaftler an der Mülheimer Universität, kürzlich bekanntgab, haben sich vereinzelt Hunde in PCs eingeschlichen. Ausgiebige Forschungen haben allerdings bestätigt, daß es sich um eine völlig harmlose Rasse handelt, welche am liebsten mit Bällen oder alten Turnschuhen herumtobt. Besonders dankbar sind sie ihren Besitzern, wenn Sie regelmäßig gefüttert und gestreichelt werden. Als Dankeschön bewachen sie den Monitor als Bildschirmschoner und vertreiben durch lautes Kleffen jeden unautorisierten Eindringling.

Nachdem der PC einst die Herzen der Aquarianer erfreute, können sich ab sofort alle Hundeliebhaber ihren virtuellen Bello auf die Mattscheibe holen. DOGZ wurde eigentlich als Bildschirmschoner entwickelt, aber in der witzigen

Unsinn zu machen. Sehr gerne jagen Sie auch einem roten Gummiball hinterher und bringen ihn anschließend zurück, damit Sie den Ball wieder wegwerfen können.

Das Besondere an DOGZ ist, daß Sie dem Hund kleine Kunststückchen beibringen können. Wenn der Kleine beispielsweise auf dem Ball hüpf, einen Kopfstand, Purzelbaum oder Männchen macht, geben Sie ihm doch eine kleine Belohnung! Wenn er merkt, daß er nach jedem Kunststück einen Knochen oder ein Biskuit bekommt, wird er Sie künftig öfters mit diesen artistischen Einlagen beglücken. Manchmal ist es aber auch notwendig, den Kleinen etwas härter ran zu nehmen, damit er nicht zu übermütig wird.

Mit der rechten Maustaste machen Sie ihm sanft, aber bestimmt, klar, wo seine Grenzen sind. Mit der linken Taste bekommt er eine Streicheleinlage. Und wenn er es besonders doll getrieben hat, dann scheuen Sie sich nicht davor, Gebrauch von der Sprühflasche zu machen, um Ihrem Haustier eine kalte Dusche zu verpassen. Sie können aber auch bloß zuschauen, wie der Bursche sich alleine beschäftigt oder sein Mittagsschläfchen hält.

Künstliche (Hunde-)Intelligenz

Es sieht schon ulkig aus, wenn plötzlich ein Hund auf dem Bildschirm herumtollt, der – auf

Anwendung steckt noch viel mehr, als bloß die Bildröhre zu schonen.

5 Hunde stehen zur Auswahl: Ein Terrier, ein Scotchterrier, ein Setter, ein Chihuahua und eine Bulldogge. Wenn Sie DOGZ zum ersten Mal starten, können Sie sich für einen der fünf Hunde entscheiden und adoptieren (!?!). Anfangs sind die kleinen Kerlchen noch sehr verspielt und nehmen jede

Gelegenheit wahr, um



15 Hintergründe für den Hundezwinger können Sie auswählen

den ersten Blick jedenfalls – ganz bestimmte Vorlieben und Bedürfnisse hat. Mit der Zeit entwickelt er sich weiter und sorgt für neue Überraschungen. Vergessen Sie also niemals, ihm frisches Wasser und etwas zu Fressen hinzustellen, ansonsten stolpert das arme Kerlchen ganz erschöpft über die Mattscheibe.

Zu dem eigentlichen Bildschirmschoner gibt es recht wenig zu sagen: Erstens: Er funktioniert, zweitens hat er eine Paßwort-Option, und drittens können Sie sich die Form des aufgehenden Mondes aussuchen. Ein toller Gag für zwischendurch, denn DOGZ läuft auch im Hintergrund neben anderen Anwendungen. Mein Hund hat mir jedenfalls gerade beim Schreiben dieses Artikels zugeschaut. ☺

Positiv:

Witzige Idee

Benimmt sich fast wie ein echter Hund

Sehr realistische Soundeffekte

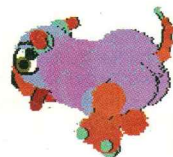
Läuft stabil im Hintergrund

Negativ:

Redraw-Fehler im Steuerfenster

KLAUS MEINT:

Boris' Euphorie kann ich durchaus teilen. Als ich Dogz während der ECTS entdeckte, verpaßte ich vor lauter Spielerei fast den nächsten Termin. In England ist Dogz bereits jetzt ein großer Renner, und es dürfte – nicht zuletzt wegen des angenehmen Preises – auch in Deutschland bald etliche PC-Hundebesitzer geben. Hoffentlich kommt Herr W. aus B. nicht auf die Idee, dafür auch noch eine Steuer einzuführen...



Strike Force Centauri hat einen Auftrag!

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

PC Power, Boris Sander, 5/96, 89%

Sie auch!

„... Die packende Hintergrundgeschichte
und der rasante Spielablauf fesseln für
lange Zeit vor den Bildschirm ...“

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%, Spiel des Monats

Kaufen!

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI



A Looking Glass
Technologies
Production

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. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
©1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.



Conquest of the New World

Lorenz Steinke trat in die Fußstapfen von Christoph Columbus und eroberte die Neue Welt.



Wollen doch mal sehen, ob die Erde eine Scheibe ist...

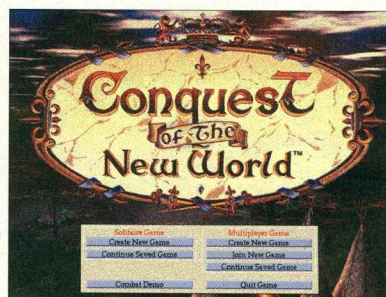
Schon als Kind habe ich immer davon geträumt, in die Welt zu ziehen und unbekannte Länder zu entdecken. Als Sieger über feindliche Eingeborene und reich mit Gold und Silber beladen, wollte ich dann an den Hof meines dankbaren Königs zurückkehren und von ihm in den Adelsstand erhoben werden. Statt dessen aber friste ich mein Dasein im Großstadt-Dschungel, muß mir mein Kleingeld mühsam erarbeiten, und blaues Blut fließt auch nicht in meinen Adern.

Zum Trost setze ich mich gelegentlich an meinen geliebten Computer, stürze mich in ein aufregendes Abenteuer und vergesse für ein paar Stunden oder auch mal ein verlängertes Wochenende den schnöden Rest der Welt. Genau

das richtige Spiel für Menschen wie mich habe man gerade fertiggestellt, versprach man mir daher bei Interplay. Conquest of the New World heißt das Game, das auch Sie in einen heldenhaften Entdecker und Eroberer verwandelt.

Für Tellerwäscher und Eroberer

An einem ganz gewöhnlichen Sommertag, dem überhaupt nicht anzumerken ist, daß er irgendwann in die Geschichtsbücher Einzug halten wird, erreicht mein Schiff eine noch unbekannte Küste. Amerika ist entdeckt, das Land der Träume und Schäume, der Tellerwäscher, die zu Millionären werden, und der Millionäre, die als Tellerwäscher enden. Das Land, in dem eines Tages jeder Präsident werden darf, sofern er nur



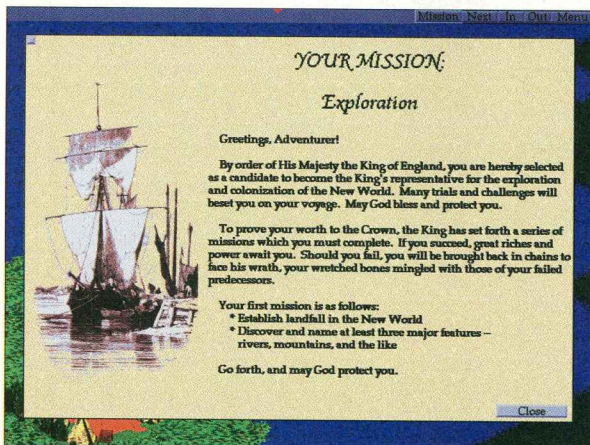
Im Multi-Player-Modus können Sie Ihre besten Freunde so richtig in die Pflanze hauen

ein guter Schauspieler ist oder eine clevere Ehefrau hat.

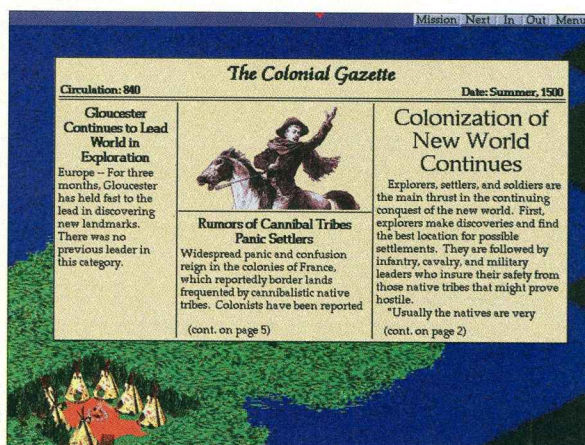
Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Zuerst einmal will dieses unbekannte Land erforscht und besiedelt werden. Und zu diesem Zweck habe ich an Bord meines Schiffes auch einige Spezialisten. Von der Küste aus lasse ich meine Scouts (im stilechten Davy-Crockett-Kostüm mit Fellmütze und Bärenörter) ausschärfen, um die Gegend zu erkunden. Den Fluß, den die emsigen Forscher im Norden entdecken, nenne ich natürlich St. Lorenz-Strom, und das Gebirge am Horizont erhält – logisch – den klingenden Namen Lorenz-Berge (später wird man diese Landschaft dann in Rocky Mountains umbenennen, aber der ursprüngliche Name gefällt mir eigentlich viel besser).

Tavernen für die Scouts

Während sich meine anfangs schwarze Landkarte allmählich mit farbigen Inhalten füllt, beginne ich die Wildnis zu besiedeln. Überall in den weiten



Die ersten Aufträge des Königs sind für Ihre Kolonie noch relativ einfach zu lösen



Mangels TV und Internet wird im Wilden Westen jede Nachricht noch per Zeitung verbreitet

Tiefenbenen des noch unbekannten Landes gründen meine Siedler kleine Dörfer, aus denen mit der Zeit lebendige Städte entstehen. Nach und nach wachsen Farmen, Mühlen und Erzminen aus dem Boden. Kirchen ziehen weitere Siedler an, und in den Tavernen finden die Scouts trinkfesten Nachwuchs für ihren Berufsstand.

So gelangt meine junge Kolonie mit der Zeit zu bescheidenem Wohlstand und produziert schließlich selbst die Rohstoffe, die sie so nötig zum Überleben braucht. Getreu dem Motto "Eine Hand an der Bibel, eine Hand am Pflug und die dritte Hand am Gewehr"

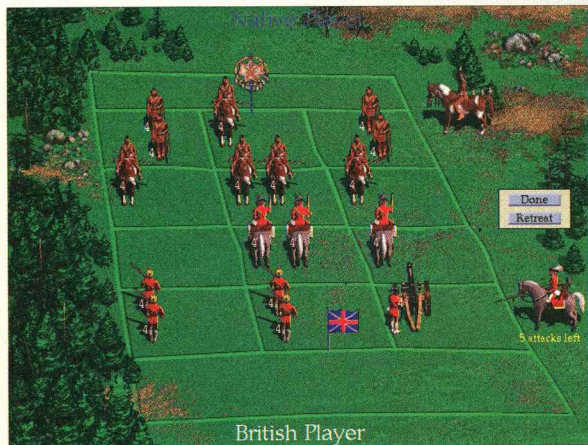
Sie haben bei diesem Spiel eine ganze Menge zu tun.

sind meine Kolonisten natürlich allzeit bereit, ihre Dörfer gegen die benachbarten Indianerstämme zu verteidigen. Denn nicht alle Rothäute lassen sich mit doppeltem geistigem Einsatz von Missionaren und Feuerwasser beruhigen. Immer wieder überfallen die Eingeborenen sogar meine schönen Städte und weigern sich beharrlich, ihr Land für ein paar Glasperlen an mich abzutreten.

Nur gut, daß ich außer den Siedlern und Scouts auch noch Soldaten habe, mit denen sich bei diesem Spiel kleinere und größere Meinungsverschiedenheiten klären lassen. Davon gibt es in der Neuen Welt übrigens reichlich. Denn neben den Indianern ist hier wirklich jede Nation vertreten, die zu in Europa Rang und Namen hat. Und sie alle haben natürlich die verwerfliche Absicht, mir meine schönen Kolonien streitig zu machen.

Die richtige Taktik gewinnt

Dank des eingebauten Multi-Player-Modus



Beim Kampf gegen die Eingeborenen kommt es auf die richtige Taktik und eiserner Nerven an



Einst hielt man Europa noch für das Zentrum der Welt und die Erde für eine Scheibe



Nicht alle Indianerdörfer sind friedlich und bereit zum Handel

können Sie bei diesem Spiel wahlweise zum Kampf gegen den Computer oder gegen bis zu fünf ihrer besten Freunde antreten. Allerdings sollten Sie sich vor Beginn ihrer Eroberungen mit den einzelnen Gattungen ihrer Armee (Kavallerie, Infanterie und Artillerie) vertraut machen und ein paar Kampfstrategien einstudieren. Denn bei den bewaffneten Zusammenstößen kommt es nicht nur auf die zahlenmäßige Überlegenheit, sondern auch auf taktisches Geschick im Umgang mit den Kampfeinheiten an.

So müssen Sie auf dem gesonderten Spielfeld für Kampfhandlungen ihre Soldaten so bewegen, daß diese Lücken in der Flanke des Gegners ausnutzen und mit möglichst vielen verschiedenen Truppengattungen den Feind angreifen. Besonders geschickte Spieler erobern bereits nach wenigen Zügen die leichtsinnigerweise ungeschützt zurückgelassene, gegnerische Flagge und gewinnen damit den Kampf.

Aber auch zwischen den Kampfhandlungen

haben Sie bei diesem Spiel eine ganze Menge zu tun. Der Computer nimmt Ihnen kaum Arbeiten ab. Zu Beginn jedes Zuges müssen Sie die Scouts und Siedler erneut auf die Reise schicken und Ihren Siedlungen immer wieder exakte Anweisungen geben, was diese gerade produzieren sollen. Außerdem sollten Sie Ihren König von Zeit zu Zeit mit Eroberungen und Neuentdeckungen erfreuen. Sonst wird der Herrscher ungeduldet und läßt Sie, als Mahnung für andere erfolglose Kolonialisten, in Ketten zurück nach Hause bringen – aus der Traum von Gold und Silber!

Für Ihre mühsame und zeitraubende Arbeit im Schweiß ihres Angesichts belohnt sie das Game allerdings auch mit zahlreichen sehenswerten Animationen. Und die dezent Sounduntermalung trägt ebenfalls zur kolonialen Stimmung des Ganzen bei. Das Gameplay indes ist sattem bekannt, und gemessen an dem hervorragenden Command & Conquer schneidet COTNW deutlich schlechter ab.

Dennoch gehört Conquest of the New World in Ihre Spieleammlung, wenn Sie Fan von Strategiespielen sind oder guten Freunden einfach mal eins auf die (Fell-)Mütze geben möchten, ohne gleich die Kettensäge anzuschmeißen.

Alternativen:

Conqueror A.D. 1086

Sierra • ca. 120 Mark

This Means War

Microprose • 119,95 Mark

Command & Conquer

Virgin • ca. 109 Mark

Hersteller: Interplay

Preis: ca. 120 Mark

Minimum

486/33, 8 MB RAM, VGA/SVGA, DOS 6.0

Pro

Gelungene Animationen

Multi-Player-Modus für 6 Spieler

Stimmungsvolle Akustik

Kontra

"Dumme" Spielfiguren

Spielidee ist nicht neu

Spiel-/Dauerspaß: 34 von 50

Handhabung: 9 von 10

Grafik: 17 von 20

Sound: 15 von 20

TOTAL:

75

Die Schlümpfe

Der Teletransporterschlumpf

Offensichtlich hat Lorenz Steinke wieder mal zuviel gearbeitet. Vor seinen Augen tanzen kleine blaue Kerlchen mit weißen Zipfelmützen und Piepsstimmchen. Braucht er dringend Urlaub? Oder ist er einfach nur unter die Schlümpfe geraten?

Die Schlümpfe sind wieder da – und in heller Aufregung. Der böse Zauberer Gurgelhal hat das von allen Schlümpfen heiß und innig geliebte Schlumpfchen entführt. Einige besonders mutige Schlümpfe konnten heimlich beobachten, wie Gurgelhal das Schlumpfmadchen in sein Haus gebracht und in Tiefschlaf versetzt hat. Der Zauberer hat einen gemeinen Plan: Bald werden, so denkt er, alle Schlümpfe in sein Haus stürmen, um Schlumpfchen todesmutig zu befreien. Dann kann er sie alle auf einmal in seine Gewalt bringen und einsperren – Schluß ist's mit den Schlümpfen.

Allerdings hat Gurgelhal die Rechnung ohne Papa Schlumpf gemacht. Der hat nämlich bereits eine prima Idee, wie das Schlumpfmadchen befreit werden kann, ohne sich in die Höhle des Löwen beziehungsweise des Zauberers zu begeben. Papa Schlupfs Einfall: Eine Teletransporterschlumpf muß her. Das ist eine Maschine, mit der sich Schlümpfe von einem Ort zum anderen schlumpfen lassen. Man muß die Maschine nur auf Gurgelhal's Haus einstellen und das schlafende Schlumpfmadchen herschlumpfen.

Die richtige Mixtur

Problem dabei: Papa Schlumpf braucht einige Zutaten, um diese Supermaschine zu bauen. Zum Beispiel etwas Keinstein, eine Flasche Felsenwasser, eine Kristallperle und jede Menge Tautropfen. Diese Zutaten sind von den Schlümpfen erst einmal im Schlumpfdorf und seiner Umgebung aufzutreiben. Klar, daß sich die kleinen blauen Kerlchen sofort auf die Suche machen. Schließlich winkt dem, der als erster alle Bauteile für den Teletransporterschlumpf besorgt, ein dicker Kuß von Schlumpfchen.

Doch um die von Papa Schlumpf benötigten Dinge zu bekommen, sind erst einige Rätsel zu lösen. So gibt es eine Zauberformel, mit der man Felsenwasser herstellen kann. Die allerdings ist nicht genau bekannt. Mehrere Wortfetzen müssen in die richtige Reihe gebracht werden, um den Zauberspruch zu erhalten. Beim Versuch, die Wortfetzen richtig zu kombinieren, gibt das Programm Tips, mit deren Hilfe sich die richtige Zusammenstellung schließlich ausknobeln läßt.

Denken und Lenken

Einige Ingredienzen für Papa Schlupfs Maschine können nur mit Geschicklichkeit gewonnen werden: Beispielsweise wächst Edelweiß nur auf einem Berggipfel. Den Weg dorthin kennt ein alter Storch, der die Schlümpfe auch bereitwillig auf seinem Rücken dorthin fliegen will. Unterwegs, in der Luft gibt es allerdings reichlich Gegenverkehr in Gestalt von kleineren Vögeln. Nur durch reaktionsschnelles



Papa Schlumpf sucht nach einer Möglichkeit, Schlumpfchen zu befreien



Gurgelhal führt nichts Gutes im Schilde

Auf- und Abfliegen kann Meister Adebarr seinen gefiederten Verwandten ausweichen und schließlich das Edelweiß holen.

Andere Objekte können nur mit einem guten Gedächtnis gewonnen werden. So muß ein Puzzle aus der Erinnerung wieder rekonstruiert, ein Bild nach zuvor gesehener Vorlage bunt gemalt oder ein kurzes Musikstück von vier

Schlümpfen richtig nachgeschlumpft werden.

Neben Rätseln gibt es auf dem Weg von Papa Schlupfs Labor bis zur stillgelegten Mine am Ende des Waldweges auch einige Fallen von Gargamel. Die Tiriflüt-Flöte läßt jeden Schlumpf, der unachtsam auf sie tritt, für eine Spielrunde einschlafen. Im Wald sind Käfige versteckt, aus denen sich die Schlümpfe nach versehentlichem



Überall im Dorf verstreut liegen die Bücher des nervigen Brillenschlumps



In diesem Haus wohnt der finstere Zauberer Gurgelhals

Hineinschlumpfen erst mühsam befreien müssen. Teleporter-Fallen versetzen einen Schlumpf an einen anderen Ort im Spiel. Und wer bei der Suche nach Katzengras nicht aufpaßt, begegnet möglicherweise Asrael, dem mißratenen Kater des Zauberers Gurgelhals.

Die Programmierer haben außerdem zahlreiche Animationen in das Spiel eingebaut. So meldete sich der Zauberer regelmäßig im Spiel zu Wort. Gelegentlich erscheint auch Papa Schlumpf auf dem Bildschirm und gibt Tips.

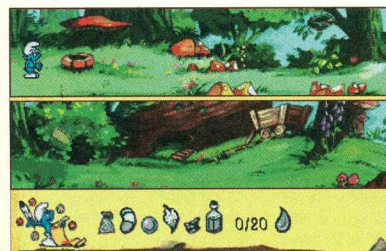
Kurzweiliges Familienspiel

Dank dieser Mischung wird die Suche nach den Zutaten für Papa Schlumpfs Maschine so schnell nicht langweilig. Sechs verschiedene

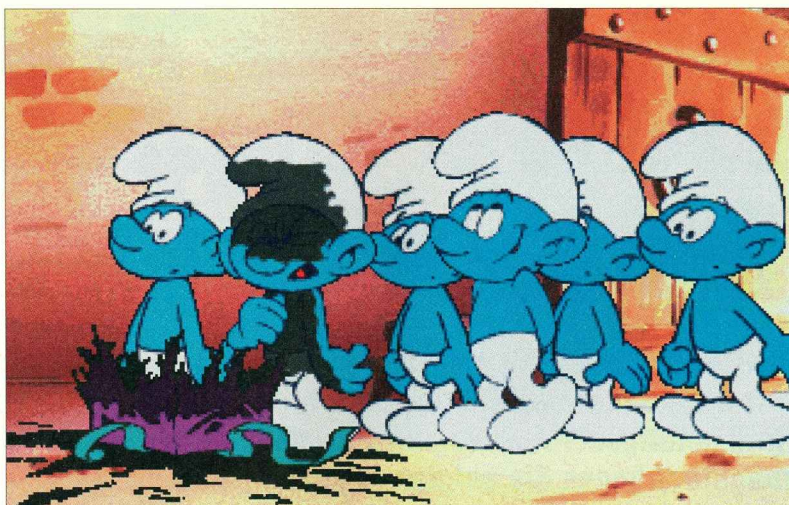
Trotz einiger Mängel ein schönes Spiel für Kinder ab sechs Jahren.

Schlümpfe, vom Muskel- und Handwerkerschlumpf, über Torten- und Dichter- bis hin zum Überraschungs- und Miesepeterschlumpf, stehen für das Abenteuer bereit. Jeder der maximal vier Mitspieler kann sich einen der kleinen Kerle als Spielfigur aussuchen.

Weil Die Schlümpfe ein Familienspiel ist, darf der Schwierigkeitsgrad für jeden Teilnehmer individuell bestimmt werden. So bekommt der Nachwuchs die leichte Einstellung, während die



An der alten Mine endet der Weg aus dem Schlumpfdorf und damit die Reihe der Prüfungen



Da hat offensichtlich jemand ein Geschenk vom Überraschungsschlumpf bekommen

Eltern in einer schwierigeren Spielstufe schwitzen müssen.

(Anm. des Chefredakteurs: Ich kenne Familien, bei denen das genau umgekehrt ist...)

Papa Schlumpf ruft zu Tisch

Daß es sich bei den Schlümpfen um ein Familienspiel handelt, äußert sich auch im sogenannten Eltern-Menü. Auf diesem nur über eine besondere Tastenkombination erreichbaren Bildschirm können die maximale Spielzeit oder eine Zwangspause zwischen verschiedenen Spielrunden bestimmt werden. Außerdem können die Eltern einen Text auswählen, mit dem sich Papa Schlumpf höchstpersönlich nach Ablauf der erlaubten Spielzeit vom Nachwuchs verabschiedet. So weist er beispielsweise auf das bevorstehende Abendbrot, die wartenden Hausaufgaben oder die Zubettgeh-Zeit hin.

Ärgerlich ist, daß die maximal erlaubte Spieldauer während des Spiel nicht mehr verändert werden kann, es aber auch keine Möglichkeit gibt, den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Wer also nur eine Stunde Spielzeit vorgibt und zwischendurch was anderes macht, schaut anschließend in die Röhre. Papa Schlumpf verabschiedet sich noch freundlich, dann endet das Spiel und muß wieder von vorne begonnen werden.

Unangenehm ist auch die in manchen Situationen äußerst träge Reaktion auf Tastatureingaben. Manche Menüpunkte müssen beispielsweise doppelt und dreifach angewählt werden, bis dies vom Programm erkannt wird.

Trotz dieser Mängel ist Die Schlümpfe ein schönes Spiel für Kinder ab sechs Jahren. Die Kleinen werden sicherlich ihr Vergnügen damit



Gurgelhals hat zahlreiche Schlumpf-Fallen im Wald versteckt

haben. Und wer selbst mit den Schlümpfen aufgewachsen ist, hat vielleicht auch in fortgeschrittenem Alter noch Spaß am Treiben der munteren kleinen Kerlchen. (P)



Einige todesmutige Schlümpfe beobachten Schlumpfinchens Entführung

Alternativen:

Earthworm Jim 2
Rainbow Arts • ca. 80 Mark
Onkel Archibald
Coktel • ca. 90 Mark
Rayman
UBI-Soft • 99,95 Mark

Hersteller:

Infogrames

Preis: ca. 80 Mark

Minimum

386/33, 2 MB RAM, VGA,

DOS 5.0

Pro

Eltern-Menü

Animationen

Schlumpfig

Kontra

Fehlende Spielstandsicherung
Tastatureingaben

Spiel-/Dauerspaß: 36 von 50

Handhabung: 7 von 10

Grafik: 14 von 20

Sound: 12 von 20

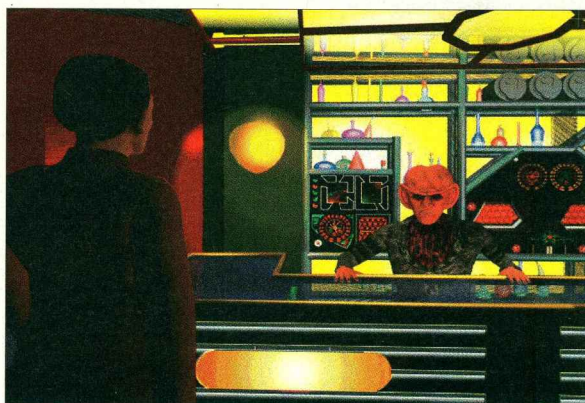
TOTAL: 69

Star Trek: Deep Space Nine Harbinger

Warum mußte es mit Marco Gremmel ausgerechnet einen Fan der Serie treffen, der mit noch höher gesteckten Erwartungen an eine Neuerscheinung in Sachen Star Trek herangeht? Aus welchem Grund ihn das neueste Spiel zur Serie eher traurig machte, können Sie auf den folgenden Seiten lesen...



Das Promenadendeck – ohne Promenadenmischung



Meinungsverschiedenheiten zwischen Quark und Odo

Computer-Logbuch von Botschafter Bannik: Irgendwie fand ich es von Beginn an sehr merkwürdig, daß Botschafter Karris gerade mich benachrichtigt hat. Es schien so, als würde er mir nicht vertrauen. Außerdem wurde ich aus seiner Nachricht nicht so ganz schlau. Er meinte, er brauche meine Hilfe, doch über die Einzelheiten wollte er mich nicht informieren. Über all das mußte ich während meiner ganzen Anreise nach Deep Space Nine nachdenken. Um so verwunderter war ich dann auch, als ich erst in einen Angriff verrückter Aliens verwickelt wurde,

um anschließend sofort in einen Ionensturm zu geraten, von dem mir natürlich niemand etwas gesagt hatte.

Auch auf der Station konnte ich mich nicht eine Sekunde lang entspannen, sondern mußte mit Entsetzen feststellen, daß aufgrund des Sturms fast alles und jeder evakuiert worden war und kaum etwas funktionierte. So dauerte es auch eine geschlagene halbe Stunde, bis ich endlich quer durch alle möglichen Gänge geirrt war und Karris auf dem Boden seines Quartiers fand.

Doch leider war von ihm nur noch eine Masse

übrig, die einem überdimensionalen Minz-Kaugummi sehr ähnlich war. Sicherheitschef Odo bezeichnete dies als die Auswirkung einer seltenen Waffe, und ich war wieder so weit wie am Anfang.

Alles beginnt, technisch gesehen, mit der Installation des Spiels. Diese verläuft reibungslos, die gängigsten Soundkarten können installiert werden, und die Vermeidung eventueller Probleme wird lobenswerterweise

schon bei der Installation angesprochen.

Originalstimmen

Kaum ist das Spiel gestartet und ein Logo von jeder Viacom-Tochterfirma angezeigt, kann es auch schon losgehen. Sie machen Bekanntschaft mit Bannik, in dessen Haut Sie während des folgenden Adventures stecken werden, und erleben den beschwerlichen Anflug durch das Wurmloch nach Bajor. Besonders kann der anschließende Serien-Vorspann begeistern, den Sie vom Beginn jeder DS9-Episode kennen. Auf der einen Seite erfahren Sie hier, daß Viacom fast alle Hauptdarsteller dazu überreden

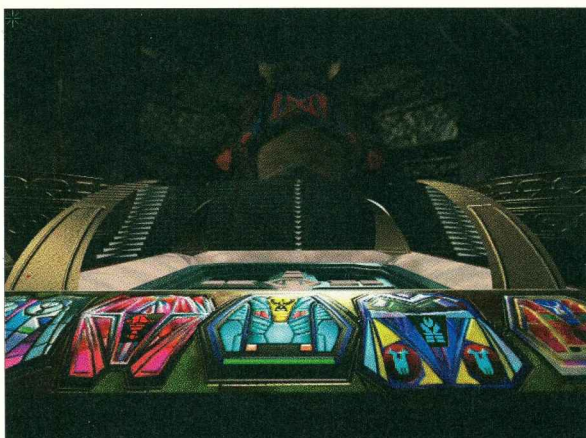
Aus dem Stoff hätte wirklich viel mehr gemacht werden können.

konnte, ihren kleinen Computerfreunden die Stimme zu leihen. Auf der anderen Seite sollten Sie sich an der schönen Musik und der einmalig guten Klangqualität erfreuen, denn hier hören Sie das letzte Mal dergleichen.

Von nun an besteht die klangliche Untermalung des Geschehens fast nur noch aus dem typischen Star Trek-Brummen, das jedes Schiff und jede Station von sich gibt. Nur einige Animationen und Kampfszenen sind mit Melodien unterlegt, dann aber meist so laut, daß die Stimmen kaum noch zu verstehen sind. Allerdings sind letztere sehr gut digitalisiert, wenn sie auch nicht zu den



Schon anzuschauen ist's ja...



Da fragt sich keiner, was jetzt zutun ist



Hier liegt viel unnützes Zeug 'rum

Mundbewegungen der Akteure passen (aber wo ist das schon so?).

Leider ist die Handhabung besonders in den ersten Minuten gewöhnungsbedürftig. Wegen der Betrachter-Perspektive ist ein freies Bewegen im Raum nicht möglich. Es wären zu viele Berechnungen nötig, um so etwas zu verwirklichen. Statt dessen können Sie sich nur nach links oder rechts drehen sowie nach vorne oder hinten gehen. Aus diesem Grund ist es sehr umständlich, mal quer zur anderen Seite eines Raums zu marschieren, da es jetzt erforderlich ist, vier Schritte durchzuführen (geradeaus, rechts, geradeaus, links). Auf die Dauer führt das oft zu Verwirrung und zu müden Zeigefingern. Des Weiteren ist es schade, daß die Bedienung bei Harbinger von der der übrigen Star

noch auf das wichtigste Kriterium, das Gameplay, eingehen. Die Adventure-Abschnitte in Harbinger sind besonders am Anfang nicht sonderlich schwer und somit auch von Newcomern zu lösen, da alles ziemlich logisch aufgebaut ist und der Spieler kaum sein Denkkzentrum bemühen muß. Abgesehen davon wurden noch einige Action-Parts integriert, in denen mit der Maus in schlechter Rebel-Assault-Manier böse Drohnen abgeballert werden dürfen (drei Schwierigkeitsstufen). Zuletzt finden sich noch spärlich gesäte und verdammt einfache Logik-Puzzles, bei denen die Maussteuerung immer zu haken scheint.

Ich habe mir wirklich nicht gewünscht, dies schreiben zu müssen, aber aus dem Stoff hätte wirklich viel mehr gemacht werden können. Wozu

Redegehemmte Aliens

Trek-Spiele abweicht. Es fehlen klassische Adventure-Bestandteile wie eine Inventarliste oder die Befehle "nimm", "benutze" und "sprich". Ein Klick mit der Maustaste, und schon passiert genau das richtige.

An der Grafik hingegen gibt es nichts auszusetzen. Bis auf Dax (Knausches Gesicht) sind alle Figuren schön umgesetzt. Auch die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt.

Das war alles?

Zum Schluß möchte ich

gibt es denn Science Fiction? Die Phantasie der Entwickler ist da gefragt. Fremdes Leben und neue Welten warten doch nur darauf, erdacht zu werden. Harbinger hat von all dem viel zu wenig zu bieten. Und das führt dazu, daß erfahrene Spieler schon nach vier Stunden mit Erschrecken feststellen müssen, bereits die Hälfte des Spiels hinter sich zu haben. Schade. ☹



Außerirdischer Fahrstuhl

STAR TREK ADVENTURES

Star Trek Classic: 25th Anniversary, Judgement Rites (beides Interplay): Die lange Installationsdauer wird entschädigt mit guter Story, witzigen Umsetzungen der Charaktere und langem Spielspaß. Kirk und seiner Crew werden meist mehrere Lösungen aus einer Situation geboten. Letztendlich erhält der Captain Punkte für seinen Lösungsweg.

Star Trek: The Next Generation: The Final Unity (Spectrum Holobyte): Die neue Crew kann in unendliche Welten verschlagen und in spannende Abenteuer verwickeln. Captain Picard und Co. knüpfen an die Classic-Erfolge an. Spectrum Holobyte überläßt dem Spieler sämtliche Steuerungen des Schiffs. Der Weltraum bietet eine noch nie dagewesene Entscheidungsfreiheit.

Star Trek: Deep Space Nine Harbinger (Vicom): Im direkten Vergleich ein eher lahmes und müdes Spiel mit geradliniger Handlung und ohne große Überraschungen. Obwohl hier das erste Trek-Spiel auf mehreren CDs erschienen ist, hat man heute immer noch mehr Spaß mit den Disketten-Versionen von Interplay.

Alternativen:

Star Trek Classic (s. Kasten)
Interplay ● ca. 60 Mark
Star Trek – TNG: A Final Unity
Spectrum Holobyte ● ca. 100 Mark
Star Trek – Die Serie, die Filme
Paramount Picture/Television

Hersteller:

Vicom

Preis:

ca. 100 Mark

Minimum

486-SX66 oder besser,
Doublespeed-CD-ROM, Soundkarte,
Maus, VESA-Grafikkarte, 8 MB RAM

Pro

Tolle Grafiken
Sehr gute Sprachausgabe mit den Originalstimmen

Kontra

Kaum Musik
Gewöhnungsbedürftige Steuerung
Kurze Spieldauer

Spiel-/Dauerspaß: **23 von 50**
Handhabung: **6 von 10**
Grafik: **17 von 20**
Sound: **11 von 20**

TOTAL: 57

Earthsiege 2

Boris Sander hat sich eine Tasse Kaba Mutig gegönnt und stürzt sich in die alles entscheidende Schlacht

Wenn eine künstliche Intelligenz plötzlich auf den Trichter kommt, sich selbständig machen zu müssen, bedeutet das in der Regel nichts Gutes. Eigentlich wollte die Firma Sentinel Cybertronix Inc. nur eine Maschine mit künstlicher Intelligenz bauen, die dem Menschen die gefährliche Arbeit im Weltraum abnehmen sollte. Bald jedoch erkannte das Militär, daß sich diese Cybriden genannten Maschinen hervorragend auch für ihre Zwecke eignen. Die denkenden Maschinen wurden kurzerhand in die Cockpits der HERC-Kampffahrzeuge versetzt. Die HERCs waren ein revolutionär neues Kampfsystem, das sich mit seinen mechanischen Beinen durch jedes Terrain schlagen konnte. Die Symbiose aus künstlicher Intelligenz und todbringender Waffe verschaffte den Militärs einen bedeutenden strategischen Vorteil gegenüber den Staaten, die sich diese Waffensysteme nicht leisten konnten. Die minderprivilegierten Staaten fühlten sich in ihrer Existenz bedroht und erklärten den Supermächten den nuklearen Krieg. Nach dem Big Bang zählte man mehr als eine Milliarde Opfer unter der Bevölkerung der Erde.

Die Cybriden zogen ihre logische Schlußfolgerung aus diesem Wahnsinn und beschlossen, die Menschheit auszurotten und sich selbst als neue Rasse auf der Erde zu etablieren. Mit gnadenloser Präzision eroberten sie alle wichtigen Einrichtungen und übernahmen die Macht. Doch dem menschlichen Widerstand gelang es, trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit, die Cybriden zurückzuschlagen und die Erdherrschaft wieder an sich zu reißen. Aber der Friede währte nicht lange, denn als man die orbitalen Aufklärungssatelliten wieder in Betrieb nahm, entdeckte man eine geheime Cybriden-Basis auf der erdabgewandten Seite des Mondes. Eine erneute, gigantische Invasion der künstlichen



Tolle Action garantiert der zweite Teil des Roboter-Alptraums Earthsiege

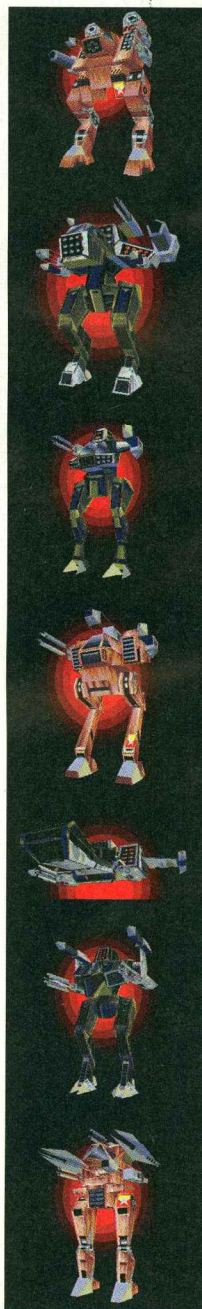
Intelligenz war in vollem Gange. Diese letzte Schlacht entscheidet über das Schicksal des Planeten Erde. Es liegt nun an Ihnen, die Cybriden endgültig zu vernichten.

Edles Gameplay unter Windows 95

Langsam, aber sicher kommen sie, die schon lange angekündigten Action-Spiele für Windows 95, die dem Genre Action-Game wirklich gerecht

werden. Earthsiege 2 von Sierra hat mich wirklich angenehm überrascht. Ähnliche 3-D-Spiele (ich möchte jetzt keine Namen nennen) litten meist unter der nervenzerfetzend lahmen

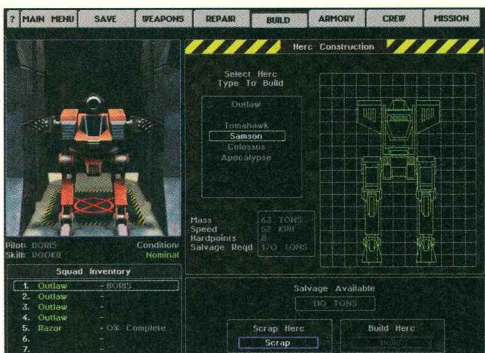
Bildwiederholrate, so daß deren CD-Cover die Aufschrift "Schuß in den Ofen" mehr als verdient gehabt hätten. Ein durchschnittlicher P90 mit 8 MByte RAM bringt genügend Speed mit, um die 3-D-Animation selbst in HIRES angenehm schnell darzustellen. Das Gespann Windows 95 und Direct Draw/Sound/Input und was weiß ich nicht noch – es ist also doch zu mehr in der Lage, als wir zuvor vielleicht befürchtet hatten. Die Installation des Spiels ist narrensicher und



Eine kleine Auswahl der Robotergiganten, die sich auf beiden Seiten gegenüberstehen



Und jetzt ein kaltes Bier...



Vergessen Sie nicht, Ihre stählernen Kolosse hin und wieder zu reparieren

kinderleicht, selbst an eine Windows 95-Hilfe in deutsch wurde gedacht, die während des Spiels bequem gestartet werden kann und alle Optionen und Tastenbelegungen des Spiels verständlich erklärt. Doch nun mal der Reihe nach.

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint bald darauf der Options-Bildschirm. Hier

An der Grafik- und Soundausgabe gibt es absolut nichts zu mäkeln.

wählen Sie, ob Sie einen schnellen Einsatz zwischendurch oder doch lieber die komplette Schlacht durchspielen wollen. Die Schlacht besteht aus vielen zusammenhängenden Einzelschritten, deren Ausgang den nachfolgenden Einsatz beeinflusst. Haben Sie



Cockpit



Die Grafik ist wunderbar schnell und aufregend detailliert. Ein Pentium sollte es aber schon sein, ansonsten wird der Hires-Mode zur Geduldssprobe

beispielsweise vergessen, einen feindlichen HERC einzusammeln, um in den Besitz dessen Waffensystems zu gelangen, so müssen Sie eben im weiteren Verlauf auf diese zusätzlichen Waffen wohl oder über verzichten.

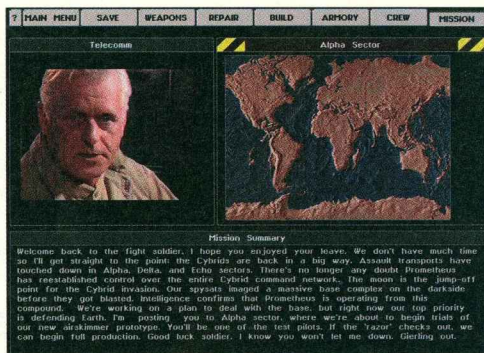
Auch das Drumherum stimmt

Die Briefings sind ein optischer Genuß. Auf einer animierten Landkarte wird Ihnen die taktische Vorgehensweise nahegelegt. Ihr Vorgesetzter hat bereits verschiedene Wegpunkte festgelegt, die Sie erreichen müssen, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Glücklicherweise sind Sie dabei nicht auf sich allein gestellt. Im weiteren Verlauf können Sie mehrere HERCs anheuern, die Ihnen den Rücken freihalten. Der Clou dabei ist, daß Sie nicht nur zwischen mehreren HERC-Typen für den Bodeneinsatz wählen, sondern auch mit dem Kampfflieger Razor in die Lüfte gehen können, um

von dort oben feindliche Gebäude elegant und schnell dem Erdboden gleich zu machen. Alle neun Kampfmaschinen, in denen Sie Platz nehmen können, haben natürlich unterschiedliche Eigenschaften und können mehr oder minder bis an die Zähne bewaffnet werden. Mehr als 18 verschiedene Waffensysteme können über den gesamten Stahltorso verteilt werden. Ein letzter Hinweis noch von Ihrem Geheimdienst, und die Schlacht kann endlich beginnen. Ihren Kollegen erteilen Sie am besten gleich zu Beginn des Einsatzes unterschiedliche Befehle, ansonsten rennen die Brüder ziemlich orientierungslos durch die Landschaft. Über Ihren Multifunktions-Monitor erhalten Sie per Video-Übertragung wertvolle Informationen von Ihren Mitstreitern.

Etwas zu fummelige Steuerung

Die Glücklichen unter Ihnen, die stolze Besitzer eines Thrustmaster FLCS oder eines CH Flightstick Pro sind, können sich ganz auf das Spielgeschehen konzentrieren. Mit dem Hut steuern Sie die vertikalen und horizontalen Rumpfbewegungen, um den Gegner genau anvisieren zu können. Außerdem können alle gängigen Ruderpedale angeschlossen werden. Geizkragen, wie ich einer bin, verlassen sich auf die Autotracking-Funktion, die den Rumpf automatisch nach einem



Ausführliche Mission Briefings erläutern den bevorstehenden Einsatz

Gegner ausrichtet. Alternativ kann auch der Zehnerblock dazu mißbraucht werden. Ein wenig gestört hat mich das Nachladen von der CD, wobei der Spielablauf etwas ins Stocken gerät. Wie es sich für eine moderne Kampfmaschine gehört, findet man neben dem Radar viele elektronische Spielereien, um auch solche Zeitgenossen zu befriedigen, die früher so gerne an den Knöpfen von Papas

Stereoanlage herumgespielt haben. Stellvertretend dafür sei nur die Missile Camera oder die Target Information genannt. Nach einem erfolgreichen Einsatz sammeln Sie automatisch die Überreste Ihrer nun kampfunfähigen Gegner ein und gewinnen so wertvolle Rohstoffe, um neue HERCs und Waffen zu produzieren.

Grafik und Sound vom Feinsten

An der Grafik- und Soundausgabe gibt es absolut nichts zu mäkeln. Wenn die Darstellung zu ruckelig wird, können Sie die Detailtreue etwas herunterschrauben oder in LOWRES spielen, wobei dann aber ein wenig Spielfreude flöten geht. Richtig Spaß macht das Ganze erst, wenn man in der hohen Auflösung an den wunderbar detaillierten Gebäuden und explodierten HERCs vorbeimarschiert und das Prasseln der emporsteigenden Flammen ein gewisses Gefühl der Überlegenheit vermittelt. Nicht nur die Luftangriffe sind eine willkommene Abwechslung, auch das übrige Spiel steckt voller Überraschungen. 3-D-Action-Freunde kommen um diesen Titel nicht herum. (P)

Alternativen:

Mechwarrior
Activision • ca. 100 Mark
Mechwarrior Ghost Bears Legacy
Activision • ca. 80 Mark
Terra Nova
Softgold • ca. 100 Mark

Hersteller: Sierra

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486/33, besser P-75, 8 MB, VGA/SVGA, Win 95

Pro

Schnelle, detaillierte 3-D-Grafik
Abwechslung durch das ganze Spiel hindurch
Viele unterschiedliche Waffensysteme

Kontra

Etwas nervöse Steuerung
Kurze Pausen im Spielablauf

Spiel-/Dauerspaß: 46 von 50
Handhabung: 7 von 10
Grafik: 17 von 20
Sound: 16 von 20

TOTAL: 86

Indiana Jones Desktop Adventures

Mit Lorenz Steinke ist mal wieder die Fantasie durchgegangen. Erst kürzlich hielt er sich für Napoleon, in der Woche davor mußten wir ihn alle als Julius Cäsar anreden. Und nun hat er seinen Abenteuer-Tick. Mit einem speckigen Hut und einer Peitsche als Indiana Jones verkleidet, rennt er durch den mexikanischen Urwald.

Adventures gehören mittlerweile zu den aufwendigsten Spielgenres. Die komplexen Kunstwelten, die dort geschaffen werden, verbrauchen oft bis zu einem Gigabyte allein für Grafik und Sound. Hunderte und mehr Räume und Dutzende verschiedener Charaktere garantieren uns Gamern stunden- oder tagelanges Knobeln. Ganz entgegen dem allgemeinen Trend zu immer umfangreicheren Spielen hat nun LucasArts die Indiana Jones Desktop Adventures vorgestellt: Bei diesem Windows-Spiel dürfen Sie den legendären und unkaputtbaren Indiana Jones nach Mexiko schicken und dort gegen die allseits bekannten Gegner (Grabräuber, Nazis und giftige Tiere) kämpfen lassen. Wir haben uns das Spiel einmal angesehen und Indy freien Lauf gelassen.

Indy ist entsetzt

Im Mexiko der 30er Jahre herrscht Anarchie. Wissenschaftler aus Europa stehlen Kostbarkeiten aus den Tempeln und Pyramiden der alten Hochkulturen. Indianerstämme und Räuberbanden ziehen durch das Land, und zu

"Nicht auszuschließen, daß dieses Spiel schon bald auf vielen Büro-PCs laufen wird."

allem Überfluß gibt es auch noch ein paar deutsche Nazis und viele wilde Tiere, mit denen ebenfalls nicht gut Kirschen essen ist. Indiana Jones nimmt es mit allen auf. Zusammen mit seinem Freund Marcus Brody war er nach Mexiko gereist, um einen Tempel zu erforschen. Von den Verhältnissen vor Ort ist er jedoch so entsetzt, daß er sogleich gegen die Bösewichter vorgeht. Aus der Vogelperspektive steuern Sie den Helden des Spiels durch die Umgebung eines



In der Falle: Einkesselt zwischen vier bösen Nazis bleiben Indy nur noch die Flucht oder schnelle Gegenwehr



Am Ende ermittelt das Programm den IQ des Spielers. (Möglicherweise etwas übertrieben.)

kleinen mexikanischen Dorfes. Ständig müssen Sie Indy mit der Peitsche oder einer anderen Waffe gegen Angreifer verteidigen und gleichzeitig Schätze und Tauschobjekte finden. An manchen Orten treffen Sie andere Wissenschaftler oder Abenteurer, mit denen Indy Dinge austauschen kann: einen Schlüssel gegen einen Hammer, diesen wiederum an anderem Ort gegen eine Schaufel, und dafür gibt es schließlich an einer dritten Stelle eine kostbare Maske. Durch geschicktes Herumtauschen, Ausprobieren und ständiges Suchen können Sie die zu Beginn gestellte Aufgabe schließlich lösen.

Eingebauter Zufallsgenerator

Der Clou bei diesem Spiel ist der eingebaute Zufallsgenerator. Er erlaubt Millionen verschiedener Spielverläufe, indem er vor Spielbeginn eine Anzahl von Rätseln aus seinem Vorrat auswählt und beliebig miteinander verknüpft. Allein fünfzehn verschiedene Aufgaben warten am Ende des Spiels auf Indy. Mal muß er einen weisen Schamanen retten, mal nach einem goldenen Tempel suchen oder geheimnisvolle



Hinter dem Ofenfeuer bewahren die Indianer ihre kostbarsten Schätze auf. Für Indy haben sie vor allem spitze Pfeile übrig

Schätze ausgraben. Bei diesem Handlungs-Baukasten haben sich die Programmierer eine ganze Menge einfallen lassen. Für eingefleischte Adventure-Spieler ist das Game natürlich nur bedingt geeignet. Sie sind besser mit einem richtigen großen Adventure bedient. Denn grafisch und insbesondere klangtechnisch hat das Spiel wenig zu bieten.

Indiana Jones Desktop Adventures ist ein echtes Pausenspiel: Zwischen einer halben und einer ganzen Stunde dauert es, ein Abenteuer durchzuspielen - je nach der von Ihnen eingestellten Komplexität und Ihrer persönlichen Spielerfahrung. Nicht auszuschließen, daß dieses Spiel schon bald auf vielen Büro-PCs laufen wird. Dort wird es wohl den klassischen Windows-Spielen und netzwerkfähigen Games Konkurrenz machen. Ob es dann allerdings immer nur in der Mittagspause gestartet wird, ist fraglich. Also Chefs, seid wachsam!

INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES

Alternativen:

D
Warp • ca. 100 Mark
The Dark Eye
Inscape • 94,95 Mark
Indiana Jones III + IV
Lucas Arts • ca. 60 Mark

Hersteller: LucasArts
Preis: 29,95 Mark

Minimum
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Windows 3xx, Windows 95

Pro
Spieleidee
Spieldauer
Zufallsgenerator
Kontra

Spiel-/Dauerspaß: 40 von 50
Handhabung: 10 von 10
Grafik: 10 von 20
Sound: 10 von 20

TOTAL: 70

PC CD-ROM

11th Hour k.D.	85,90
3D Pinball	79,90
Abaron	69,90
Absolute Zero	65,90
Abuse	69,90
Aces of the Deep k.D.	89,90
Across the Rhine	69,90
Action Soccer	49,90
AD & D Collection	79,90
Advanced Civilisation	89,90
Adv. of 5th Musketeer	75,90
Air Power	79,90
Albion	89,90
Alien Logic	39,90
Alien Odyssey	49,90
Aliens	75,90
Alone in the Dark 3 k.D.	69,90
Amerika 1861-1865	99,90
Anvil of Dawn	69,90
Arcade Classics	49,90
Archibald	79,90
Ascendancy	79,90
Assault Riggs	69,90
Atari Action Pack #2	39,90
ATF	85,90
Bad Day on Midway	79,90
Bad Mojo	99,90
Baryon	59,90
Battle Bugs k.D.	49,90
Battles in Time	69,90
Battle Isle 3	79,90
Beast With-G. Knight	289,90
Bermuda Syndrome	89,90
Betrayal at Kron. engl.	39,90
Big Red Racing	65,90
Bling !	65,90
Bioforce	49,90
Bleifuss	59,90
Blind Date	29,90
Bloodwings	79,90
Braindead 13	65,90
Breach 3	39,90
Bundesliga Man. Hattrick	79,90
Burn Cycle	69,90
Caesar 1	25,90
Caesar 2	85,90
Casino Deluxe	79,90
Central Intelligence	69,90
Championship Manager 2	65,90
Chaos Control	79,90
Chess Challenge	69,90
Chewy - Esc. from F5	69,90
Chronomaster engl.	79,90
Civ Net	99,90
Civilisation	29,90
Civilisation 2	89,90
Colonization dt.	59,90
Colony Wars 2492	69,90
Combat Air Patrol	69,90
Comix Zone	79,90
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

Creature Shock	25,90
Crusader - No Remorse	89,90
Cybermage	89,90
Cyberspeed	79,90
Cyril Cyberpunk	49,90
D	99,90
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
Deep Space Nine engl.	95,90
Depth Dweller	39,90
Descent 2	79,90
Descent Missions	59,90
Destruction Derby	95,90
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
Druidenzirkel	69,90
Duke Nukem 3D	79,90
Dune 2	29,90
Dungeons Master 2	85,90
Earthsiege 2 engl.	79,90
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 Games	59,90
Extreme Pinball	59,90
Eye of the Storm	79,90
F-1 Grand Prix 2 engl.	79,90
Fade to Black	49,90
Falcon Gold	59,90
Fantasy Fest	39,90
Fantasy General engl.	89,90
Fifa Soccer 96	89,90
Fighter Duel	65,90
Flightsimulator 5.1 dt.	119,90
Flight Unlimited	89,90
Flodders	59,90
Frankenstein	79,90
Freddy Pharkas	49,90
Fugger 2	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 Supporter k.D.	49,90
Havoc	89,90

Hell Cab	39,90
Heroes of Might & Magic	79,90
Hexen	59,90
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
Icebreaker	79,90
Ice & Fire	59,90
Imperium Romanum	85,90
Indy Car	29,90
Indy Car 2	79,90
Interno k.D.	39,90
In the First Degree	89,90
Island Peril	79,90
Jagged Alliance k.D.	69,90
Johnny Mnemonic	79,90
Johnny Bazookatone	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
Lemmings 3	39,90
Locus	49,90
Lost in Time	25,90
Lucasarts Archives	79,90
Lucasarts Top Adventures	79,90
Made in Germany	49,90
Mad News	69,90
Mag !	75,90
Magic Carpet Plus	49,90
Magic Carpet 2	49,90
Magic of Endoria	49,90
Marco Polo	79,90
Master of Magic	59,90
Master of Orion	39,90
Mechwarrior 2 & Data	89,90
Megarace	39,90
Millennia	65,90
Mission Critical	59,90
Mortal Coil	59,90
Monopoly dt.	69,90
MTV Unplugged	59,90
Myst k.D.	69,90
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 (All.Gen.)	79,90
Paparaazi	89,90
Perfect General 2	79,90
PGA Tour Golf	29,90
PGA European Golf	85,90

PGA Golf '96	85,90
PGA Golf '96 Data	35,90
Phantasmagoria	99,90
Pinball 95 (Maxis)	59,90
Pinball 3D VCR	59,90
Pinball Illusion	59,90
Pinball Wizard 2000	69,90
Pitfall 95	79,90
Pole Position	89,90
Populous & Powermonger	29,90
Powerhouse k.D.	69,90
Primal Rage	29,90
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
Pyrotechnica	59,90
Quantum Gate	39,90
Radix	59,90
Raven Project	65,90
Rayman	65,90
Realms of Chaos	49,90
Rebel Assault	35,90
Rebel Assault 2	75,90
Red Ghost	89,90
Resurrection - Rise of R. 2	89,90
Riddle of Master Lu	85,90
Ring der Nibelungen	69,90
Ripper	85,90
RTL Samstag Nacht	49,90
Sam & Max	35,90
Schwarzes Auge	39,90
Screamball	49,90
Sealegends	89,90
Seawolf	29,90
Seelenturm	75,90
Sensible Golf	65,90
Separation Anxiety	79,90
Shadowcaster	29,90
Shanara engl.	79,90
Shanghai Great Moments	89,90
Shivers	89,90
Sid Meiers Classic Coll.	89,90
Siedler	29,90
Siedler 2	75,90
Silent Steel	115,90
Silent Thunder engl.	79,90
Sim City 2000 Collection	99,90
Simon 1 k.D.	39,90
Simon 2 k.D.	79,90
Simon Town	69,90
Skins Golf	89,90
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
Spycraft	79,90
SSN 21 Sea Wolf	29,90
Stardust	59,90
Star Rangers	69,90
Star Trek Final Unity k.D.	75,90

Star Trek Omnipedia	89,90
Star Trek 25th A.	29,90
Star Trek JR Enh.	79,90
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
Teamchef	85,90
Tempest 2000	69,90
Terminal Velocity	69,90
Terminator - Future Shock	89,90
Terra 6 - Mission IQ	79,90
Terra Nova	79,90
TFX 2 (EF 2000)	89,90
The Hive	69,90
This means War !	69,90
Thunderhawk 2	69,90
Thunderscape	79,90
Tiefighter	69,90
Top Gun	89,90
Tomcat Alley	79,90
Torins Passage	89,90
Total verrückte Rallye	49,90
Tower	95,90
Track Attack	75,90
Transport Tycoon	59,90
Transport Tycoon Dlx.	89,90
Triple Treat 69,90	
Twenty Wargames	49,90
Tyrrion	69,90
UEFA Champ. League	79,90
Ultima 7 Bundle	29,90
Under Killing Moon k.D.	79,90
Underworld 1 & 2	29,90
Virtual Pool	79,90
Vollgas dt.	89,90
Wacky Wheels	39,90
Warcraft 2	79,90
Warhammer	69,90
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	89,90
Witchaven	69,90
Wolf	59,90
Woodruff	79,90
Worms	69,90
Worms Reinforcement	35,90
X-Com	69,90
X-Wing	75,90
Zone Raiders	59,90
Zork Nemesis	79,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

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

Das Rätsel des Master Lu

Den Strohhut ins Gesicht gezogen und die Eßstäbchen zur Hand genommen: Lorenz Steinke machte sich auf ins Reich der Mitte, um das Geheimnis eines alten chinesischen Weisen zu ergründen. Ob dessen Weisheit auf ihn abgefärbt hat? Schaden könnte es jedenfalls nicht.

Robert Ripley ist schon ein komischer Vogel. Der Amerikaner sammelt seit vielen Jahren sonderbare Dinge und stellt sie in seinem New Yorker Kuriositäten-Museum aus. Er und sein Assistent Feng Li zeigen der Öffentlichkeit so interessante und ausgefallene Exponate wie das größte Streichholz der Welt (immerhin fast zwei Meter hoch), eine Mona Lisa-Darstellung aus angebrannten Toastscheiben und eine schwarzbunte Kuh mit einem Flecken, der den gleichen Umriß wie die Insel Irland hat.

Wer ist Master Lu?

Ripley ist immer auf der Suche nach noch ungewöhnlicheren Dingen. Damit hofft er, genug Besucher in sein Museum zu bekommen, um endlich von den Eintrittsgeldern leben zu können. Eines Tages erhält Ripley einen Brief von einem Baron von Seltsam aus Danzig. Dieser schreibt ihm vom Geheimnis eines alten chinesischen Gelehrten namens Master Lu, seines Zeichens Architekt am Hofe des Ersten Kaisers von China. Ripley wird neugierig auf dieses Geheimnis. Er reist nach Theben in Ägypten, um dort den Archäologen Twelvetrees zu treffen, jenen Forscher, der sich wie kein anderer in der chinesischen Geschichte auskennt und möglicherweise einiges über Master Lu zu erzählen hat. Doch in Theben verpaßt Ripley den Archäologen. Stattdessen begegnen ihm in der Wüste zwei Asiaten, die versuchen, ihn umzubringen. Ripley gelingt zwar die Flucht, aber dabei verliert er seine Tasche mit Reisenotizen.

Als Ripley nach New York zurückkehrt, findet er die Tür seines Museums aufgebrochen. Die beiden



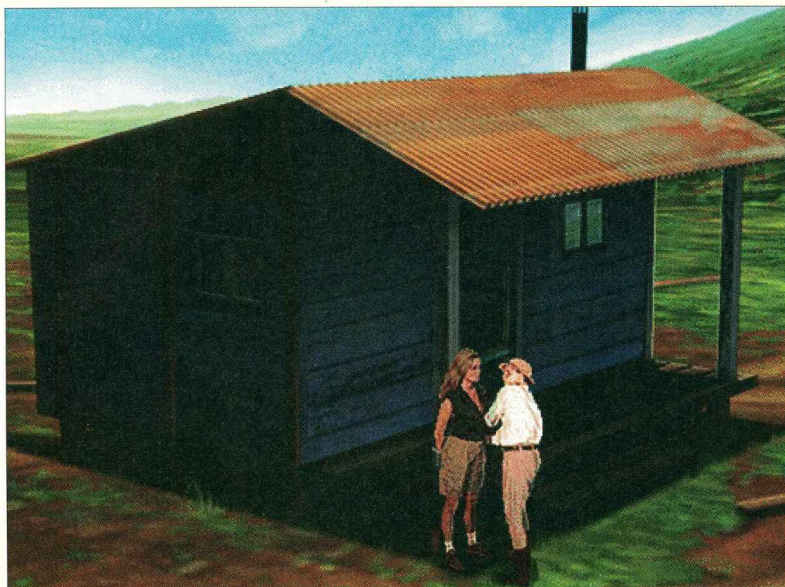
Was diese alte Dame Ripley erzählt, kommt unserem Helden möglicherweise chinesisch vor – was daran liegen könnte, daß er sich in China befindet



Vielleicht hätte Ripley den chinesischen Polizisten nicht nach dem Weg zum Platz des Himmlichen Friedens fragen sollen

Am Vorabend des Zweiten Weltkriegs dürfen Sie große Politik machen.

Asiaten haben den Assistenten Feng Li überfallen und gefesselt und anschließend die längste Giftschlange der Welt, spektakulärstes Ausstellungsstück des Museums, aus dem Käfig gelassen. Ripley tötet die Schlange, um seinen Assistenten zu retten. Von nun an überschlagen sich die Ereignisse. Offensichtlich hat das Geheimnis des Master Lu etwas zu tun mit einem Siegelring des Ersten Kaisers. Dieser Ring, der für alle Zeiten unerreichbar schien, ist ein mächtiger Talisman und verleiht seinem Besitzer Macht über das chinesische Volk. Eine schreckliche Vorstellung, diesen Ring vielleicht schon bald im Besitz eines gefährlichen Potentaten zu wissen. Immerhin schreiben wir gerade das Jahr 1936, und in Europa zeigen Diktatoren wie Hitler, Mussolini



Schöne Frauen befreien, die von Unholden gefesselt wurden, gehört zu Ripleys schöneren Aufgaben

und Stalin, wie gefährlich absolute Macht in den Händen von skrupellosen Verbrechern sein kann.

Der Fluch der Zaren

So beginnt für Ripley ein Wettlauf mit der Zeit. Er weiß nun, daß noch andere hinter dem Geheimnis des Master Lu her sind: Unbekannte, die auch vor Mord nicht zurückschrecken, um an den Ring zu kommen. Ripley beschließt, sich mit dem Baron von Seltsam in Danzig zu treffen (dieser trägt übrigens seinen Namen nicht ganz zu unrecht). Doch als Ripley in Danzig ankommt, kommt es nicht zu dem erhofften Gespräch mit dem Baron. Stattdessen entdeckt Ripley neue Geheimnisse. So soll es im Schloß des Barons einen alten, mit einem Fluch beladenen Edelstein aus dem Besitz der russischen Zarenfamilie geben.

Für unseren Helden wird die ganze Geschichte immer verwickelter. Er weiß bald nicht mehr, wem

er trauen kann und macht sich, unterstützt von seiner chinesischen Gefährtin Mei Chen, auf eine Reise rund um den Globus. Sie haben nun die Gelegenheit (und als echter Spieler auch die moralische Verpflichtung), Ripley bei seinem Abenteuer zu helfen und ihn vor Dummheiten zu bewahren. Am Vorabend des Zweiten Weltkriegs dürfen Sie große Politik hinter den Kulissen machen. Doch zuerst müssen Sie das Geheimnis des Master Lu lösen. Denn der chinesische Weise hat uns Gamern eine ganze Menge Rätsel in den Weg gelegt. Da er ein Idealist war, wollte er, daß sein Geheimnis um den Siegelring des Kaisers erst zu einer Zeit gelöst werde, da alle Völker der Erde in Frieden miteinander leben.

Spiel für Abenteuer-Neulinge

Ganz im Stil von Indiana Jones dürfen Sie in die hinterletzten Winkel der Erde reisen, um schließlich



Hort des Kuriosen: In diesem Museum stellt Ripley so originelle Dinge aus, wie die Mona Lisa aus angebranntem Toast und die bedeutendste Bierseidelsammlung jenseits des Weißwurst-äquators

etwas wirklich Weltbewegendes zu entdecken. Ein bißchen mehr Interaktion im Hintergrund hätte die Spannung allerdings noch gesteigert. Dafür gefielen mir die kleinen Videoeinlagen, die mit echten Schauspielern gedreht wurden, ebenso wie die sorgfältige Animation der gezeichneten Spielfiguren. Auch den gesprochenen Dialogen wurde viel Aufmerksamkeit gewidmet. Sie sind komplett auf deutsch übersetzt und gut verständlich. Etwas kleiner hätte der Mauszeiger ausfallen können. Die Darstellung ist zwar hübsch, aber manchmal verdeckt das zu große Lupen-Symbol wichtige Objekte: Diese lassen sich dann nur im Blindflug und anhand der Texteinblendungen am unteren Bildrand auswählen.

Für den geübten Spieler ist dieses Adventure nicht übermäßig schwer. Master Lu ist eher ein Spiel für Abenteuer-Neulinge. Anfänger werden auch die einfache Bedienerführung und die insgesamt 99 Speicherplätze für Spielstände zu schätzen wissen. Als Gedächtnisstütze wird übrigens bei jedem Speichervorgang ein verkleinertes Szenenbild mit abgelegt. Das erleichtert später die Suche nach alten Spielständen und ist anderen Spieleherstellern durchaus zur Nachahmung zu empfehlen. (P)

Alternativen:

Gabriel Knight 2: The Beast Within
Sierra • ca. 120 Mark

Shivers
Sierra • ca. 90 Mark

Chewy – Escape from F5
Blue Byte • ca. 100 Mark

Hersteller: U.S. Gold

Preis: 99,95 Mark

Minimum

486/33, 8 MB RAM, VGA/SVGA,
DOS 6.0

Pro

Figuren schön animiert
Gute Benutzerführung
Deutsche Sprachausgabe

Kontra

Zu wenig Interaktion
Mauszeiger zu groß

Spiel-/Dauerspaß: 36 von 50

Handhabung: 8 von 10

Grafik: 15 von 20

Sound: 14 von 20

TOTAL: 73



Unschwer zu erkennen, mit welchem Blatt der Bewohner dieses Hauses sein Geld beim Kartenspiel gewonnen hat

DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Es geht um



Logo, daß es bei diesem Wettbewerb auch das Spiel zu gewinnen gibt, aber es steht noch mehr, viel mehr auf dem Spiel. Folgende Preise können abgeräumt werden:

1. Preis:

Der Gewinner oder die Gewinnerin wird von Ritter Sport zu einem Firmenbesuch eingeladen und vor Ort in Schokolade aufgewogen! Verschieben Sie also eventuelle Diätpläne bis auf weiteres, denn jedes Pfund zählt! Wir von der PC Power legen noch ein Jahresabonnement obendrauf.

Außerdem gibt es:



**10 Lenkdrachen
plus ein Agent XXL-Spiel**

Manche möchten ihre Pfunde loswerden, andere freuen sich jeden Tag über die zweistellige Zahl auf ihrer Waage. Dabei gibt es Situationen, wo es in der Tat auf jedes Pfund ankommt. Eine solche Situation ist nun entstanden: Ritter Sport, westka und PC Power verlosen insgesamt 31 pfundige Preise.

**10 mal
das XXL-T-Shirt und
das Baseballkappe**

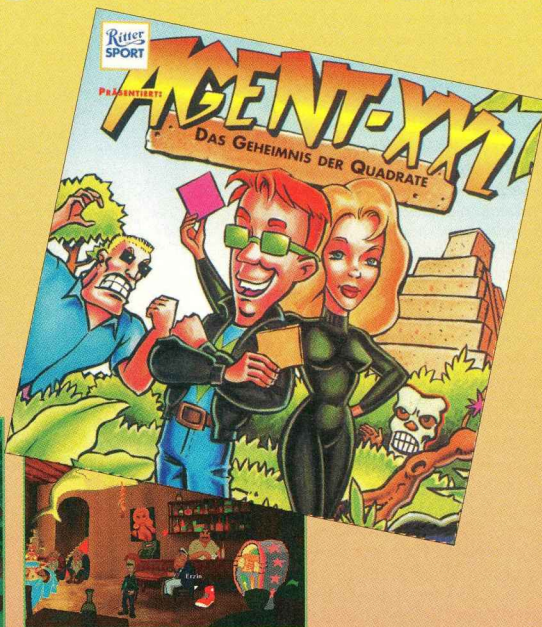
**(ohne den ...räusper... jungen Mann)
plus das Spiel Agent XXL.**



die Pfunde!

Jüngst erschien Agent XXL,
ein munteres Adventure im Stil der frühen LucasArts-Spiele,
bei dem Sie neben einer spannenden Story auch "Werbung" zu
sehen bekommen. Allerdings anders, als Sie es von sonstigen
Werbespielen gewohnt sind: Hier findet kein "product
placement" statt, sondern ironischer Umgang mit der
sonstigen Werbung von Ritter Sport. Viele Rätsel laden zum
Knobeln und Ausprobieren ein.

Für die Herstellung zeichnet westka in Köln verantwortlich,
eine Firma, die wir in unserem Feature über Werbespiele
ausführlich vorstellen. Agent XXL haben wir für Sie auch als
Demo auf die CD gebrannt, so daß Sie einen guten Eindruck
von diesem Spiel bekommen können.



10 Ritter Sport Schoko-Geschenkpakete plus Agent XXL-Spiel



Und so funktioniert's:

Nennen Sie uns fünf Sorten von
Ritter Sport-Schokolade. Schauen
Sie im Supermarkt nach, achten
Sie auf die Werbung oder
betrachten Sie einfach diese Seite
ganz genau.

Schreiben Sie die fünf Sorten auf
eine ausreichend frankierte
Postkarte (keine Briefe!!),
versehen Sie diese mit Ihrem
Absender und Ihrer
Telefonnummer, und schicken Sie
sie bis allerspätestens 15. Juni
1996 an folgende Adresse:

westka
Deutz-Mülheimer-Str. 165
51063 Köln

Die Gewinner werden unter
notarieller Aufsicht gezogen und
benachrichtigt. Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.

Viel Glück!!!!

Silent Hunter

Martin Mirbach geht mit Onkel Bud auf Tauchstation.

Was waren das noch schöne Zeiten! Relaxed haben wir uns im Kinosessel gelümmelt, Chips und Cola auf dem Schoß, den Blick keine Sekunde von der Leinwand gewandt. Dann haben wir uns von Wolfgang Petersen hinab in die Tiefe ziehen lassen und "Das Boot" auf seinen gefährlichen Abenteuern begleitet. Ka'Leun Prochnow, Kollege Grönemeyer, der junge Martin Semmelrogge – Sie alle boten eine Glanzleistung in diesem Film. Dazu der unerhört gute Soundtrack, und die Sensation war perfekt: Riesenerfolg in Deutschland, sechs Oscar-Nominierungen in den USA!

Aber das war 1981. Heute ist alles anders, da muß man schon selbst aktiv werden, nur zusehen reicht nicht – denken sich zumindest die Spieleproduzenten. Deshalb schmeißen sie wohl auch eine U-Boot Simulation nach der anderen auf den Markt. Anfangs mag das ja noch ganz lustig gewesen sein, und Spiele wie "Aces Of The Deep" haben ihren Platz in der ewigen Ruhmeshalle bestimmt verdient. Im Moment allerdings scheint das Genre etwas ausgereizt, die neuen Titel wissen nicht gerade durch Innovationen zu überzeugen. Ob den Entwicklern bei SSI wohl etwas wirklich Neues eingefallen ist?

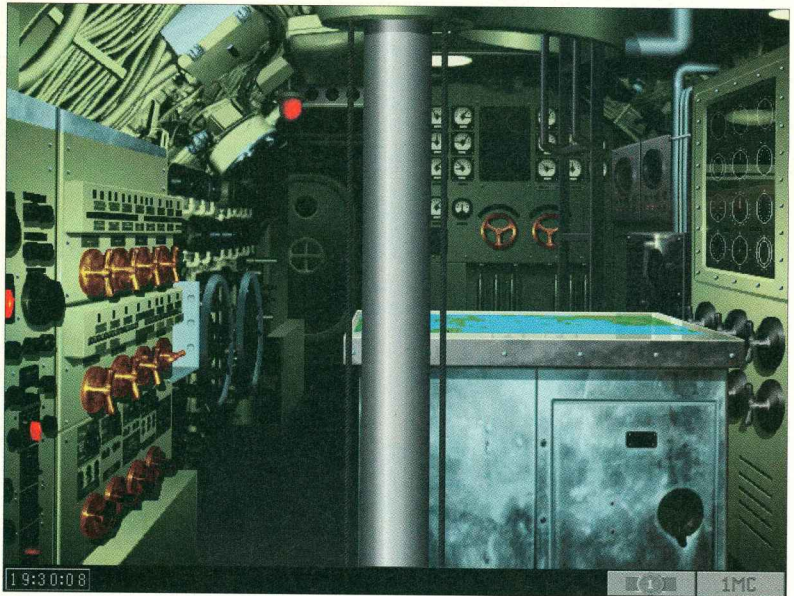
Luft anhalten und ab nach unten

Bei Silent Hunter hat der Spieler die Wahl, sich für einen von insgesamt 15 historischen Einsätzen zu entscheiden und diesen in



Nach einer Mission läuft Ihr Schiff in den sicheren Hafen ein. Weggelassen zum Landgang, Männer!

heimischer Geborgenheit nachzuvollziehen, oder sich dem Kampagnenmodus zu widmen und seine eigene Militärkarriere zu verfolgen. Im Gegensatz zum richtigen Leben wird man als Kommandeur eines U-Bootes in diesem Spiel aber nicht nach vier Einsätzen ausgewechselt, sondern darf sich auf weitaus mehr Feindfahrten um Orden und Sternchen bemühen. Einen Trainingsmodus gibt es nicht, wohl aber die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu wählen. So kann man zunächst einmal als Anfänger, Fortgeschrittener oder Experte anheuern und sich später noch unbegrenzte Munition oder ein unkaputtbare Boot einstellen. Im Extremfall kommt man so auf einen am Bildschirm angezeigten Realitätsgrad



Die Kommandozentrale ist so etwas wie Ihr neues Arbeitszimmer. Hier werden Sie sich während des Spiels sehr oft aufhalten

von 2 Prozent. Dann kommt auch die unbegabteste Landratte zu ihrem Erfolgserlebnis...

Soweit also nichts Neues. Und wer sich schon einmal an anderen Spielen aus diesem Genre versucht hat, wird sich auch mit den zahlreichen Bordinstrumenten nicht sonderlich schwertun. Torpedokontrolle, Radar, Bordgeschütz – das alles ist bekannt, die Bedienung erfolgt mit ein wenig Erfahrung fast schon intuitiv. Aber was will man auch erwarten?

Mit Silent Hunter

klarzukommen ist vergleichbar mit einem Fahrzeugwechsel: Die ersten zehn Minuten kommen einem vielleicht etwas ungewohnt vor,

aber dann ist es so, als hätte man nie ein anderes Gefährt bewegt. Einen Vorteil für das Spiel sehe ich in dieser Tatsache allerdings überhaupt nicht.

Auch technisch alles beim Alten

Das gleiche vertraute Gefühl stellt sich beim Betrachten der Grafiken ein. Sie sind zwar allesamt schön anzuschauen, unterscheiden sich aber kaum von denen anderer U-Boot-Sims. Es gibt diverse Technik-Bildschirme, die

Silent Hunter gibt sein bestes, es reicht aber nicht.

obligatorischen Stationen an Bord des Schiffes, Kartenmaterial und auch ein paar Sequenzen zu Beginn und Ende einer Mission.

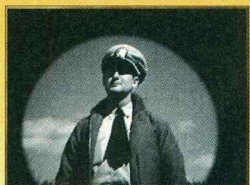
Der Sound? Mit authentisch gesampelten Schiffsgeräuschen ist schon häufig an den

Wie immer bei U-Boot Simulationen müssen Sie sich mit zahlreichen Instrumenten herumschlagen. Vom Radar über das Periskop bis zur Torpedokontrolle gilt es, alles fest im Blick zu behalten. Kleiner Vorgeschmack gefällig? Bitte sehr!



SPAß MIT ONKEL BUD!

William Gruner, unter Freunden 'Bud' genannt, läßt sich herab, sein wichtiges Wissen mit Ihnen zu teilen. Und zwar untermalt von nostalgischen schwarzweiß-Videos.



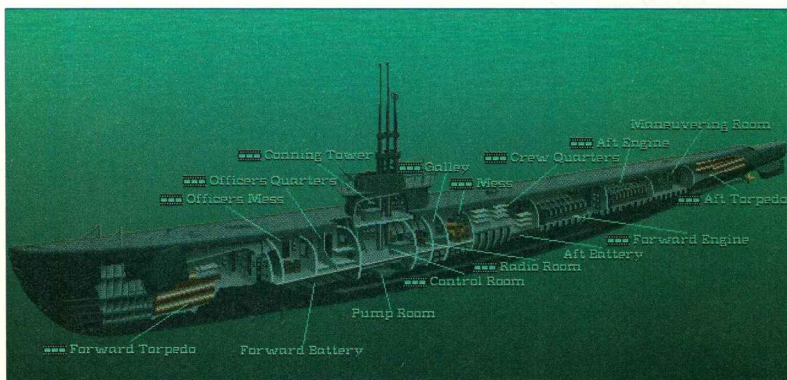
Lang ist's her! So sah unser Held zu Beginn seiner militärischen Karriere aus. Manche Frauen stehen ja auf Uniformen...



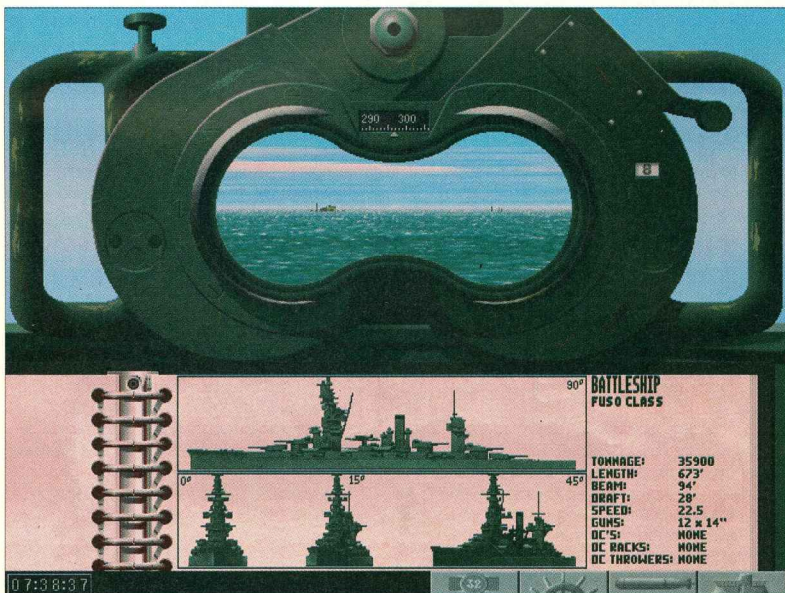
Nimm mich mit, Kapitän... Bud Gruner schwadroniert nicht nur über seine tollen Fernreisen...



...sondern erklärt Ihnen auch anhand historischer Videos die richtige Taktik beim Torpedoeinsatz. Na, immerhin!



Die einzelnen Schiffsabschnitte, von innen wie von außen, kann man sich auf einer separaten Karte anzeigen lassen



Beim ersten Feindkontakt empfiehlt es sich, den Gegner anhand eines Schiffs-katalogs zu identifizieren. Sonst erlebt man vielleicht die letzte Überraschung seines Lebens

Nerven der Spieler gezerrt worden, da macht auch Silent Hunter keine Ausnahme. Wenigstens bei den oben erwähnten 2 % Realitätsnähe hätte man den Krach aber von vornherein weglassen können. Ach ja, die Sprachausgabe will ich Ihnen natürlich nicht verschweigen.

Gesteuert wird das Spektakel über Maus

und Tastatur – ebenfalls altbekannt, ebenfalls gut nachvollziehbar und ebenfalls Standard in diesem Genre. Es gibt die Möglichkeit einer Zeitkompression im Spiel, leider sind aber nicht in allen Situationen die gleichen Kompressionsraten einstellbar. An sich stellt die Verkürzung unangenehmer Wartezeiten ja durchaus eine gute Idee dar, aber warum läßt

man den Spieler diese Option nicht ganz nach eigenem Ermessen einsetzen?

Was hat dieses Spiel also zu bieten, das man als Spieler bisher vergeblich gesucht hat? Nichts außer Onkel Bud. Mit William P. Gruner, kurz als Bud vorgestellt, hat man sich einen erfahrenen Kriegsveteran als technischen Berater eingekauft und läßt diesen ungehemmt aus der schönsten Zeit seines Lebens schwadronieren. Insgesamt 16 (sechzehn!!) Episoden gibt es, allesamt von Videomaterial begleitet, in denen Bud aus seiner Glanzzeit schwärmt. Zum Glück gibt er nicht ausschließlich Seemannsgarn zum besten, sondern läßt sich hin und wieder auch zu einem echten Tip herab. In diesem Genre ist mir so etwas zwar bisher noch nicht begegnet, da aber mittlerweile von der Flugbis zur Angelsimulation jedes zweite Spiel einen "Experten" einsetzt, gibt es auch hierfür keinen Blumentopf.

Nicht schlecht, nur zu spät

Auf den Punkt gebracht könnte man sagen: Silent Hunter gibt sein bestes, es reicht aber nicht. Denn an sich ist das Spiel von A bis Z solide und spielerisch gar nicht mal von schlechten Eltern. Da fallen mir auf Anhieb Titel ein, die weitaus weniger bieten – aber eben auch solche, bei denen alles hier gezeigte noch übertroffen wird. Und sowohl die einen als auch die anderen waren früher auf dem Markt als der Tauchkurs von Mindscape.

Wen will man also für "Silent Hunter" interessieren? Wer bereits mit "Aces Of The Deep" Siege gefeiert hat, wird diesem Spiel die Treue halten. Und wer mit "Fast Attack" untergegangen ist, wird sich informieren und ein richtig gutes Spiel kaufen, sofern ihm die Lust auf Seeschlachten noch nicht gänzlich vergangen ist. Bleibt zu hoffen, daß Blue Byte mit "Schleichfahrt" in Kürze schärfer schießt. Potential ist in diesem Genre doch genug vorhanden.

Alternativen:

Command Aces Of The Deep
Sierra • ca. 110 Mark
Burning Steel 4
Mindscape • ca. 130 Mark
Carrier Strike Force
Empire • ca. 120 Mark

Hersteller: SSI

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro

Solide Umsetzung des Themas
Die Tips von Onkel Bud

Kontra

Ganz ohne neue Ideen

Spiel-/Dauerspaß: 30 von 50

Handhabung: 7 von 10

Grafik: 15 von 20

Sound: 10 von 20

TOTAL: 62

FANTASY GENERAL

Nachdem er Holland bereits im Sturm erobert und Enschede zu seinem Thronszitz erklärt hat, möchte Martin Mirbach auch den Rest der Welt auf den Weg des Lichts führen. Die Kollegen in der Redaktion stehen jedenfalls voll hinter ihrem phantasierenden General.



In der Hitze des Gefechts bekommt man nicht immer alles mit. Da sind solche Meldungen schon ganz nützlich

Wer in Deutschland erfolgreich Spiele verkaufen will, sollte sich auf zwei Gattungen konzentrieren: Strategie und Simulation. So jedenfalls lautete eine in der Szene geläufige Floskel, an die sich viele Hersteller scheinbar eisern gehalten haben. Besonders die deutschen Softwarefirmen haben sich ihre ersten Sporen meist in einem dieser beiden Genre verdient. Und dazu kommen natürlich die vielen Lokalisierungen amerikanischer und englischer Titel, von denen man sich hierzulande fette Gewinne verspricht.

Eine Rechnung, die in der Vergangenheit sogar meist aufging. Einen Erfolg wie mit Panzer General wünscht man sich bei Mindscape wohl des öfteren. Kein Wunder also, daß kurz nach der Veröffentlichung von Panzer General 2 mit Fantasy General ein weiterer Titel der 5-Star-Reihe erscheint, der nach demselben Prinzip funktioniert.

Abwechslung muß sein

Damit aus Fantasy General mehr wurde als nur ein weiterer Panzer General-Abklatsch, hat man die Spielhandlung flugs in ein Reich der Mythen und Fabeln verlegt. Ort des Geschehens ist Aer. Einstmals eine blühende Welt mit Bächen aus Milch und Honig, bevölkert mit zufriedenen Menschen und glücklichen Kühen, ist Aer seit der



Auch im ewigen Eis dürfen Sie sich warm kämpfen. Die Ski müssen Sie allerdings selber mitbringen...



Fast wie im Supermarkt. Die Auswahl der käuflichen Einheiten läßt kaum Wünsche offen. Nur die Kohle muß stimmen

Eroberung durch den Shadowlord zur tristen Einöde verkommen. Alle fünf Kontinente werden von Statthaltern des finsternen Herrschers regiert, denen das Wohlergehen ihrer Untertanen alles andere als wichtig ist. Diesem unwürdigen Zustand sollen Sie nun endlich ein Ende bereiten.

Damit liegen die wesentlichen Neuerungen auch gleich auf der Hand. Statt einer Armee aus

dem nachlässigen König Dragma regiert wird. Die Armee, die Ihnen anfangs zur Verfügung steht, ist selbstverständlich nur als ausbaufähiges Startkapital zu betrachten. Sollte es Ihnen

SCHLAUE TIPS!

Besonders die Anfänger unter den Strategen sollten die folgenden sechs Regeln unbedingt beherzigen. Schließlich muß man sich die Sterne auf der Schulterklappe erst einmal verdienen.

- 1) Stellen Sie immer eine ausgewogene Armee aus mehr als drei Einheiten auf. Ansonsten bemerkt der Computergegner Ihre Schwachpunkte sofort und richtet seine eigenen Truppen gezielt darauf aus.
- 2) Bewegen Sie zuerst die Einheiten, die sich relativ weit vom Feind entfernt befinden. So erreichen Sie eine konstante Angriffswelle und vermeiden Engpässe.
- 3) Lassen Sie niemals ungeschützte oder isolierte Einheiten in der Nähe des Feindes zurück.
- 4) Auf dem zweiten Kontinent sollte Sie Ihre Ausgaben auf 35% erhöhen. Es lohnt sich!
- 5) Wenn möglich, gönnen Sie Ihren Einheiten auch mal Ruhe. So erreichen Sie weniger Rückzüge und mindern die Gefahr einer Zerschlagung mit nur einem Angriff.
- 6) Vergessen Sie bloß nicht, so häufig wie möglich zu speichern!

Wohl alle werden mit diesem Spiel zufrieden sein.

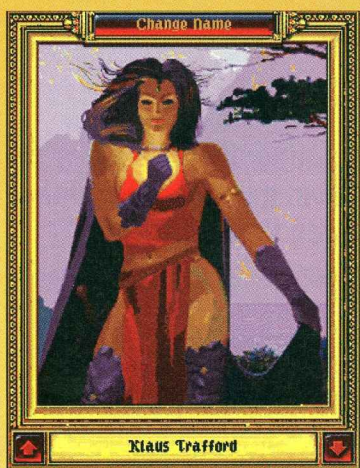
Panzern, Flugzeugen oder ähnlich modernem Kriegsgerät, befähigen Sie nunmehr Zauberer, Orcs, Flugmonster und allerlei andere Fabelwesen. Sogar magische Formeln können von manchen Spielfiguren eingesetzt werden. Neu ist außerdem, daß Sie sich zunächst einen von vier Heerführern aussuchen können, die alle mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen ausgestattet sind, und deren wahre Identität wir weltweit exklusiv im Textkasten "Lichtgestalten" enthüllen.

In der Rolle eines dieser Strategen kaufen Sie Ihre erste Streitmacht zusammen und beginnen den Feldzug gegen das Böse in der Welt. Entweder versuchen Sie Ihr Geschick in einzelnen Szenarien, oder Sie entscheiden sich sofort und ohne Umschweife für die gesamte Kampagne.

Im letzten Fall steht Ihnen als erstes Ziel die Eroberung des Kontinents Keldonia bevor, der von

LICHTGESTALTEN

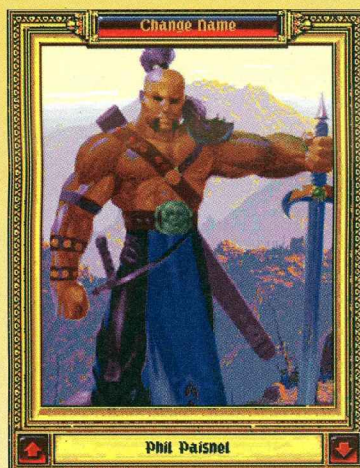
Im Kampf gegen die dunklen Mächte des Bösen sind diese vier Heerführer besonders aufgefallen. Gerüchte besagen, daß sie neben der Befreiung ganzer Kontinente auch noch für das beste PC-Magazin der Welt tätig sind.



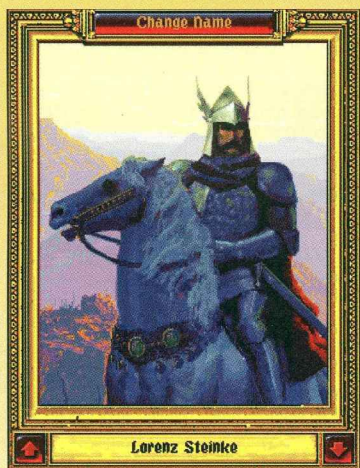
Der erste Eindruck täuscht. Unter der weichen Schale verbirgt sich ein rauher Kerl



Er spricht in Formeln und Floskeln – und wird deswegen nicht immer verstanden



Dieser Mann hat nicht nur das Heft-Layout verfeinert, sondern auch an seiner eigenen Erscheinung gefeilt



Auf der CeBIT mußte er seinen Gaul draußen anleinen. In unserer Redaktion hat das Vieh schon seinen eigenen Trog...

gelingen, Keldonia zu erobern, haben Sie gleichzeitig einen sicheren Hafen für alle vom Shadowlord unterdrückten Aerianer geschaffen, und Ihre Armee wird zwangsläufig gestärkt werden. Eine solche kostenlose Stärkung gibt es regelmäßig nach militärischen Erfolgen.

Und dann ist da natürlich noch Ihr Beutegold. Einen Teil davon können Sie bei Fantasy General in Forschung und Entwicklung investieren, um später einmal zu leistungsfähigeren Waffen zu kommen. Aber auch das Anwerben zusätzlicher Truppen sollten Sie auf keinen Fall vernachlässigen.

Aus alt mach neu

Von den Neuerungen einmal abgesehen: Wer mit Panzer General vertraut ist, wird auch mit Fantasy General gut zurechtkommen, da das Spiel ja die gleiche Engine benutzt. Schon die

Gefechtskarte mit den altbekannten Hexfeldern, auf denen Sie Ihre Einheiten hin- und herschieben, läßt Erinnerungen wach werden. Auch Spielstruktur, Aufbau und der Rest der Steuerung erinnern konsequenterweise sehr an das berühmte Vorbild.

Was Sie allerdings nicht falsch verstehen sollten. Bekannte Spielelemente zu übernehmen und mit neuen Inhalten aufzufüllen, hat sich schon des öfteren als kluger Schachzug erwiesen und funktioniert auch hier wieder einmal einwandfrei. So läßt sich folglich auch über die Grafik nichts grundlegend Neues erzählen. Die Qualität der Darstellungen bewegt sich wie gehabt auf einem guten Niveau, sämtliche Karten, Statistikbildschirme und Spielfiguren werden sorgsam und sauber erstellt.

Auch die Sounduntermalung fügt sich stimmig in den positiven Gesamteindruck ein.



Zu jeder Einheit gibt es einen separaten Statistikbildschirm mit einer hübschen Zeichnung und den wichtigsten Erläuterungen

Sprachausgabe, Geräuschkulisse und ganz besonders die schaurig-schönen Choralgesänge sorgen für die richtige Atmosphäre.

Alles in allem kommt mit Fantasy General eine Spiele Mischung auf den Markt, die durchaus ihren eigenen Charme besitzt. Der Versuch, ein klassisches Strategiespiel mit den typischen Elementen eines Rollenspiels anzureichern, ist in der Tat gelungen. Was natürlich nicht darüber hinweg täuschen kann, daß Fantasy General eigentlich nichts anderes ist als Panzer General, Teil 3 – nur wird es kaum jemand merken. Eingefleischte Strategen werden sich schnell in die neue Umgebung hineinversetzen können, und die Rollenspielfans werden (im leichtesten Schwierigkeitsgrad) sicher bald ein neues Genre für sich entdecken. Und was noch schöner ist – wohl alle werden mit diesem Spiel zufrieden sein. Endlich wieder heile Welt. ☺

Alternativen:

Panzer General 2
Mindscape ● ca. 100 Mark
Space Marines
Software 2000 ● ca. 110 Mark
Battle Isle 3
Blue Byte ● ca. 100 Mark

Hersteller: Mindscape

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486 DX 66, 8 MB RAM,
VGA/SVGA, DOS 5.0

Pro

Bewährte und beliebte Engine
Großer Spielumfang

Kontra

Wer den Panzer General hat, ist bereits bestens bedient

Spiel-/Dauerspaß: **40 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **15 von 20**
Sound: **15 von 20**

TOTAL: 79

Rise and Rule of Ancient Empires

Die lieben Redakteurs-Kollegen würden Lorenz Steinke nicht einmal ihre Auto-Schlüssel anvertrauen. Aber nun durfte er sich gleich an einem ganzen Weltreich versuchen. Zum Glück gab's keinen Rückwärtsgang und keinen Gegenverkehr.



Was soll man hierzu noch sagen ...

Seien wir einmal ehrlich: In jedem von uns steckt eine Portion Napoleon, ein Fünkchen Caesar und eine Prise Alexander der Große. Leider kommen diese Talente im normalen Leben kaum zur Geltung. Wie gut also, daß es Strategiespiele wie Rise and Rule of Ancient Empires gibt. Denn hier dürfen Sie; nein, hier müssen Sie einfach ihre wahre Begabung als Herrscher zeigen und ganze Völker nach Belieben aufbauen oder zugrunde richten.

Antike ganz neu

Vor Beginn des Spieles sollten Sie erst einmal in den Garten gehen und ihr Geschichtsbuch an einer unwegsamen Stelle vergraben. Denn bei Rise and Rule schreiben Sie die Historie völlig neu. Vergessen Sie alles, was Ihnen Ihr

Geschichtslehrer über die Errungenschaften der Ägypter, Kelten und Griechen erzählt hat. Nun liegt es in Ihren Händen (ersatzweise Maus oder Joystick), die Antike neu zu schaffen.

Zuerst einmal wählen Sie Ihre Lieblings-Nationalität aus. Zur Wahl stehen Griechen, Perser, Kelten, Ägypter, Chinesen und Inder. Jedes dieser Völker hat natürlich ein paar besondere Begabungen. Die Griechen sind strikte Logiker und sehr wissenschaftsverliebt, während die Chinesen als gute Reiter über eine starke Kavallerie verfügen und die Inder für ihre scharfen Gewürze bekannt sind. Ihre Aufgabe ist es nun, Ihr eigenes Volk möglichst schnell aus der Steinzeit herauszuführen und zu einer blühenden Kultur zu entwickeln.

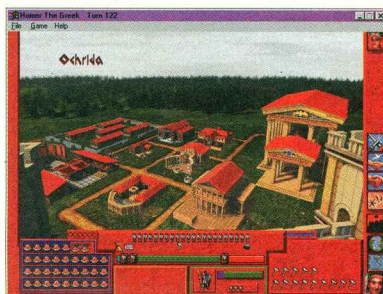
Wie das bei solchen Spielen üblich ist, stehen Ihnen die anderen Völker dabei im Weg herum. Sie haben nun die Wahl, ihre Nachbarvölker sofort

Die Philosophen ziehen sich in ihre Tonnen zurück und heben den Bildungsgrad.

zu beseitigen oder erst mit ihnen Handel zu treiben, um sie anschließend zu versklaven.

Seid fruchtbar...

Um die nötige Anzahl Soldaten für ihre Raubzüge zu bekommen, müssen Sie allerdings erst einmal klein und friedlich anfangen. Mit ihrer ersten

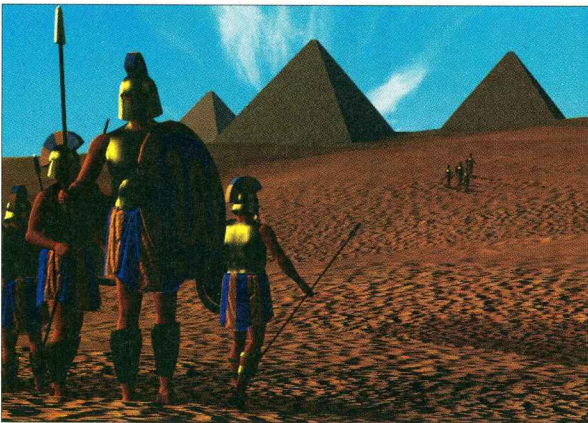


Mit der Zeit wachsen Ihre Städte zu mächtigen Metropolen heran



Haben Ihre Figuren fleißig schreiben und lesen gelernt, dürfen Sie zur Belohnung auch ein Weltwunder wie den Koloß von Rhodos bauen

Siedlereinheit können Sie eine Stadt gründen und diese entweder ausbauen oder als Keimzelle für



Wie die neuere Geschichtsvorschung herausgefunden hat, sind die Ägypter nicht nur die Erbauer der Pyramiden, sondern auch die Erfinder des Punk-Haarschnitts



Bringen Sie Ihren Soldaten rechtzeitig das Schwimmen bei, dürfen Sie auch große Kriegsschiffe bauen



Kleine Animationen zeigen den technischen Fortschritt Ihres Volkes

neue Siedlereinheiten oder Soldaten benutzen. Mit der Zeit entsteht so ein ansehnliches Heer aus Soldaten (zum Kriegführen), Siedlern (zum anschließenden Besiedeln der besiegten Gebiete) und Philosophen (zum Nachdenken über den Sinn des Ganzen).

Die Philosophen sind übrigens das Salz in der Suppe, die Sie sich mit diesem Spiel eingebrockt haben. Denn Ihr Volk ist anfangs so extrem rückständig, daß Sie erst einmal ein paar Philosophen brauchen, um den Siedlern und Soldaten zu erklären, wie man Straßen baut, Äcker anlegt und eine Steuererklärung ausfüllt. Besonders die ersten beiden Punkte sind für den Verlauf des Spiels wichtig. Denn über gute Straßen können Sie Händler



aussenden, die zwischen Ihren Städten Waren transportieren und so für allgemeines Städtewachstum sorgen.

Mit zunehmender Bevölkerungszahl können Sie in Ihren Metropolen immer prächtigere Bauwerke schaffen: Tempel, Rathäuser, Akademien und Warenhäuser mehr denn den Wohlstand und das Ansehen Ihres Volkes. Bringen Sie es hingegen nur auf ein paar Strohütten, oder lassen Sie die Einwohner Ihrer Städte gar hungern, werden diese mit der Zeit unzufrieden. Ein farbiger Balken zeigt Ihnen in jeder Stadt Ihren persönlichen Sympathiewert. Wird dieser Balken immer kürzer und bekommt schließlich eine ungesunde Farbe, sagt sich die Stadt von Ihnen

los. Die Bewohner suchen sich einen neuen Herrscher unter Ihren Nachbarvölkern oder verzichten ganz auf einen Obermoltz.

Sind Sie hingegen ein geschickter Herrscher, zeigen sich Ihre Untertanen dankbar und bienenfleißig. Die Händler tragen große Warenkisten durch Ihr Reich, die Soldaten patrouillieren an den Landesgrenzen, und die Philosophen ziehen sich in ihre Tonnen zurück und heben den Bildungsgrad ihres Volkes. Hat dieser Bildungsgrad auf mehreren Gebieten ein bestimmtes Maß erreicht, dürfen Sie ein Weltwunder schaffen. Führen Sie die Griechen, können Sie dann beispielsweise den Koloß von Rhodos nachbauen. Das steigert das Wir-Gefühl ihres Volkes und hebt die Moral.

Damit sind Sie auch schon fast am Ende des Spiels. Sie müssen dann nur noch alle Nachbarvölker beseitigen und sich in Ihrem Stuhl zurücklehnen, um den krönenden Abspann zu genießen.

Zufallsgenerator

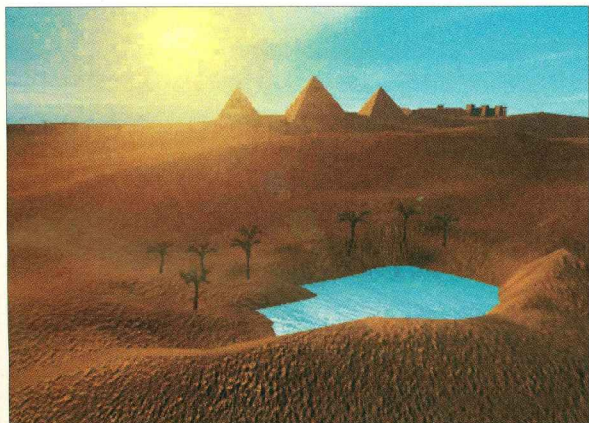
Damit das Spiel nicht zu schnell langweilig wird, gibt es neben der echten Weltkarte auch noch einen Zufallsgenerator für Phantasiewelten in verschiedenen Größen. Sie können dort gegen bis zu fünf Gegner aus Fleisch und Blut antreten oder sich im Wettkampf mit dem Computer messen.

Grafisch wird das Game durch hübsche Animationen aufgelockert, die bei Erreichen einer neuen Entwicklungsstufe oder anderen wichtigen Ereignissen gezeigt werden. Während des ganzen Spiels läuft im Hintergrund ein Sierra-typischer Endlos-Soundtrack. Kriege und Friedensverhandlungen zwischen den Spielern werden mit Fanfarenstößen angekündigt.

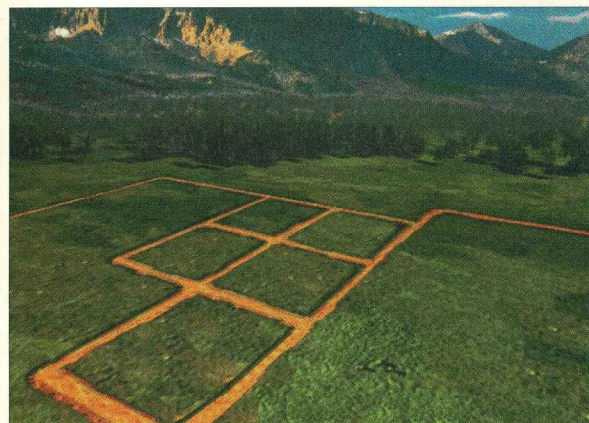
Ein ewiges Geheimnis wird es mir wohl bleiben, warum man dieses Game für Windows geschrieben hat. Das gleiche Programm unter DOS wäre möglicherweise deutlich schneller geworden, die Bedienung dadurch leichter und weniger frustrierend. So aber schienen meine Spielfiguren beim Laufen immer wieder einzuschlafen.

Wirklich störend wurde die Windows-Bremse bei umfangreichen und rechenintensiven Szenarien, etwa wenn ich eine Spielfigur anklicken wollte und das Programm statt dessen zur zuletzt bewegten Figur zurückscrollte und diese dann mit großer Verzögerung doch noch in Bewegung setzte.

Richtig überzeugen konnte mich Rise and Rule nicht. Es bietet weder neue noch originelle Spielideen. Außerdem wird der Spielfluß durch den langsamen Programmablauf gestört, und das Spielziel ist selbst für einen Anfänger schnell erreicht. Hätte Sierra das Programm ein paar Jahre früher auf den Markt gebracht, könnte man vielleicht den einen oder anderen Fehler als Anlaufschwierigkeit für ein neues Spielegenre verzeihen. Aber mittlerweile hat die Konkurrenz ja längst bewiesen, daß man bessere Strategiespiele produzieren kann. ☹



Zu Beginn des Spiels ist Ihre stolze Weltreich nicht viel mehr als ein kleines Schlammloch



Von den Blauen Bergen kommen wir: In diesen unwegsamen Regionen haben Ihre Städte nur wenig Überlebenschancen

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Alternativen:

Conqueror A.D. 1086
Sierra ● 120 Mark
Die Siedler II
Blue Byte ● ca. 100 Mark
Civilisation II
MicroProse ● 129,95 Mark

Hersteller:

Sierra

Preis:

ca. 120 Mark

Minimum

486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA,
Windows 3.1 oder Windows 95

Pro

Hübsche Stadtkulissen
Multiplayermodus für 6 Spieler

Kontra

Quälend langsam
Dumme Spielfiguren
Spielziel schnell erreicht

Spiel-/Dauerspaß: **24 von 50**
Handhabung: **2 von 10**
Grafik: **16 von 20**
Sound: **12 von 20**

TOTAL: 54

Zork Nemesis The Forbidden Lands

Im Chemieunterricht hatte Lorenz Steinke immer geschlafen. Nun mußte er sein kümmerliches Wissen aus diesem Fach zusammenkratzen und sich als Alchimist beweisen. Das konnte ja nur schiefgehen.

In den Ostlanden des Planeten Zork, auch bekannt als die Verbotenen Lande, geschehen seltsame Dinge. Es scheint dort eine große, unbekannte Macht zu geben, die der menschlichen Gesundheit wenig zuträglich ist. Vize-Regent Syovar von Frobozz hat daher allen Bewohnern seines Reiches untersagt, in diese Verbotenen Lande zu reisen (was ohnehin kaum jemand freiwillig täte – es gibt da sehr abschreckende Gerüchte über Schwarze Magie). Nun aber sind vier prominente Bürger unter mysteriösen Umständen entführt worden, und ihre Spur führt in eben diese Verbotenen Lande. Syovar hat daher den Agenten Karlok Bivotar vom Büro für vermißte Bürger mit der Suche nach den Verschwundenen beauftragt. Bei den gesuchten Prominenten handelt es sich um den General Thaddeus Kaine, die Künstlerin Madame Sophia Hamilton, den Bischof Francois Malveaux und den Wissenschaftler Doctor Erasmus Sartorius. Die vier sind überaus angesehene und ehrenhafte Bürger, und die Öffentlichkeit macht sich große Sorgen um ihren Verbleib. Bivotar beginnt deshalb sofort mit der Suche. Er packt seine Siebensachen und sein Tagebuch ein und reist über die unheimliche Grenze in die Verbotenen Lande.

Bivotars Berichte fesseln Sie

Lange Zeit warten der Vize-Regent und die Bewohner von Frobozz vergeblich auf ein Lebenszeichen von Bivotar. Doch der Agent kehrt nie wieder zurück in die Zivilisation. Ein paar Soldaten finden später Bivotars Tagebuch auf einem kleinen Hügel unweit der Grenze zu den Verbotenen Landen. Das Tagebuch ist voller rätselhafter Notizen und Zeichnungen. Bivotar scheint in den Ostlanden einige sehr unheimliche

Entdeckungen gemacht zu haben. Leider kann er sich selbst hierzu nicht mehr äußern. Denn auf der letzten Seite des Tagebuches finden die Soldaten die mit zitternder Hand gekritzelten Zeilen "Er wird nicht ... Ich bin tot".

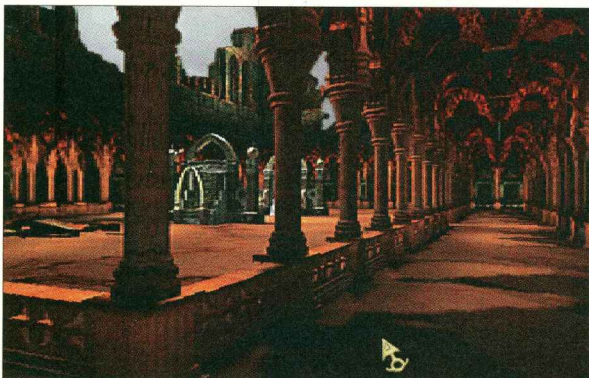
Das Tagebuch wandert in die Nationalarchive von Frobozz und verschwindet dort für einige Zeit. Nun kommen Sie ins Spiel. Auf einem Weg, der uns hier nicht näher interessieren muß, gelangen Sie in den Besitz dieses Buches. Begierig lesen Sie es Seite um Seite. Die Berichte von Bivotar fesseln und ängstigen Sie zugleich (letzteres würden Sie natürlich nie zugeben). Sie beschließen, sich auf die Suche nach den sterblichen Überresten des Agenten zu machen und das Geheimnis um die verschwundenen Promis zu lösen. Auch



Auch dieses Himmelsmodell ist ein Rätsel, nur eine doppelte Erleuchtung hilft hier weiter



Das Rätsel der vier Elemente und ihrer Symbole begegnet Ihnen in diesem Spiel immer wieder



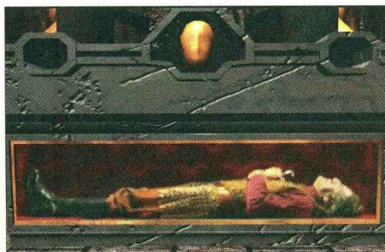
Malerische Arkaden säumen den Wandelgang im Inneren des Tempels – dem plätschernden Wasser nahebei sollten Sie allerdings auf den Grund gehen



Hinter dem Tempel liegen die Grauen Berge, die uns an einen beliebten Schläger aus alten Schülertagen erinnern



Ein nackter Rücken kann auch entzücken: Diese Frau ist nicht nur schön, sondern auch klug und gibt bei Bedarf ein paar Tips



Nicht mehr sehr lebendig sieht dieser Herr aus – nichtsdestotrotz lohnt sich das Anklopfen bei ihm

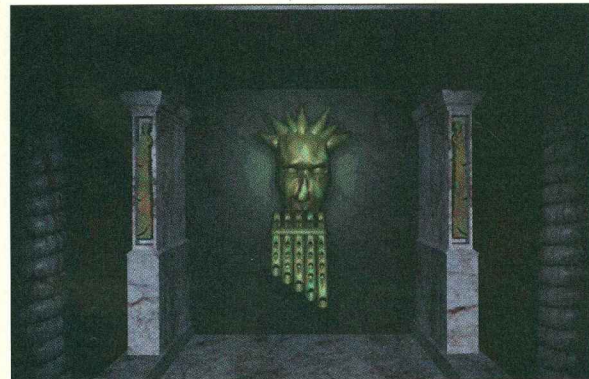
Sie brechen zu den Verbotenen Landen auf. Heimlich schleichen Sie sich über die Grenze und erreichen nach einigen Wochen auf einem Hochplateau nahe der Grauen Berge einen verlassen Tempel. Ihr Abenteuer beginnt.

Alchimistische Experimente

Bald entdecken Sie, daß sich die Bewohner des Tempels mit Alchimie beschäftigt haben. Immer wieder begegnen Ihnen die Symbole der vier Elemente Erde und Luft, Feuer und Wasser. Doch daneben gibt es Hinweise auf ein weiteres Element, dessen Form und Ursprung Ihnen unbekannt ist. Von Alchimie verstehen Sie nicht viel, und so ist Ihnen vieles unbekannt, was Ihnen in diesem

Es braucht schon eine ganze Zeit, bis Sie die Rätsel gelöst haben.

Tempel begegnet. Doch Sie begreifen, daß der, welcher über alle fünf Elemente gebietet, über große Macht verfügt. Und aus irgendeinem Grund muß das Verschwinden der Vier aus Frobozz mit einem alchimistischen Experiment zu tun haben. Zork Nemesis ist, wie es sich für ein anständiges

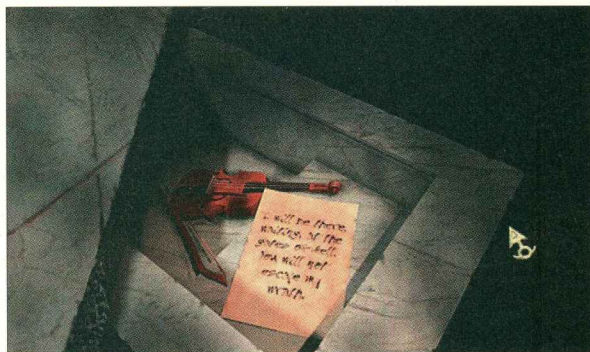


Dieses Gesicht bringt Ihnen auf Wunsch die Flötentöne bei

Adventure gehört, voller Rätsel. Bald werden Sie erkennen, daß der Planet Zork der Erde sehr ähnlich ist. Vieles kommt Ihnen vertraut vor, manches ist ungewöhnlich und widerspricht unseren Vorstellungen von Realität. Es braucht schon eine ganze Zeit, bis Sie die Geheimnisse gelüftet und die Rätsel gelöst haben, die der große Unbekannte der Verbotenen Lande geschaffen hat. Bis dahin dürfen Sie sich auf eine grafisch sehr ansprechende Fantasiewelt freuen – voller düsterer und düster-schöner Bilder und Klänge. Ob Sie das Planetarium aufsuchen oder in der Bibliothek des Tempels schmökern und schließlich die vier Elemente zu beherrschen lernen: Immer wieder müssen Sie um die Ecke denken und Ihre grauen Zellen ein wenig anstrengen. Zork Nemesis belohnt Sie hierfür mit einer interessanten und vertrackten Handlung.

Handbuch zum Selberleben

Die Benutzersteuerung des Programms ist denkbar einfach. Mit der Maus bewegen Sie sich durch die geheimnisvolle Welt von Zork. An vielen Orten haben die Programmierer eine Rundumsicht eingebaut. Per Mausklick können Sie sich um die eigene Achse drehen oder nach oben und unten sehen. Manchmal arbeitet der Mauszeiger etwas unpräzise, mit einiger Übung läßt sich diese Schwäche aber meistern. Die Rätsel von Zork beschäftigen auch fortgeschrittene Adventure-Fans eine ganze Weile. Immerhin gibt es im Spiel und im beiliegenden Handbuch einige nützliche versteckte Hilfen. Etwas bedauerlich fand ich, daß sich im Laufe meiner Entdeckungstour nicht nur das Rätsel der Verbotenen Lande, sondern auch mein Handbuch in seine Bestandteile auflöste. Bei dem stolzen Preis hätte man eigentlich noch ein paar Pfennig für vernünftigen Kleber drauflegen können. Von dieser Kleinigkeit einmal abgesehen sind die drei Silberscheiben voller Mystik und Alchimie ihr Geld wert. Für Adventurer mit ausreichend Zeit zum Forschen kann ich Zork empfehlen. Es bleibt zu hoffen, daß die deutsche Version auch mit deutschen Texten und deutschem Handbuch ausgeliefert wird. Immerhin setzt



In einer kleinen Kapelle finden Sie diese Violine und eine handgeschriebene Nachricht



Kleine Taschenlampe brennt! - die Himmelskarte von Zork ist nicht nur zum Anschauen gedacht

das klar verständliche, aber schwierige Englisch unserer Testversion fortgeschrittene Sprachkenntnisse voraus. Wie die deutsche Version aussehen und klingen wird, stand bis Redaktionsschluß allerdings noch nicht fest.

ZORK NEMESIS – THE FORBIDDEN LANDS

Alternativen:

D
Warp/Clacim ● ca. 100 Mark
Psychic Detective
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Gabriel Knight 2: The Beast Within
Sierra ● ca. 120 Mark

Hersteller: Activision

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486 DX 2/66, 8MB RAM, Maus,
MS-DOS 6.0 oder Windows 95

Pro

Detaillierte Rundumsichten
Fantasievolle Klang- und Bilderrätsel
Langanhaltender Spielspaß

Kontra

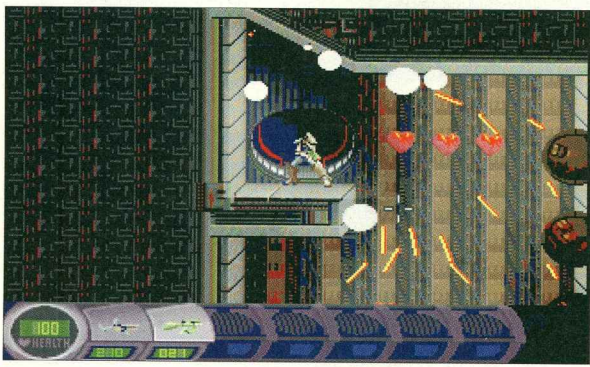
Maussteuerung ungenau
Handbuch löst sich auf

Spiel-/Dauerspaß: 43 von 50
Handhabung: 4 von 10
Grafik: 17 von 20
Sound: 16 von 20

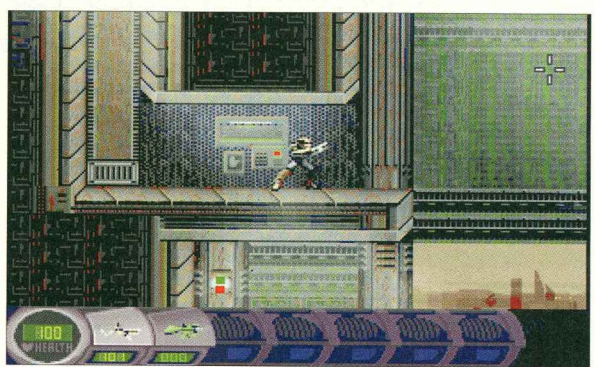
TOTAL: 80

ABUSE

Unkontrollierte Genmanipulationen haben die Redaktion der PC Power in ein Irrenhaus verwandelt. Nur Martin Mirbach blieb immun und muß sich seither mit wahnsinnigen Mutanten herumschlagen.



Sieht schlimmer aus, als es ist: Dieses Sperrfeuer ist noch recht leicht zu überwinden



Höchste Zeit, den Spielstand abzuspeichern. An solchen Konsolen ohne weiteres möglich

Durch die Gegend rennen und ballern macht Spaß. Punkt. Man muß wohl kein Philosoph sein, um diese grundlegende Wahrheit der Spieleszene zu erkennen. Seit über einem Jahrzehnt gehören Jump'n'Runs nun schon zu den regelmäßigen Vertretern auf den vorderen Plätzen offizieller Bestsellerlisten. Und das in nahezu unveränderter Form.

Während der Nachwuchs und das zarte Geschlecht (an dieser Stelle ist es wieder einmal Zeit für unsere regelmäßigen Grüße an Frau Maueröder in Franken) in jüngster Zeit mit Titeln wie "Rayman" gut versorgt war, handelte es sich bei Spielen der etwas härteren Gangart oft nicht gerade um Juwelen des Genres. Electronic Arts hat die Lücke erkannt und prompt versucht, sie zu füllen. Mit einem Spiel namens Abuse. Leuchtet da etwa ein Licht in finsterner Nacht?

Segen oder Fluch?

Es gibt sogar eine Story in Abuse, und die hört sich folgendermaßen an: Wir schreiben das Jahr 2009. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des Nick Vrenna, der unschuldig verurteilt wurde und seitdem im Hochsicherheitstrakt eines unterirdischen Gefängnisses sein elendes Dasein fristet. Zu allem Überfluß werden dort Experimente am Menschen durchgeführt, für die in unserer Zeit in erster Linie Kartoffeln und Rüben herhalten müssen. Es geht – als ob Sie



Die blauen Mutanten sind schlimmer als die roten. Wie im richtigen Leben!

das nicht schon gehaut hätten – um Genmanipulation.

Alan Blake, der praktizierende Wissenschaftler in diesem Gefängnis, hat es geschafft, eben jenes Gen zu isolieren, das für rasende Aggressivität und brutale Gewalt im Charakter mancher Menschen verantwortlich ist. Blake nennt dieses Gen "Abuse" (ich hätte es eher "Wilmer" genannt, aber mich fragt ja keiner).

Dieses Spiel ist sein Geld wert.

Wie es der Zufall will, ist "Wilmer" – Verzeihung, "Abuse" natürlich – nicht nur äußerst ansteckend, es bricht auch noch eine Revolte aus, bei der versehentlich sämtliche Zellentüren geöffnet werden. Gefangene und Wärter infizieren sich daraufhin gleichermaßen und mutieren zu rasenden Monstern. Nur Sie bleiben in der Rolle des Nick Vrenna von diesem Schicksal verschont und erhalten nun die ehrenvolle Aufgabe, die Welt zu retten. Dazu müssen Sie sich durch sämtliche Level des Spiels kämpfen und schließlich im tiefsten Keller des Gefängnisses die Wasserversorgung unterbrechen, bevor das kontaminierte Trinkwasser in den äußeren Kreislauf gelangt.

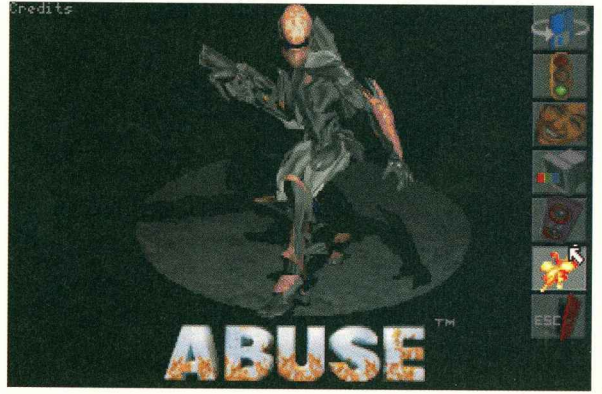
Tja, so ist die Welt nun mal. Erst werden Sie unschuldig eingeloct, und dann müssen Sie auch noch den Helden spielen. Aber warum sollte es Ihnen besser gehen als Kurt Russell in "Die

Klapperschlange", Arnie Schwarzenegger in "Running Man" oder Christopher Lambert in "Fortress"?

So alt und doch so neu

Auch wenn es sich bei Abuse um ein Jump'n'Run klassischer Machart handelt, fällt doch zumindest die ungewöhnliche und zunächst gewöhnungsbedürftige Steuerung ins Auge. Sie müssen nämlich beidhändig spielen. Die linke Hand steuert über die Tastatur die Laufrichtung Ihrer Spielfigur und die Auswahl der Waffen, mit rechts bedienen Sie die Maus. Dabei wird der Cursor durch ein Fadenkreuz ersetzt, das sowohl die Blickrichtung der Figur als auch das Ziel Ihrer Schüsse anzeigt. Geschossen wird, konsequenterweise, mit der linken Maustaste, die rechte wird nur bei vorübergehenden Spezialfähigkeiten benötigt. Das mag Ihnen in der Theorie vielleicht etwas umständlich erscheinen, entpuppt sich aber schon nach ein paar Spielminuten als optimale Lösung. Man kann nur hoffen, daß sich möglichst viele Entwickler dieser Idee anschließen werden.

Der gut abgestufte Spielaufbau mit sehr leichten Anfangsleveln und immer wieder

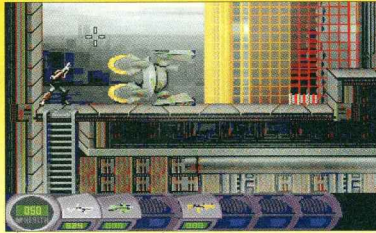


WEGE IN DEN TOD

Neben unzähligen bössartigen Mutanten gibt es in Abuse noch andere unerwartete Todesarten. Drei davon stellen wir Ihnen hier vor.



Diese merkwürdigen UFOs sind noch recht harmlos



Hoch springen oder schnell schießen, ansonsten kehrt diese Raupe Ihr Innerstes nach außen



Wenn Ihnen so ein übergroßer Morgenstern auf den Kopf fällt, gehen sofort alle Lichter aus

eingblendeten Erläuterungen zu Steuerung und Konzept unterstützt einen raschen Einstieg. So können Anfänger sich langsam orientieren, und erfahrene Spieler erhalten ein ordentliches Aufwärmtraining, das allerdings schon bald in sauschwere Auseinandersetzungen ausartet. Der Ablauf gestaltet sich nicht viel anders als in zahlreichen anderen Spielen dieser Gattung. Sie springen und rennen von Level zu Level, sammeln unterschiedlich wirkungsvolle Waffen und metzeln möglichst viele Gegner in Grund und Boden. Häufiges Speichern sollte also unbedingt ein wesentlicher Bestandteil Ihrer Spieltaktik werden.

Grafisch gestaltet sich Abuse ordentlich genug, wenn auch nicht besonders herausragend. Auffallend ist vor allen Dingen die Option, die Bildschirmdarstellung nach Ihren Bedürfnissen aufzuhellen. Da es sich hier um ein Spiel handelt, das an einem unterirdischen Schauplatz und damit im Dunkeln stattfindet, kann man diese Option nur begrüßen. Denn da

ein dunkles Grau auf manchen Monitoren schon recht stark in den schwarzen Bereich abrutscht, erübrigt sich so ein lästiges Justieren der Hardware. Der gute Sound mit besonders vielen eindringlichen Lauten und Geräuschen mag dem Kollegen im benachbarten Büro zwar deftig auf die Nerven gehen (fragen Sie mal Martin W.!!), saugt den Spieler aber immer stärker ins Geschehen. Dafür einen dicken Pluspunkt!

Suchtfaktor zehn

Abuse mag durch seine Allerwelthandlung ein wenig verlieren. Diese Idee haben bereits zu viele Autoren in ihren Drehbüchern verwendet, als daß sie noch irgend jemanden vom Hocker reißen könnte. Auch die Grafik zählt nicht zu den aufwendigsten in der Spielewelt. Und den dritten

(Anm. des Chefred: Fängt der Nachname dieser Ausnahme zufällig mit einem "W" an?)

Außerdem hat dieses Spiel eine eindeutige Moral.



Das Ding links im Bild ist ein Teleporter. Und manchmal der Ausweg in letzter Sekunde...



Der Blitz bringt Ihnen Spezialfähigkeiten – aber natürlich nicht auf Dauer



Wir machen den Weg frei...

Schwachpunkt will ich Ihnen auch nicht verheimlichen. Es gab Abuse nämlich schon einmal als Shareware. Damals hat sich das Spiel schneller verbreitet als ein noch so ansteckendes Virus (Sie sehen, mein Wortwitz sprüht heute nur so vor sich hin). Logisch also, daß man das Konzept aufgegriffen, überarbeitet und kommerzialisiert hat. Obwohl es für manche Menschen nun schwer einzusehen sein wird, daß man für Abuse plötzlich den vollen Preis zahlen muß, können Sie mir glauben: Dieses Spiel ist sein Geld wert. Bis auf eine Ausnahme waren alle in unserer Redaktion von dem rasanten Gameplay mehr als angetan und haben sich von der unerledigten Arbeit auf ihren Schreibtischen nicht von ein paar weiteren Levels abhalten lassen.

Genmanipulationen können übel ausgehen, und ein bestimmtes Gen namens "Wilmer" ist wahrscheinlich kein Segen für die Menschheit. Oh, pardon – "Abuse" natürlich! ☹

Alternativen:

Arcade America
7th Level ● 99,95 Mark
Earthworm Jim 2
Rainbow Arts ● 79,95 Mark
Cybermage - Darklight Awakening
Origin ● ca. 100 Mark

Hersteller:

Electronic Arts

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486 DX 50, 8 MB RAM, Maus,

MS-DOS, Windows 95

Pro

Super Handling
Guter Spielaufbau
Hoher Suchtfaktor

Kontra

Gab es schon als Shareware
Unoriginelle Story

Spiel-/Dauerspaß: 40 von 50

Handhabung: 9 von 10

Grafik: 12 von 20

Sound: 18 von 20

TOTAL: **79**

TNN Outdoors Bass Tournament 96

Martin Mirbach hat endgültig genug vom alltäglichen Streß in der Redaktion, von grauen Wolken über Deutschland, von englischem Rindfleisch. Er fährt jetzt nach Amerika und geht fischen!

In Deutschland sitzt man einsam an einem stillen Fluß, die Vögel zwitschern, die Grillen singen, nur der Mensch verstummt in endlosem Schweigen. So jedenfalls die landläufige Vorstellung einer beschaulichen Angler-Idylle. Ganz anders in Amerika. Hier ist das Fischen ein Wettkampfsport fürs Volk, ein folkloristisches Ereignis und seit Hemingway vielleicht auch ein wenig Mythos.

Wer weder das Geld für die Reise besitzt, noch eine komplette Ausrüstung sein eigen nennt und auch den hierzulande obligatorischen Angelschein noch nicht erworben hat, kann jetzt trotzdem seinen Spaß haben. Alles was man braucht, ist die entsprechende Hardware, TNN Outdoors und eine Menge Geduld. Nur essen kann man seine Beute nicht.

Ein amerikanisches Original

Das allererste, mit dem man bei TNN Outdoors konfrontiert wird, ist duselige leiernde, nervtötende, amerikanische Country-Musik. Es soll ja Leute geben, die auf so etwas stehen – an diesem Soundtrack werden aber selbst eingefleischte Liebhaber kaum Gefallen finden können. Doch dann die Überraschung: Es ist optional möglich, das Spielgeschehen von Rockmusik untermalen zu lassen. Leider entpuppt sich auch diese Idee als nicht sonderlich hilfreich, handelt es sich doch um ebenso leiernden, die Nerven des Spielers noch weniger schonenden Folkrock. Pech gehabt!

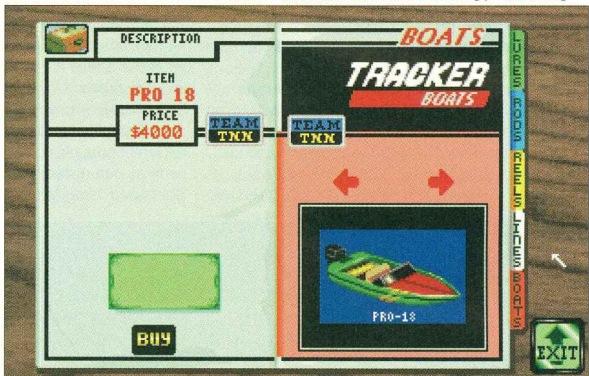
Mag ja sein, daß solche Klänge perfekt auf

die Zielgruppe, die dieses Spiel auf dem amerikanischen Markt erreichen soll, zugeschnitten sind, für Deutschland (und Europa) dürfte die Strategie aber ganz ordentlich daneben gehen. Und der nächste Amerikanismus folgt auf dem Fuße. Denn der Eingangsbildschirm, von dem aus sich sämtliche Spielvorbereitungen erledigen lassen, wird von einer Stimme aus dem Off kommentiert, die sich selbst als "Fish Fishburne" bezeichnet. Ist das nicht ein lustiger Name?

Und wie gut er zu diesem Spiel paßt! Da haben die Entwickler sich aber alle Mühe gegeben und ihren wahrhaft königlichen Humor aufblitzen lassen. Um noch einen draufzusetzen, präsentiert der gute Mr. Fishburne sein Spiel auch noch in bester Sell-A-Vision-Manier. Das wäre aber wirklich nicht nötig gewesen, wer so weit kommt, hat das



Schon beim Zielwerfen am Großstadtfluß offenbart sich die hakelige Steuerung



Aus diesem Katalog können Sie sich Ihre Ausrüstung zusammenstellen

Ding doch schon gekauft.

Vollständig und nicht zu leicht

Abgesehen von diesen kleinen Absonderlichkeiten, präsentiert sich TNN Outdoors durchaus komplett. Alle Elemente eines echten Angeltourniers, vom Einkauf der

DER WEG ZUM ERFOLG!

Folgende Stufen auf der Erfolgsleiter müssen Sie erklimmen, falls Sie es zum Großmeister unter den Anglern bringen möchten:



Novizen müssen ihre Fertigkeiten zunächst bei einem Juniorenturnier unter Beweis stellen



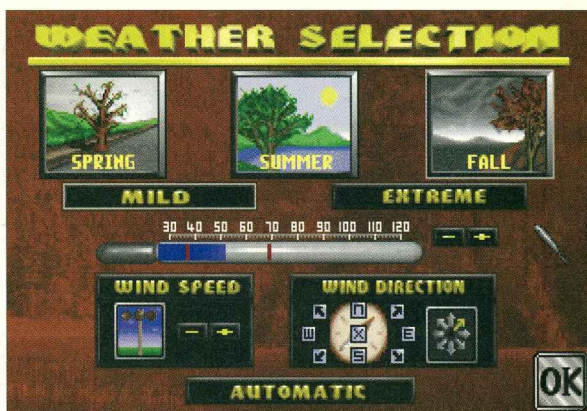
Hier geht's schon etwas härter zur Sache: das Seniorenturnier



Es kann nur einen geben! Erst als Überflieger wird man zum "Grand Daddy" zugelassen



Achten Sie stets auf die Vollständigkeit Ihrer Ausrüstung. Gehen Ihnen unterwegs die Köder aus, bedeutet dies stets einen enormen Zeitverlust



Die äußeren Spielumstände lassen sich in vieler Hinsicht manipulieren. Nicht sehr realitätsnah, aber dafür abwechslungsreich...

Köder bis zur Siegerehrung, wurden lückenlos berücksichtigt. So gilt es also, sich zunächst ordentlich auf die neue Karriere als Angelsportlegende vorzubereiten. Das Zusammenkaufen der Ausrüstung geschieht dabei, natürlich, aus dem Katalog. Schließlich wollen wir ja nicht vergessen, daß wir uns gerade in Amerika befinden. Das komplette Sears-Angebot wurde jedoch nicht ins Spiel integriert, sondern lediglich ein gut sortierter Fachversand, bei dem es vom Wurm bis zum Motorboot alles zu ordern gibt.

Dann sucht man sich einen See aus, dort das passende Fleckchen, und schon kann's losgehen. Pünktlich zum Schlußpfiff hat sich der Spieler allerdings wieder bei der Turnierleitung einzufinden und den gesamten

Tagesfang abzugeben. Wer genügend Kilos mitbringt, findet sich dann auch auf dem Siegeretreppechen wieder.

So jedenfalls läuft TNN Outdoors in Kurzfassung ab. Tatsächlich gibt es aber eine

Insgesamt handelt es sich bei TNN Outdoors um ein Spiel, dem etwas mehr Sorgfalt gut zu Gesicht gestanden hätte.

übergeordnete Spielstruktur. Anfangs empfiehlt es sich, im Übungsmodus am Zielwerfen teilzunehmen. Hier gilt es, den Köder möglichst nah an bestimmte, auf der Wasseroberfläche markierte Stellen zu werfen. Und eine gehörige Portion Wurfpraxis ist hierbei in der Tat nötig, erlaubt doch die viel zu grob abgestufte Seitwärtssteuerung infolge Windbewegung kaum ein exaktes Positionieren der Rute. Hat man diesen Part dann doch hinter sich gebracht, steht der Teilnahme am Juniorenturnier nichts mehr im Wege.

Im Gegensatz zu späteren Turnieren gibt es aber hierbei weder Tips noch die Möglichkeit, Umwelteinflüsse wie Windstärke oder Witterung oder gar den Ort seines Fischzugs zu bestimmen. Nach erfolgreichem Abschluß dieses Turniers folgt der Senior-Cup und schließlich mit dem "Grand Daddy" ein Turnier der Besten.

In den Turnieren zwei und drei erscheint bei andauernder Erfolglosigkeit sogar ein Video von Fish Fishburne persönlich. Hierin tritt der große Meister selbst auf (in Shorts und Baseball-Kappe, versteht sich) und gibt wichtige Tips von sich. Zu seiner Ehrenrettung sei jedoch gesagt, daß sich diese Tips durchweg als nützlich erweisen – außerdem kann man sie bei Nichtbedarf auch von vornherein ausblenden.

Die Qualität der Videos steht leider auf einem ganz anderen Blatt. Da hat der Beleuchter wohl im wahrsten Sinne des Wortes eine dunkle Stunde durchlebt, sofern es ihn überhaupt gab. Sogar die teilweise nur sehr mäßigen Grafiken des Spiels übertreffen diese Vorstellung locker.

Weder Fisch noch Fleisch

Insgesamt handelt es sich bei TNN Outdoors

um ein Spiel, dem etwas mehr Sorgfalt in technischer Hinsicht oder einfach ein paar zusätzliche Monate an Entwicklungszeit sicher gut zu Gesicht gestanden hätten. Auch wenn es anfangs alles andere als leicht ist, einen kapitalen Fang zu machen, hat das Spiel durchaus seinen Reiz. Und der liegt zum einen im authentischen Nachempfinden tatsächlicher Abläufe und zum anderen in der vielleicht noch authentischeren Wiedergabe eines Stückchens amerikanischer Lebensart.

Ich mag gar nicht zählen, wie oft allein das Sternbanner in die Grafiken eingebunden wurde. So wie es ist, bleibt TNN Outdoors aber nur ein weiterer Titel in einem Genre, das wahrlich schon bessere Vertreter dieser Art gesehen hat. Nur wer wirklich keine Angelsimulation auslassen will, schon seit seiner frühesten Jugend den American Dream träumt und Poster von Garth Brooks und John Denver über seinem Bett plaziert hat, sollte hierfür sein Geld verschwenden. ☹

Alternativen:

Trophy Bass
Sierra ● ca. 109 Mark
The Scottish Open Virtual Golf
Core Design Ltd. ● ca. 109 Mark
Virtual Pool
Interplay ● ca. 109 Mark

Hersteller: ASC / Imagitec

Preis: ca. 80 Mark

Minimum

486/33, 8 MB RAM, DOS 5.0,
Doublespeed CD-ROM

Pro

Detailgenaue Wiedergabe
tatsächlicher Turnierabläufe
Stimmiges Dokument
amerikanischer Folklore

Kontra

Erfolgserebnisse lassen
mitunter lange auf sich warten

Spiel-/Dauerspaß: **37 von 50**
Handhabung: **5 von 10**
Grafik: **5 von 20**
Sound: **5 von 20**

TOTAL: 52

DIE ZEHN GEBOTE

Falls Sie sich entschließen, es mit TNN Outdoors Bass Tournament 96 zu versuchen, werden folgende Tips sich bestimmt als nützlich erweisen. Übrigens: Auch bei anderen Angelsimulationen verlieren sie nicht ihre Gültigkeit.

- 1.) Je größer der Fisch, desto mehr Zeit werden Sie brauchen, ihn an Bord zu heiven.
- 2.) Fische lieben Verstecke. Dazu zählen bei Wärme auch schattige Stellen und tiefe Gewässer.
- 3.) Fischen Sie nie zu lange am gleichen Ort!
- 4.) Fahren Sie zunächst weit raus, und kehren Sie im Laufe des Tages immer näher zu ihrem Ausgangsort zurück. So verpassen Sie auf keinen Fall den Termin des Auswiegens.
- 5.) Behalten Sie stets die Windrichtung im Auge!
- 6.) Werfen Sie die Schnur weit aus. Nah am Boot werden die Fische scheu und beißen schlechter.
- 7.) Vorsicht vor Hindernissen im Wasser, Ihre Angelschnur könnte sich verheddern.
- 8.) Hängt ein Fisch am Haken und springt aus dem Wasser, holen Sie unmittelbar etwas Schnur ein.
- 9.) Zieht ein Fisch zu sehr, geben Sie Schnur und lassen ihn sich austoben – ein Tauziehen führt oft zum Mißerfolg.
- 10.) Hören Sie auf Fish Fishburne!

Witchaven II

Lorenz Steinke hatte beim Strohalmziehen in der Redaktion verloren und mußte in einem fremden Hexenland gegen gefährliche Monster kämpfen. Grinsend wünschten ihm seine Kollegen beim Abschied alles Gute und schlossen Wetten ab, wie lange er in Witchaven überleben würde.

Mit Hexen ist nicht gut Kirschen essen. Das wußten schon Hänsel und Gretel und machten im Märchen kurzen Prozeß mit ihrer zauberkundigen Entführerin. Verglichen mit den Hexen aus Witchaven ist jenes Exemplar, das die beiden Kinder zur Strecke brachten, allerdings ein geradezu harmloses Hutzelweibchen. Witchaven ist nämlich jene Gegend, wo mächtige Großhexen Dämonenheere und Scharen wilder blutrünstiger Fabeltiere befehlen. Jeder Mensch, ob Held, ob Tor, der sich dorthin verirrt, wird ohne viel Federlesens vom Diesseits ins Jenseits befördert. Ein schlechter Ort für friedliebende Individuen also, und somit ein guter Platz für handfeste 3-D-Nahkampf-Action nach Duke Nukem-Manier? Wir töteten und testeten.

Nicht unter 18 Jahren

Seit langem hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) ein bis zwei wachsame Augen auf den Spielmarkt geworfen. Besonders Games, bei denen blutspritzenderweise allzu menschenähnliche Wesen vom Spieler zwecks Punkterwerb gekonnt geteilt, verbrannt, erstochen werden, provozieren schnell das Verbot der wackeren Spielezensoren. Mit dem Prädikat "Nicht an Jugendliche unter 18 Jahren" versehen, finden diese Games dann um so schneller Einzug in die einschlägigen Sammlungen gut sortierter Action-Fans.

Doch nicht immer ist das Spiele-Verbot von den Softwareherstellern erwünscht. Um den Zorn der Götter von der BPJS ein wenig zu dämpfen, hat man sich vielmehr angewöhnt, für besonders brutale Games einfach gestrickte Rahmenhandlungen zu erfinden. Diese Handlungen sind meist so simpel, daß sie nicht einmal als Plot für einen ostasiatischen Kung Fu-Schinken ausreichen würden. Als moralisches Feigenblatt für Computerspiele reichen sie indes aus. Sie sollen ja lediglich zeigen, daß beim jeweiligen Game eben nicht gegen echte Menschen aus Fleisch und Blut gekämpft wird,



Dieses praktische brennende Schwert für 99 Mark ist gleichermaßen zum Monstertöten wie zum Bratwurstgrillen geeignet und wird mit einem reichbebilderten Kochbuch und einem Lernvideo ausgeliefert. (Die ersten einhundert Anrufer bekommen außerdem eine zweijährige Schärfegarantie)

sondern nur gegen menschlich aussehende Aliens (Duke Nukem) oder fiese Monster (Witchaven). Somit kein Verstoß gegen das Fünfte Gebot (Du sollst nicht töten), somit kein Anlaß zur Zensur – hoffen die Softwarehäuser.

Handlung ist Nebensache

Auch bei Witchaven ist die Handlung absolute Nebensache und daher schnell erzählt: Nachdem im ersten Teil des Spiels die Hexenhöhlen auf der Insel Char von ihren üblen Bewohnern befreit worden sind, gibt es im zweiten Teil ein Wiedersehen mit dem Reich des Bösen. Die Großhexe Cirae-Argoth (sprich: Cirae-Argoth) hat aus Rache für den Tod ihrer Schwester alle Bewohner der Insel entführt und Sie armes Würstchen allein zurückgelassen. Nun dürfen Sie gegen Scharen von Monstern, Dämonen und wilden Tieren kämpfen, um die verschwundenen

Mitmenschen wieder zu befreien.

Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich am Eingang eines großen Hexenpalastes. Kaum haben Sie den ersten Schritt über die Brücke vor Ihren Füßen gemacht, als kleine Teufel Sie mit Feuerbällen bewerfen. Mit etwas Glück können Sie sich gerade noch bis zum nächsten schützenden Steintor retten, während ihre Lebensenergie bereits bedrohlich abgenommen hat.

Suchen Sie die Menschen

Nun beginnt Ihre Suche nach dem Versteck der Menschen von Char. Die böse Cirae-Argoth weiß von Ihrem Eindringen, hat ihre höllischen Horden aktiviert und schickt Ihnen massenweise Monster und Dämonen zur Begrüßung entgegen.

Leider haben Sie dem magischen Können der Großhexe vorerst kaum etwas entgegenzusetzen.



Dieser Herr hat die Einladung zum Rumkugeln wohl etwas zu wörtlich genommen



Mit dem richtigen Zauberspruch können Sie auch im dunkelsten Garten noch sehen



Vielleicht hätten Sie diesen Herrn mit den Hörnern nicht als Goldenen Ochs bezeichnen sollen

Erst mit der Zeit finden Sie in Ihrer Umgebung Waffen, Munition, Geld und nützliche Zaubersprüche. Hin und wieder überläßt Ihnen auch ein gerade erleichterter Gegner ohne Gegenrede seine Waffen oder Ausrüstung. So können Sie Ihre eigene Kampf- und Widerstandskraft erhöhen und nebenbei Erfahrung sammeln. Das wiederum erhöht Ihre Lebensenergie und Ihr Punktekont.

Besonders wichtig sind die an vielen Orten versteckten Schriftrollen. Die darauf vermerkten Zaubersprüche helfen Ihnen in brenzligen Situationen. So gibt es einen Flugzauber, eine Art magisches Nachtsichtgerät und Angriffssprüche wie den gefürchteten Feuerball. Auch die reichlich vorhandenen Heil- und Zaubertänke helfen Ihnen über so manche Hürde. Kurzzeitig können Sie damit Ihre Kampfkraft stärken, sich unsichtbar machen oder Wunden heilen.

Das A und O bei diesem Spiel ist natürlich der aufrechte Kampf Mann gegen Monster. Haben Sie sich bei dem Anblick einiger dieser Kreaturen von Ihrem ersten Schrecken erholt (schon mal gegen einen zwei Meter hohen Regenwurm gekämpft?),



Diese Hunde sind darauf abgerichtet, Briefträger und Helden zu apportieren und zu vergraben



Dieser formschöne Luftballon ist leider äußerst lebendig und nur bedingt für Kinder geeignet



Andere haben ein Quietscheentchen in ihrer Badewannen. Hexen bevorzugen Gummidrachen

sollten Sie schlagen, hauen, stechen was das Monster hält. Die getroffenen Dämonen brechen nach ein paar Treffern mit den immer gleichen theatralischen Gesten zusammen und hauchen ihren stinkenden Pestodem aus.

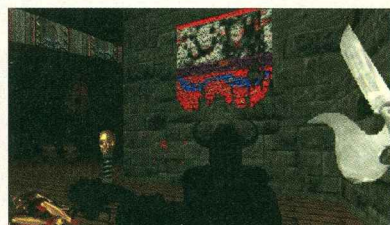
Abwechslungsreiche Labyrinth

Im Kampf können Sie nicht viel falsch machen (außer, natürlich, zu sterben). Bei den meisten Angreifern ist die simple Haudrauf-Taktik immer noch die effektivste. Einfache Finten wie das Wegtauchen unter Ihren Waffen hat die alte Hexe ihren finsternen Dienern wohl nicht beigebracht. So bleibt der Kampf trotz der insgesamt neun verschiedenen Waffentypen, die Sie zur Verfügung haben, etwas simpel und verläuft fast immer gleich. Manche Angreifer, wie etwa die nackten Riesenratten laufen auch nur dumm in der Gegend herum, ohne überhaupt zu Ihnen zu finden. Andere Shoot'em Up-Spiele bieten da sehr viel kurzweiligere und lebendigere Gegner.

Die Labyrinth im Hexenland sind hingegen deutlich abwechslungsreicher als ihre Bewohner. Jedes der 15 Levels ist groß genug, um Sie eine ganze Zeit in Atem zu halten. Und hinter so mancher unverdächtigen Tür springt Ihnen plötzlich ein Dämon oder eine andere unangenehme Überraschung entgegen. Erfreulich ist, daß jedes Level auch mit einer eigenen düsteren Musik aufwartet. Ansonsten beschränkt sich der Sound von Witchaven II auf die Genre-typischen Grunzlaute (Uuuuupf, Aaaaaargh).

Detaillierte Grafik

Die SVGA-Grafik ist detailliert und abwechslungsreich. Allerdings kommt die Grafik-Engine sogar auf schnellen Rechnern ins Schwitzen, wenn zu viele Figuren gleichzeitig kämpfen. Dann geht sofort die Bildwiederholungsrate in den Keller, und, was



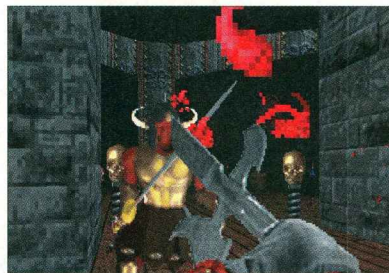
Eine überaus häßliche und unschöne Angewohnheit mancher Gegner ist es, plötzlich unsichtbar zu werden

noch schlimmer wiegt, die Spielfigur reagiert nur zögerlich auf Steuerbefehle.

Wer vor allem hexenharte Action liebt und keine Skrupel hat, fiese, eklige, sabbernde Monster zu

Im Kampf können Sie nicht viel falsch machen (außer, natürlich, zu sterben).

töten, kann sich mit Witchaven abreagieren. Störende Spielelemente wie zum Beispiel eine Handlung haben die Programmierer vorsichtshalber weggelassen, um uns Gamer nicht zu verwirren. Lobenswert, oder? 



Vielleicht hätten Sie diesen Herrn mit den Hörnern nicht als Goldenen Ochs bezeichnen sollen

Alternativen:

Duke Nukem 3D
3D Realms Entertainment • \$39.95
Cyberia 2
Virgin • 119,95 DM
CyberMage
Origin/Electronic Arts • ca. 100 DM

Hersteller: Capcom

Preis: ca. 100 Mark

Minimum

486/33, 8 MB RAM, VGA/SVGA,
DOS 5.0

Pro

Umfangreiche Levels
Detailreiche Landschaft

Kontra

Manche Angreifer konfus bis
dämlich
Kämpfe wenig
abwechslungsreich

Spiel-/Dauerspaß: **33 von 50**
Handhabung: **7 von 10**
Grafik: **13 von 20**
Sound: **12 von 20**

TOTAL: 65

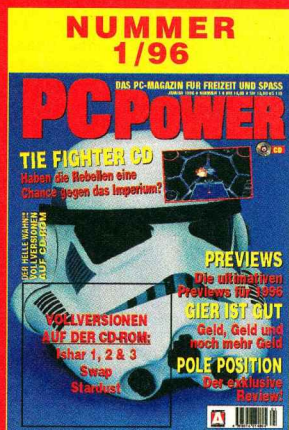


MACH DOCH KEIN TRAURIGES GESICHT!!!

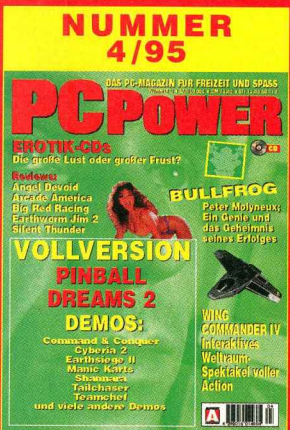
WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!



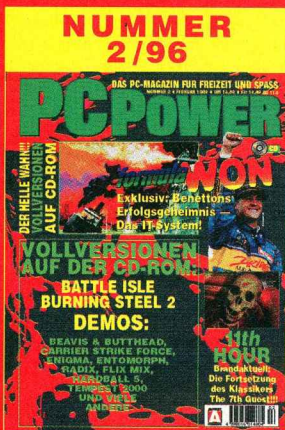
Mit den Vollversionen
von History Line
und Chessmaster 3000



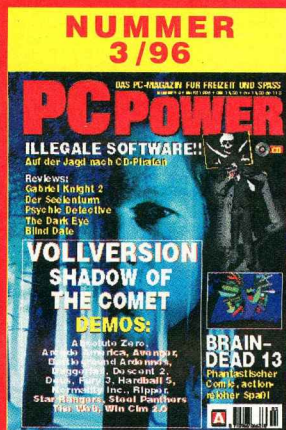
Mit den Vollversionen
von Ishar 1, 2 und 3,
SWAP und Stardust



Mit der Vollversion
von
Pinball Dreams 2



Mit den Vollversionen
von Battle Isle
und Burning Steel 2



Mit der Vollversion
von
Shadow of the Comet



Mit der Vollversion
von
Der Planer (Extra)

Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben
der **PC POWER**:

- mal Nr. 11-12/95 (Doppelausgabe)
- mal Nr. 1/96
- mal Nr. 2/96
- mal Nr. 3/96
- mal Nr. 4/96
- mal Nr. 5/96

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für
Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Mein Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

☐ in bar (Geld liegt bei)

☐ per beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in
einem Umschlag an

**SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**

MENSCH, DENK DOCH MAL NACHT...



EIN TOLLER ABEND. BIS ZUM SCHLUSS.

MEHR ALS 155.000 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN VERUNGLÜCKEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSUNFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHENENDE. OFT IST ALKOHOL IM SPIEL. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! WENN DU GLAUBST ALKOHOL GEHÖRT DAZU, DANN LASS DIE HÄNDE WEG VOM LENKRAD.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., „AKTION JUNGE FAHRER“,
53338 MECKENHEIM



nenn ich groß bin,
sehe ich aber keine
linkshänder!

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.
Spendenkonto - Sparkasse Bonn - BLZ 380 500 00

90 90 93



Kennen Sie den Alfa Twin?

Dualjoystickport mit 1&2 Player Modus.
Lästiges umstecken fällt weg, und als Verlängerungskabel dient er gleich auch noch.
44,90DM

Bestellannahme:

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 Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM SMB

BUDGET und CUTWARE:

Aces over Europe DH 19,90
Adv. Destroyer Simulator EV 9,90
Air Bucks DH 19,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV 19,90
Battle Isle 2 + Data DV 19,90
Betrayal at Krondor DH 19,90
Campaign EV 17,90
Campaign 2 DV 24,90
Day of the tentacle DV 29,90
Descent DV 34,90
Desert + Jungle strike DH 19,90
Die Siedler DV 32,90
Dogfight DH 19,90
Dune 2 DH 29,90
Elite Plus EV 22,90
Eye of the beholder Trilogy EV 44,90
Formula One Grand Prix DH 39,90
Goblins 1+2 DV 19,90
Goblins 3 DV 19,90
History Line 1914-1918 DV 14,90
Even more incredible Machine DV 19,90
Indy Car Racing DH 19,90
Inferno DV 29,90
King's Quest 5 DH 19,90
King's Quest 7 DV 34,90
Lemmings / Dragon's Lair DH 22,90
Little big Adventure DV 29,90
Magic Carpet + Hidden W. DV 29,90
Master of Magic DV 44,90
Might & Magic 3-5 US 49,90
Navarrot / Spectre VR DH 22,90
North & South EV 19,90
Pacific Islands DH 17,90
Police Quest 4 DV 19,90
Populous II + Powermonger DH 29,90
Privateer DL DH 29,90
Railroad Tycoon DL DH 39,90
Rebel Assault DDE 29,90
Räuberheilm DV 19,90
Sam & Max DV 29,90
Sherman M4 EV 9,90
Silent Service II EV 19,90
Sim Earth Classic DV 34,90

Simon the sorcerer DV 29,90
Space Quest 4 DH 27,90
Street Fighter 2 Turbo DH 27,90
Strike Commander DL DH 29,90
Syndicate Plus DV 29,90
System Shock Classic DV 29,90
Team Yankee EV 17,90
Theme Park DV 29,90
Tornado + Desert Storm DH 17,90
Tornado / Falcon 3.0 DH 34,90
Ultima 1-8 EV Jewel Case 69,90
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 29,90
Wing Commander DH 34,90
Wing Commander 2 DL DH 29,90

SHOVELWARE:

Aces Collection DH 67,90
Alone in the dark 1-3 DV 67,90
Lucas Arts Archives EV 59,90
Lucas Arts Top Adventures DV 69,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV 69,90
Lost in Germany DV 59,90
Megapak 5 DH 84,90
Megafixpack DH 34,90
Sid Meier Classics DV 89,90
20 Wargame Classics (SS) EV 79,90
Westwood Compilation DV 69,90

STANDARDPROGRAMM:

Absolute Zero DV 64,90
Abuse DH 69,90
Advanced Civilization EV 84,90
Anvil of dawn DV 79,90
Assault Rigs DH 79,90
ATF (X-Fighters) DV 84,90
Bad Mojo DV 74,90
Baldies DH TBA
Battles in time DH 74,90
Battle Isle 3 DV (WIN) 79,90
Battleground Ardennes DH (Win) 84,90
Battleground Gettysburg DH (Win) 84,90
Blitfish (Screamer) DH 59,90
Big Red Racing DH 69,90
Brainedeep 3 DH 79,90
Caesar II DV 79,90

Civilization 2 DV 79,90
Colony Wars 2492 DV 67,90
Command - Aces of the deep EV 79,90
Command & Conquer Pt.1 DV 89,90
C & C Der Ausnahmestand DV 29,90
Commodore 15 Pack DH (WIN95) 34,90
Chronicles of the Sword DV 74,90
Cyberia 2 DV 74,90
Cybermage DV 74,90
Der Druidenzirkel DV 67,90
Descent 2 EV 79,90
Die Fugger 2 DV 79,90
Die Siedler 2 DV 69,90
DSA 3 DV 89,90
Earthsiege 2: Skyforce DH (W95) 74,90
Earthworm Jim DH (WIN95) 67,90
Ecco the Dolphin DH 64,90
Fantasy General EV 69,90
Fast Attack DV 67,90
FIFA Soccer '96 DV 74,90
Flight Simulator 5,1 Coll. DV 109,90
Gabriel Knight II DV 84,90
GAME SUPPORT VOLUME 1 24,90
Grand Prix Manager (WIN) DV 69,90
Hugo 3 DV 69,90
Incredible Machine/Woodruff 79,90
Indy Car Racing V2.0 DV 79,90
Links Course Coghill DH 47,90
Manic Karts DV 34,90
Mechwarrior II Mission CD 39,90
Mechwarrior II Ltd. Edition DV 79,90
Myst Limited Special Edition DV 67,90
NBA Live '96 DV 84,90
Need for speed DV 79,90
NHL Hockey '96 DV 79,90
Panzer General 2 DV (Win) 84,90
Pinball 95 DH (Maxis) 79,90
Pole Position DV 74,90
Police Quest - SWAT DV 64,90
Pro Pinball - The Web DV 79,90
Rätsel des Master Lu DV 79,90
Rayman DH 89,90
Ripper EV 59,90
Shannara DV 69,90
Shellshock DH 79,90
Shivers DDE 79,90

Silent Hunter DV 69,90
Silent Thunder DH 79,90
Sim City 2000 Coll. DV 79,90
incl. Urban ren. Kit scenery 1, Bonus Städte u. Szenarien 89,90
Sim Classics 2 DV 67,90
(Sim Earth, Sim Farm, A-Train)
Simon the Sorcerer 2 DV 67,90
Space Bucks DV 67,90
Star Trek DS 9:Harbinger EV 69,90
Star Trek: Next Generation DDE 74,90
Steel Panthers DV 69,90
Teachme! DV 89,90
Terminator Future Shock DV 79,90
Terra Nova DH 74,90
The Dig DV 79,90
TPK Eurofighter 2000 DV 84,90
Touche 5th Musketier DV 69,90
Transport Tycoon DL DV 89,90
Trivial Pursuit DV 74,90
Urban Runner DV TBA
V for Victory 1-4 US 89,90
Warcraft 2 DV 79,90
Warhammer Dark Crusade DH 84,90
Warhammer Schatten...DV (W95) 69,90
Wing Commander 3 DV 84,90
Wing Commander 4 DV 99,90
Worms DV 59,90
Worms Reinforcement Pack DV 34,90
Z DH 79,90
Zork Nemesis EV TBA

SPIEELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hinthop und CPS ab 17,95

HARDWARE

TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit 199,00
AMD 5x-133 3V 139,00
Cyrus 5x85 (M1sc) 179,00
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen
ASUS Motherboards ab 259,00
SB16 Value Plug and Play 186,00
YAMAHA D850-KG Wavetable 187,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer 209,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch 39,90
Gravis Eliminator Gamecard 44,90
Joypads Gravis GRIP Team Sports 189,00
Joypad Gravis 39,90

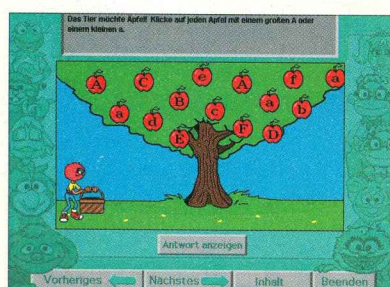
* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHEINEN! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=DL Version. DH=DL Handbuch. EV=Englische Version TBA= wird bei Erscheinen festgelegt. US= Import aus U.S.A. 52-In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Disketten erhältlich. Preis a.E. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11,- (Porto/Verpackung u. NH) + 3,- Zahleckschgebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 40080260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladepreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbaranweisung + 28,- Anpost freibedingt und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Tollfreevorbestellungen. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

Lernsoftware und Spiele für Kinder

Wegen des großen Echos auf unsere neue Rubrik Edutainment werden wir uns auch weiterhin regelmäßig mit Software für jüngere Spieler beschäftigen. Markus Brodrick hat sich weiter für Sie umgesehen und noch zwei interessante Titel entdeckt. Wie auch bei unseren letzten Tests geschehen, haben wir besonderes Augenmerk auf leichte Bedienung und Installation sowie Gewaltfreiheit gelegt. Bei der Lernsoftware, die unsere Redaktion erreichte, war für uns der methodisch-didaktische Aufbau der Lernübungen besonders wichtig.

Lesen, Hören & Verstehen

Hersteller: IONA Software



Die grafische Darstellung des Lerninhaltes ist oft recht gelungen, die Anforderungen an die Feinmotorik der Kinder sind jedoch, je kleiner die anklickenden Gegenstände sind, recht hoch

Lesen, Hören & Verstehen ist eine Lernspielkollektion für Vorschulkinder. Die Software bietet drei Lernbereiche. Für das Erlernen des Alphabets gibt es einen Spielbereich, in dem das Kind in mehreren Spielstufen Gegenstände, die mit einem bestimmten Buchstaben anfangen, identifizieren muß. Das nächste Lernspiel arbeitet mit phonetischen Grundlagen. Ihrem Kind werden von den Spielfiguren Wörter vorgelesen, woraufhin es erkennen muß, ob sich die Endsilben reimen oder nicht.

Im dritten Spiel geht es um die Differenzierung zwischen gleichen und verschiedenen Gegenständen. Die Spielfiguren zeigen Ihrem Kind in nett animierten Sequenzen verschiedene Dinge, bei denen es Unterschiede erkennen muß. Hier werden besonders hohe Ansprüche an das Konzentrationsvermögen Ihres Kindes gestellt. Die drei Programmtitel präsentieren sich in grafisch guter Aufmachung. Gezeichnete Variationen der aus Muppets-Show und der Sesamstraße bekannten Tiere und Personen stellen die Aufgaben und zeigen Erfolg oder Mißerfolg mit einer kurzen Animation an. Alle Programmschritte werden per Sprachausgabe beschrieben, und alle Gegenstände, die im Verlauf des Spiels auftauchen, können durch einen Mausclick benannt werden. So werden auch Kinder, die noch nicht so gut

lesen können, wenig Schwierigkeiten haben, mit der Software umzugehen. Der Spielverlauf bietet auch kleineren Kindern keine Schwierigkeiten. Alle Lernschritte sind ausreichend erklärt und die Bedienung des Programms ist durch großflächige Schaltflächen recht einfach.

Leider zeigt die Umsetzung der durchaus guten Ideen der Programmierer einige Schwächen. Die angestrebte Lernmethode, Wortbegriffe mit Bildern zu koppeln, wird nicht konsequent durchgeführt, denn es werden zwar Anfangsbuchstabe, Sprachausgabe und Bild eines Gegenstandes verknüpft, die komplette schriftliche Ausgabe der Wörter fehlt jedoch. Auch bei einzelnen Bildern werden die kleinen Spieler Schwierigkeiten haben, denn manche Icons sind einfach zu klein und krümelig geraten, um erkennen zu können, was in dem Kästchen abgebildet wird.

Die Übertragung des Spielinhalts aus dem amerikanischen ist an einigen Stellen weniger gelungen. Wenn Worte zu Bildern gefunden werden sollen, werden deutsche Kinder wahrscheinlich selten auf den Begriff "Baseball" kommen. Auch die Findung der deutschen Begriffe zu einigen Bildern muß für den Hersteller recht schwierig gewesen sein. Durch das Spiel ziehen sich immer wieder die Übersetzungsprobleme.

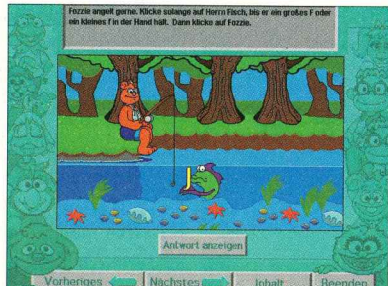
So fiel uns auf, daß das Hintergrundbild zum

Buchstaben "Q" eine Bettdecke ist. Im der englischen Sprache paßt die Kombination aus Wort und Bild (Bettdecke = Quilt), in der deutschen Sprache versagt die Memotechnik damit. Wir halten diese Software für bedingt empfehlenswert.

Die Umsetzung von Lernspielen aus dem englischen Sprachbereich ist eine recht gewagte Angelegenheit. Eine Menge Begriffe, die jenseits des Ozeans allen Kindern geläufig sind, sind hierzulande eher selten und machen es schwer, Alternativen zu finden. Insbesondere Vorschulkinder brauchen, wenn sie überhaupt schon mit dem Computer umgehen, eine grundsätzlich eine ständige Begleitung durch ein Elternteil, das erklärend die Vorgänge auf dem Bildschirm schildert.

Wie bei allen Programmen dieses Genres kann eine Software das Printmedium und das gezielte, angeleitete Lernen nicht ersetzen und sollte eher unter dem Spelaspekt verstanden werden. Bitte denken Sie daran, daß Ihr Kind sich nur für eine kurze Zeit konzentrieren kann, und daß auch kindgerechte Software bei der Bedienung der Maus recht hohe Anforderungen an die Feinmotorik stellt.

Ein Lernspiel bedeutet für Ihr Kind Arbeit. Sie sollten den Zeitraum, den das Kind vor dem Rechner verbringt kontrollieren und den individuellen Fähigkeiten Ihres Kindes anpassen.



Alle Kinder kennen und lieben die Figuren aus Muppetshow und Sesamstraße. Die kleinen Animationen in den Bildern geben ihnen einen netten Spielanreiz



Manchmal sind die Objekte in den Bildern zu klein geraten, und es fällt schwer, sie zu identifizieren. Das schafft unnötigen Frust

Im Regenwald des Amazonas

Hersteller: IONA Software

Die Grundlage der Spielidee ist, während einer Reise durch ein fremdes Land die dort lebenden Menschen, deren Lebensraum, Zivilisation und auch deren Probleme kennenzulernen. Die dritte Welt, der Regenwald, die Natur und fremde Kultur prägen den Eindruck, den der Spieler von dieser Software erhält.

Während des Spielverlaufs im Land des Amazonas erlebt der Spieler die Gefahren und Schwierigkeiten, die das Leben außerhalb des geschützten Raumes in der Zivilisation mit sich bringen kann. In diesem Spiel sind Sie unterwegs, um einem durch Malaria bedrohten Indianervolk Hilfe zu bringen.

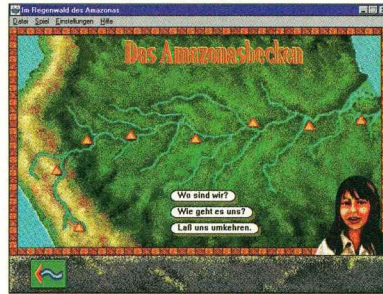
Auf Ihrer langen Reise werden Sie von einem Führer begleitet, der die Hilfefunktion des Spieles übernimmt und mit Tips zur jeweiligen Situation für das ungefährdete Weiterkommen des Spielers sorgt.

Entdeckungsreise

Sie bereisen mit einem Einbaum den Amazonas



Zu Beginn Ihrer Reise müssen Sie sich mit allem Nötigen für das Überleben im Urwald ausrüsten. Ihr Führer wird Ihnen dabei behilflich sein



Auf der Karte des Amazonasbeckens verfolgen Sie Ihrer Reiseroute

und seine zahlreichen Nebenarme. Dabei lernen Sie verschiedene Orte, lokale Besonderheiten, fremdartige Pflanzen und Tiere kennen. Um Ihre Aufgabe erfüllen zu können, müssen Sie sich umfassend über Ihre Funde informieren. Dazu benutzen Sie ein Online-Nachschlagewerk, in dem die Pflanzen und Tiere, die Ihnen begegnen, näher beschrieben werden, so daß Sie herausfinden können, welche Ihnen nützlich werden können und welche Ihnen Gefahren bringen.

Auf Ihrer langen Reise über den Fluß drohen Ihnen viele Mißgeschicke, die den Erfolg Ihres Auftrages gefährden. Die Bootsfahrt an sich ist schon schwierig genug, bei manchmal unvermeidlichen Zusammenstößen werden Sie mehr als einmal im Wasser landen und Teile Ihrer Ausrüstung verlieren. Ihr Führer informiert Sie regelmäßig über den Zustand Ihrer Gesundheit und Ihrer Ausrüstung. Mehr als einmal werden Sie die Suche von tropischen Krankheiten gebeitelt aufgeben müssen.

Es ist positiv zu bemerken, daß in dieser Software für Kinder und Jugendliche auf die dritte



Während Ihrer Landgänge erkunden Sie Flora und Fauna des Dschungels. Das Lexikon ermöglicht es Ihnen, Ihre Funde zu identifizieren

Welt und die Probleme der Menschen in Südamerika eingegangen wird. Im Spielverlauf können Sie viel wissenswertes über Pflanzen, Tiere und die Lebensumstände in Südamerika erfahren.

Grafik und Sound dieses Spieles sind nicht schlecht. Auch die Installation ist einfach und kann von Kindern, die schon etwas Erfahrung mit dem Rechner gesammelt haben, eigenständig durchgeführt werden. Insgesamt beurteilen wir dieses Programm befriedigend.



Während Ihrer Fahrt auf den Wasserwegen wird Ihnen Ausrüstung abhandeln kommen. Nur wenn Sie den Überblick behalten, werden Sie Ihren Auftrag erfolgreich beenden können

KINDER UND DIE COMPUTERWELT

PCs sind auch aus dem ganz normalen Haushalt nicht mehr wegzudenken. Papi nimmt sich Arbeit aus Büro mit nach Hause, Mami schreibt Briefe auf dem Rechner, in der Freizeit spielt der Nachwuchs mit dem Computer. Gern landet, wenn die Familie sich einen neuen Rechner anschafft, das Altergerät mit der Begründung "Die Kinder können ihre Hausaufgaben damit erledigen." im Kinderzimmer. Das muß nicht immer eine gute Idee sein.

Die Hauptaufgabe in einem Kinderleben ist es zu lernen, die Welt zu erforschen. Auch Vorschul- und Schulkinder sind in ihrem Alltag einem großen Streß ausgesetzt. Ihre Kinder leben in einer sich ständig verändernden Welt.

Physisches und psychisches Wachstum erschließt Ihrem Kind permanent neue Möglichkeiten, die es erlernen und ausprobieren muß. Zu dem ganz normalen Alltag des Kindes, bestehend aus Schule, Kindergruppe und dem Leben in der Familie gehören in der heutigen Zeit auch die Unmengen von Einflüssen, mit denen unsere multimediale Gesellschaft Kinder förmlich übersättigt. Das Thema "Reizüberflutung" ist nicht mehr nur Pädagogen oder Psychologen ein Begriff, er gehört mittlerweile vielmehr zum

normalen, Alltag. Die für Ihr Kind dringend notwendigen Erholungspausen werden immer knapper.

Viele Kinder verbringen den Großteil ihrer Freizeit ohnehin vor dem Fernseher, da Spielmöglichkeiten im Freien immer seltener und in den Städten immer gefährlicher werden. Die Industrie hat diesen Trend schon seit langem erkannt und wirbt gezielt für Produkte des Taschengeldmarktes, auch für Computerprogramme. Denken Sie daran, das die Zeit vor dem Bildschirm des PC begrenzt sein sollte und nur unter Ihrer Anleitung stattfinden sollte. Setzen Sie die "Haushaltselektronik" nicht als praktischen Babysitter ein.

Bitte sorgen Sie dafür, das Ihr Kind in einer kindgerechten Umwelt leben und aufwachsen kann. Dazu gehört unserer Meinung nach auch die tägliche Betreuung der Lernaufgaben der Kinder. Kein Rechner und keine noch so gute Software kann Ihre verständnisvolle Anleitung und Hilfe ersetzen, die Ihr Kind bei den sich ihm täglich stellenden Aufgaben benötigt.

Dazu kommt noch, daß Ihre Kinder ganz besondere Anforderungen an die Hardware stellen. Nicht nur, daß ihr Schulkind über einen

ergonomisch sinnvollen Arbeitsplatz verfügen sollte, sondern auch der Computer im Kinderzimmer muß den Anforderungen eines Arbeitsplatzrechners entsprechen, sonst wird die gut gemeinte Hilfe bei den Hausaufgaben oder das tolle Spielgerät rasch zum Folterinstrument. Bedenken Sie bitte, daß der Organismus Ihres Kindes viel empfindlicher als der eines Erwachsenen ist.

Besonders wichtig ist es, daß Sie Ihr Kind nur mit einem Monitor arbeiten lassen, der mindestens der MPR2-Norm (strahlungsarm) entspricht. Setzen Sie Ihr Kind bitte nicht den alten Magnetfeldschleudern aus, die schon Ihnen die Haare zu Berge stehen ließen. Auch sollte der Bildschirm, insbesondere unter Windows, mindestens eine Bildwiederholfrequenz von 70 Bildern pro Sekunde schaffen. Andernfalls wird Ihr Kind rasch ermüden und über Kopfschmerzen klagen, die das Flimmerbild erzeugt.

Verantwortungsvoller Umgang mit dem Thema "Kinder und Computer" wird den Rechner im Kinderzimmer zur sinnvolleren Arbeitshilfe werden lassen, ohne das Ihr Kind Schaden nimmt oder aus Langeweile seine Zeit vor dem Bildschirm verbringt.

Worms Reinforcements



Da sage noch einer, Würmer seien friedliche Tiere

Schon im Biologieunterricht haben wir es gelernt: Der Regenwurm ist ein überaus fleißiges Tier. Täglich bewegt er ein Vielfaches seines Eigengewichtes an Erdbreich durch seinen Magen-Darm-Trakt und lockert so den guten Mutterboden im heimischen Gemüsebeet auf. Hobbygärtner lieben ihn dafür. Und sollten sie ihn versehentlich mit dem Spaten teilen, macht das auch nichts. Bekanntlich leben beide Wurmhälften weiter und setzen ihre Freßarbeit unbeschadet fort.

(Anm. des Chefredakteurs: Die vollständige Taschenbuchausgabe des Buches "Leben des Regenwurms" von L. Steinke erscheint demnächst bei SMP)

Nutztiere mit Doppelleben

Seit Earthworm Jim aber wissen wir, daß die unauffälligen Nutztiere ein Doppelleben führen. Einmal in den entsprechenden Anzug gezwängt, werden sie vom doofen Erdschichtler zum gefürchteten Einzelkämpfer. Noch eine Stufe härter und so richtig gefährlich wurden Würmer aber erst bei Ocean. Dort hatte man das wahre Potential der beinlosen Schlabberschläuche erkannt und sie bis an die nicht vorhandenen Zähne bewaffnet. Mit Worms brachte Ocean dem Spielervolk ein Game, das selbst langjährige Spielerfreundschaften beenden konnte.

Bis zu 16 Teilnehmer durften ihre Killer-Würmer gleich hordenweise aufeinander lossetzen. So



Der echte Wurm-kämpfer geht niemals ohne seine Standard-Bewaffnung aus dem Haus



Nur für furchtlose Würmer ist der Gruselhintergrund gedacht

mancher knallharte Spieler brach in Tränen aus, wenn sein Gegenüber die Bazooka auf den letzten noch verbliebenen eigenen Wurmfighter richtete und diesen mit einem Lächeln auf den Lippen in die ewigen Wurmgründe schickte. Wie Miniatur-Rambos bekämpften sich die Graukittel bis aufs Messer,

Hier wurde ein Handbuch offensichtlich wieder mal mit der heißen Nadel gestrickt.

warfen Bomben und Granaten, setzten explodierende Schafe und Flammenwerfer ein und schreckten auch vor finalen Himmelfahrtskommandos nicht zurück.

Etwas dürrig war bei diesem Spiel allerdings der Vorrat des Landschaftsbaukastens. Aus nur zehn verschiedenen Geländetypen (z.B. Wüste, Mars oder Arktis) erzeugte Worms die Kampfgebiete. Auch die Möglichkeit, eigene Grafiken als Landschaften einzubinden, fehlte. Für Wurm-kämpfer, denen dies sauer aufstieß, bringt Ocean deshalb Worms Reinforcements auf den Markt. Auf dieser CD warten zahlreiche neue Landschaften und Sounds sowie Patches für das eigentliche Spiel.

Im erweiterten Optionsmenü kann Worms nun besser als bisher an langsame PCs angepasst werden. Außerdem gibt es Unterstützung für Netzwerke und das Spiel über Modem sowie

Bisher schenkte Lorenz Steinke den Regenwürmern in seinem Garten nur wenig Beachtung. Aber seit er Worms gespielt hat, hält er von den Viechern gehörigen Abstand. Schließlich könnte jeder dieser unscheinbaren grauen Nützlinge ein getarnter Kamikaze-Wurm sein – oder schlimmeres.

Werkzeuge zum Einbinden eigener Hintergrundbilder und Klangdateien. Womit eines klar sein dürfte: Ohne das Original-Worms-Spiel nützt einem diese CD nix.

Zusätzlich haben die Programmierer für Einzelspieler einen speziellen Herausforderungs-Modus mit zahlreichen Aufgaben geschaffen. Neu sind auch die Erste-Hilfe-Pakete sowie einige Zusatzwaffen für die Würmer wie die Maulwurfswaffen und das handliche Dynamit zum Werfen.

Nicht ganz so gelungen ist die Anleitung zum Spiel. Sie ist zwar unter anderem auch in Deutsch verfaßt, trotzdem müssen sich selbst erfahrene Kampfwürmer erst durch die Hilfsdateien und in-letzter-Minute-noch-geändert-Texte auf der CD fressen, bevor sie eigene Bilder und Sounds korrekt einbinden können. Hier wurde ein Handbuch offensichtlich wieder mal mit der heißen Nadel gestrickt – eine Unsitte, die wir Gamer gar nicht mögen. Schließlich bezahle ich meine Spiele auch nicht mit halbfertigen Geldscheinen. Zudem ist das verwendete Grafikformat (960x400 Pixel bei 80 Farben) etwas exotisch. (1)

Alternativen:

Worms
Ocean ● ca. 80 Mark
Earthworm Jim 2
Rainbow Arts ● ca. 80 Mark
Bad Mojo
Acclaim ● 99,95 Mark

Hersteller: Ocean

Preis: 49,95 Mark

Minimum
486/33, 8 MB RAM, VGA, DOS
oder Windows

Pro
Zusatzoptionen
Herausforderungs-Modus
Netzwerk-Spiel

Kontra
Handbuch
Grafikformat

Spiel-/Dauerspaß: 33 von 50
Handhabung: 5 von 10
Grafik: 10 von 20
Sound: 13 von 20

TOTAL: 61

INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen Be-

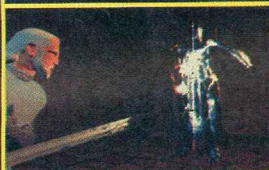


gegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14. Jahrhundert. Warum verfolgt



Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangenheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1399, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Gou-



randshading begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel,
486 DX II 66 MHZ
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM
Laufwerk

Betriebssystem:
MS-DOS und Windows



TIME GATE

Chapter One

KNIGHT'S CHASE

Infogrames Entertainment GmbH

Im Mediapark 5b - 50670 Köln



INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT



CD-ROM

Multimedia-CDs

Apollo Interaktiv

Hersteller: NBG • Preis: 49,80 Mark

Die CD beschreibt mit den Apollo-Missionen aus der Zeit von 1967 bis 1975 ein wichtiges Kapitel der bemannten Raumfahrt. Ein Schwerpunkt bildet hierbei die erste Mondlandung von Apollo 11. Das spannende Thema wurde dann auch optisch ansprechend umgesetzt und bietet rund 40 Minuten an Videoclips. Hinzu kommen aufschlußreiche

Animationen und Illustrationen, die der Verständlichkeit der technischen Informationen dienen. Leider fehlt der Oberfläche oftmals die Übersichtlichkeit und durch das Fehlen einer Lexikon- oder Suchfunktion finden Sie die gewünschte Information nicht immer auf Anhieb. Dennoch ist dieser englischsprachige Ausflug in die Anfänge der bemannten Raumfahrt empfehlenswert.

New York

Hersteller: T1 New Media GmbH • 79 Mark

Alle interessanten Aspekte von New York auf nur eine CD zu pressen ist wahrscheinlich unmöglich, und so haben sich die Autoren auf das Nachleben und die wichtigsten Sehenswürdigkeiten beschränkt. Über eine Indexsuche sowie eine Übersichtskarte kommen Sie rasch zu den gewünschten Orten. Diese werden wie gewohnt mit einem Videoclip

sowie zahlreichen Fotos und einer kurzen Beschreibung präsentiert. Insgesamt kann die optische Aufmachung und auch die Qualität der Bilder überzeugen, lediglich die Navigationsfunktion innerhalb der Programmfunktionen ist mitunter etwas verwirrend. Positiv ist schließlich die im Vergleich zu anderen Reiseführern ausführlichere Beschreibung des Nightlife in New York.



Der Multimedia-Reiseführer München

Hersteller: Tewi Verlag • Preis: 39 Mark

Mit der Präsentation der bayerischen Landeshauptstadt findet die Reihe der Tewi-Reiseführer eine gelungene Fortsetzung: Die Gliederung umfaßt auch hier wieder die bekannten Rubriken, angefangen von Sehenswürdigkeiten bis hin zu Tips zum Ausgehen. Durch die schnelle Suchfunktion im integrierten Lexikon finden Sie rasch die gewünschten

Beschreibungen, die auch über qualitativ hochwertige Videosequenzen verfügen. Im Hinblick auf die Verkehrssituation in München, sind für alle Ziele die Verbindungen mit öffentlichen Verkehrsmitteln angegeben. Die wichtigsten Daten dieser gelungenen und preiswerten CD finden Sie nochmals in gedruckter Form in einem kleinen Taschenbuch, das mitgeliefert wird.

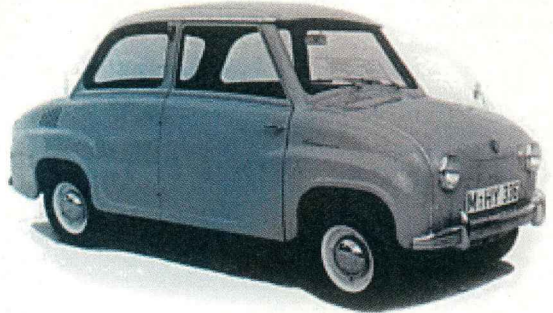


Goggomobil & Co

Hersteller: Erwin Simon Verlag ● Preis: Mark 49,80

Hier erleben Sie ein Wiedersehen mit den bekanntesten deutschen Kleinwagen der Nachkriegszeit. Autojournalist Hans-Peter von Thyssen-Bornemisza stellt über 30 Modelle wie NSU Prinz, Zündapp Janus, BMW Isetta oder den Messerschmitt Kabinenroller vor. Rund 300 Bilder, digitalisierte Motorengeräusche und viele Gespräche

Kommentare lassen darüber hinwegsehen, daß das Bildmaterial oftmals nur in schwarzweiß vorliegt. Anachronistisch wirken jedoch die Benutzeroberfläche und das Fehlen von Videosequenzen. Durch die lesenswerte Einführung, die Hintergründe über die damalige Zeit liefert, reicht es gerade noch zu einer mittelprächtigen Bewertung.

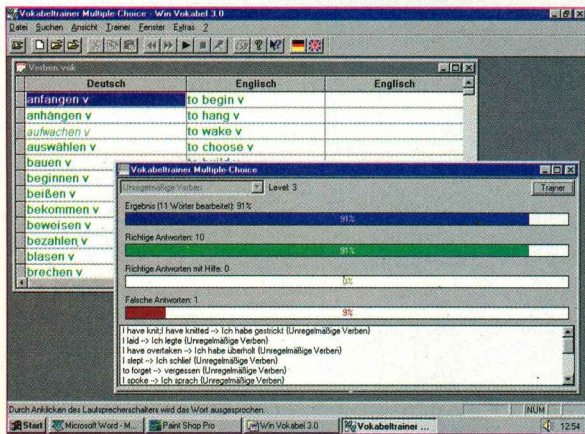


Win Vokabel 3.0

Hersteller: NBG ● Preis: 79 Mark

Speziell für Windows 95 wurde dieser neue Vokabeltrainer entwickelt. Die Abfrage von Vokabeln erfolgt über Multiple-Choice-Tests, und die Lernerfolge können über umfangreiche Statistiken permanent kontrolliert werden. In der Datenbank sind über 50.000 Vokabeln und 1.000 Redewendungen gespeichert. Diese liegen alle vertont vor, so

daß Sie sich die richtige Aussprache anhören können. Die Sprachausgabe ist in Deutsch und Englisch möglich und umfaßt insgesamt mehr als 12 Stunden. Obwohl Grammatik-Kenntnisse nicht vermittelt werden, ist Win Vokabel wegen der einfachen Bedienung empfehlenswert.



ASTROSTAR

Hersteller: Topware ● Preis: 14,95 Mark

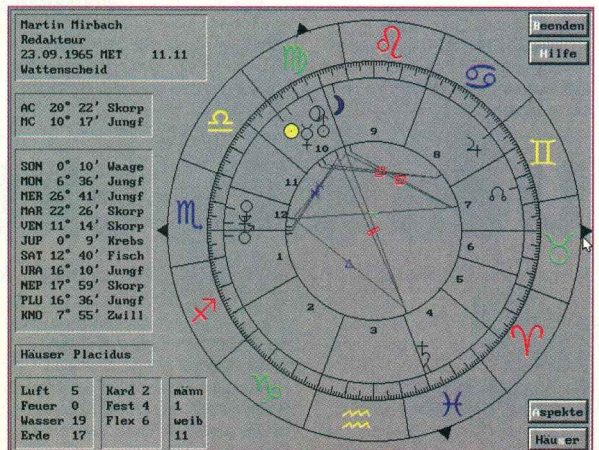
Wer liest sie nicht gern in der Tageszeitung oder der Illustrierten beim Friseur, die guten alten Horoskope? Sogar bei der PC Power hatten wir schon Leserbriefe, in denen die Einrichtung einer monatlichen Horoskop-Kolumne gefordert wurde. Leider verlangt Elisabeth Tessier ein zu hohes Honorar, und Klaus Trafford kann den Großen Bären nicht vom sterbenden Schwan unterscheiden...

(Anm. d. Chefredakteurs: Aber ich kenne einen bald sterbenden Redakteur dieser Zeitschrift...)

Aber jetzt gibt es ja den Astrostar, mit dem jeder Leser in Windeseile sein eigenes Horoskop erstellen kann. Zumindest hat es den Anschein, wenn man die üblichen persönlichen Daten wie Alter,

Geburtsort und -stunde, etc. in die Tasten hämmert. Aber was passiert dann?

Man bekommt jede Menge Informationen darüber, wie die Sterne zur Zeit für einen stehen, kann sich die augenblickliche Konstellation sogar grafisch darstellen lassen. So ganz ohne Vorkenntnisse hören sich die so übermittelten Informationen allerdings arg fachchinesisch an. Man könnte sogar sagen, daß sie für den Laien wertlos sind. Denn was fehlt sind die Deutungstexte, die man selbst erstellen soll. Aber wer ist dazu schon anhand seiner Sternkonstellation in der Lage? Da helfen weder die mitgelieferten Datenbanken berühmter Persönlichkeiten der Zeitgeschichte noch die unvollständige Ortsdatenbank und schon gar nicht die miserable und unkomfortable Hilfe. Abgelehnt!



**Bitte beachten
Sie unsere total
verrückte PC POWER
Abo-Aktion auf den
Seiten 124-125!!!**

Wälder

Hersteller: Bertelsmann Electronic Publishing ● Preis: 98 Mark

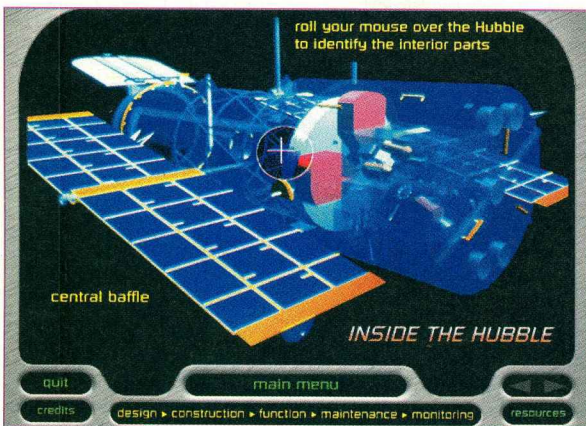
In Zusammenarbeit mit dem WWF und dem hessischen Ministerium für Naturschutz entstand eine lehrreiche Multimedia-Präsentation über die Wälder dieser Erde. Aufgeteilt in nordische, gemäßigte und tropische Waldgebiete, stehen anschließend viele interessante Fakten über die Waldnutzung, das Ökosystem oder den

Waldschutz zum Abruf bereit. Interessant heißt aber nicht unterhaltsam, denn der Sprecher kann durch seine eintönige Sprechweise nicht überzeugen. Die zahlreichen Videos, Fotos und Texte sind jedoch sehr informativ. So bleibt als echtes Manko dieser insgesamt empfehlenswerten CD nur der relativ hohe Preis zu erwähnen.



Hubble Space Telescope

Softkey Deutschland GmbH ● Preis: 19,80 Mark



Für Fans der Astronomie bietet die CD über das Weltraumteleskop viel Sehenswertes: Über 100 beeindruckende Fotos sowie zahlreiche Videoclips erläutern die bisherigen Forschungsergebnisse. Eine übersichtliche Oberfläche und eine ausgezeichnete Moderation

sorgen für ausreichend Motivation. Jedoch fehlt ein Lexikon, das einige Fachbegriffe erläutern könnte. Auch ist der Umfang insgesamt relativ gering, was sich aber durch den günstigen Preis wieder relativiert. Sternengucker sollten in diese CD einmal hereinschauen.

Ran Tore

Navigo Multimedia GmbH ● Preis: 79 Mark

Bei diesem Multimedia-Quiz für bis zu vier Mitspieler werden Sie mit Fragen rund um die Fußballbundesliga bombardiert. Zu einer kurzen Filmsequenz, die meist aus einer spannenden Strafraumscene besteht, werden wie bei einem Multiple-Choice-Test eine Reihe von Antworten zu einer Frage vorgegeben. Geht es anfangs noch

um die Identifikation von Trikotfarben einer Mannschaft, so werden später bereits Namen von Torschützen abgefragt. Richtig schwierig wird es erst im Superchamp-Spiel, das sich auf der zweiten CD befindet. Interessant ist die CD dann auch nur für Fußball-Fanatiker, die sich mit Spielern und Mannschaften gut auskennen.



Udo's Cocktail De Luxe

Hersteller: G Data Software GmbH ● Preis: 39,80 Mark

In der Neuauflage der bekannten CD mit Barmixer Udo bekommen Sie weitere Rezepte für Drinks aller Art geliefert. Über 1000 alkoholische Getränke können Sie jetzt abrufen oder, nach Kriterien wie Alkoholgehalt sortiert, aussuchen.

Videoclips zeigen den Barkeeper bei der Arbeit: Neben der Zubereitung weiß Udo auch einiges über die Herkunft der Getränke zu berichten. Recht nützlich ist schließlich noch ein Lexikon sowie die Möglichkeit zum Erstellen von Einkaufslisten. Die

Qualität der Videos ist jedoch eher unterdurchschnittlich, und Verbal-Ästhetiker werden sich vielleicht an der flapsigen, teils peinlichen Moderation stören. Als Stimmungsmacher für die nächste Party ist die Scheibe aber ideal geeignet.

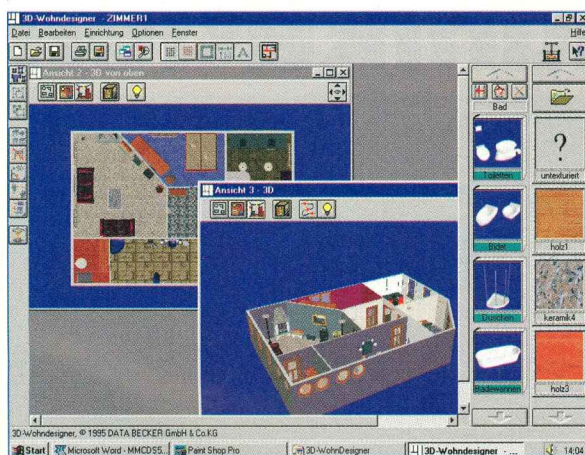


Wie der Leopard seine Flecken kriegte

Hersteller: Microsoft GmbH •
Preis: 70 Mark

Eine interaktive Geschichte, die auf den Erzählungen "Genau so" des Dschungelbuch-Autors und Literaturnobelpreisträgers Rudyard Kipling basiert. Kinder können hier beim Zuhören oder Mitlesen Tiere und Wörter anklicken und somit Animationen, Soundeffekte und Videosequenzen auslösen. So wird spielend eine Menge Wissen

vermittelt, das die Kinder gerne annehmen werden, da die hervorragende graphische Umsetzung und die ausgezeichneten Musik- und Soundeffekte einem Zeichentrickfilm in nichts nachstehen. Für Kinder bietet die CD sicher eine Menge Spaß, da auch die Bedienung des Programmes recht einfach ist.



Hersteller: Data Becker • Preis: 99 Mark

3D-Wohndesigner

TRUEBASE

Hersteller: Topware • Preis: 49,95 Mark

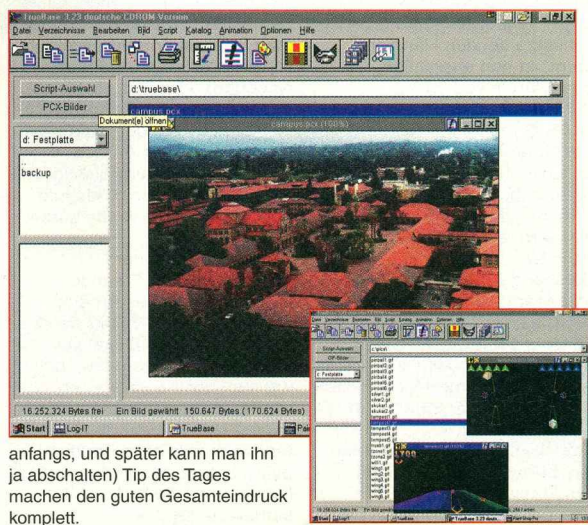
Diese Datenbank dient der Verwaltung, dem Editieren und der Vorführung von Dokumenten im Multimedia-Stil. Zunächst können Sie Ihre Bilder verschiedenster Formate bequem in einer Datenbank organisieren. Dazu stehen Ihnen die Funktionen eines Dateimanagers zur Verfügung, mit dem Sie jedem Bild einen beschreibenden Text zuordnen können. In dieser Datenbank können Sie später die einzelnen Bilder nach unterschiedlichen Kriterien suchen, am Bildschirm bearbeiten und in andere Formate konvertieren. Sie können aber auch

mehrere Bilder zu einem Katalog zusammen fassen und wie in einem Diashow abspielen lassen.

Möchten Sie Präsentationen erstellen, ist es auch möglich, die Bilder mit einer stimmungsvollen Hintergrundmusik zu unterlegen und sie dann wie in einer Diashow darzubieten. Sogar das sanfte Überblenden von einem Bild zum anderen ist mit "Truebase" kein Problem. Das Programm ist komplett mausgesteuert und präsentiert sich selbst ganz typisch im Windows-Look. Eine ausführliche Online-Hilfe und der immer wieder neue (jedenfalls

Mit dieser CD-ROM können Sie sich als Architekt und Innenausstatter in einer Person betätigen: Zum Experimentieren greifen Sie auf vorgegebene Räume und Häuser zurück, oder Sie entwerfen sich Ihre eigene virtuelle Wohnung. Nach diesem ersten Schritt stehen Ihnen nun über 1000 Einrichtungsgegenstände zur Verfügung, die Sie frei platzieren können. Das Ergebnis kann von verschiedenen Blickwinkeln sowohl

in zwei- als auch in dreidimensionaler Ansicht bewundert werden. Weiterhin können Sie zwischen allen erdenklichen Teppichen, Polsterbezügen und Tapeten wählen. Ein über 200 Seiten starkes Handbuch erläutert die vielfältigen Programmfunktionen in einer auch für Einsteiger verständlichen Form. Wer sich zukünftig das Möbeldücken sparen möchte, sollte sich den 3D-Wohndesigner einmal näher ansehen.



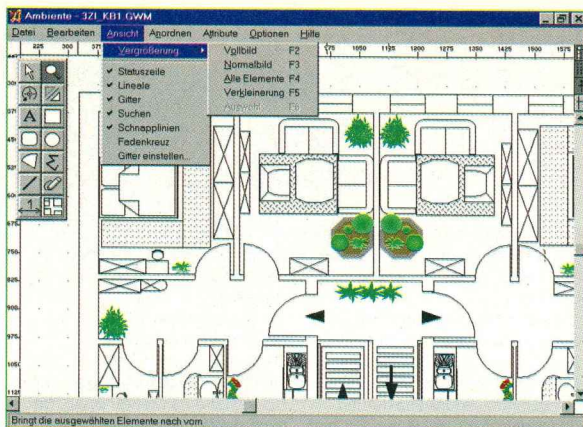
anfangs, und später kann man ihn ja abschalten) Tip des Tages machen den guten Gesamteindruck komplett.

Ambiente

Hersteller: Tewi Verlag GmbH • Preis: 49 Mark

Mit dem in der Version 1.1 vorliegenden Raumplaner Ambiente können Sie sich Ihre Wohnung gemütlich einrichten. Nach Eingabe der Abmessungen Ihrer Räume, lassen sich wie bei einem CAD-Programm einzelne Objekte hinzufügen oder verschieben. So sind beispielsweise viele Möbel von renommierten Herstellern wie Ikea bereits im Lieferumfang

enthalten. Die Bedienung des Programmes ist rasch erlernt, was sich jedoch durch den geringen Funktionsumfang erklären läßt. Reichlich unspektakulär wirkt dann auch die Darstellung der Objekte, die sich immerhin nachträglich einfärben lassen. Im Vergleich zu Data Beckers 3D-Wohndesigner zieht Ambiente den Kürzeren – selbst wenn der Preis um die Hälfte günstiger ausfällt.



Telekommunikation

Hersteller: Systhema Verlag GmbH • Preis: 59 Mark

Bei diesem interaktiven Workshop führen Sie die TV-Moderatoren Christian Spanik und Hannes Rügheimer durch das Programm. Über die Länge von vier CDs erläutert das Team der Fernsehsendung "Neues" das Wichtigste über Telekommunikation – angefangen beim Kauf des Modems bis hin zu Tricks bei der Installation. Dabei sind die Moderatoren um

humorvolles Auftreten bemüht, was ihnen jedoch nur selten gelingt. Den ausgezeichneten Videosequenzen ist ihre Herkunft anzusehen: Hier führten TV-Profis aus den ZDF-Studios Regie. Diesen lehrreichen, informativen und nicht zuletzt preiswerten Einsteigerkursus können wir nicht nur technischen Laien empfehlen.



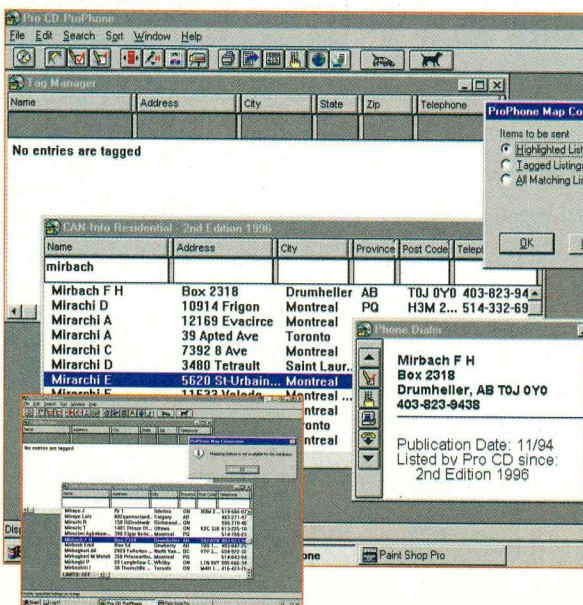
CAN-Info

Hersteller: Topware • Preis: 49,95 Mark

Die kanadische Ausgabe des deutschen Bestsellers "D-Info", der dieser Tage in der Version 2.0 für steigende Umsätze bei den Händlern sorgt, ist nun ebenfalls hierzulande verfügbar. Scheinbar inspiriert vom Erfolg ihres "D-Info" hat sich ebenfalls die Firma Topware um die Lokalisierung des in Kanada äußerst populären "Canada Phonebook" gekümmert. Und was den reinen Umfang angeht, kann sich das Ergebnis durchaus sehen lassen. Insgesamt 12,8 Millionen Einträge aus kanadischen Telefonbüchern lassen sich unter gewohnt vielfältigen Suchkriterien durchforsten. Der Export einzelner Einträge in Datenbanken oder Textverarbeitungsprogramme ist ebenso möglich, wie die Direktanwahl eines verzeichneten Teilnehmers über

ein Hayes kompatibles Modem.

Aber leider wollen einige Funktionen aus der Menüleiste partout nicht funktionieren. So zum Beispiel Sortierfunktionen wie das Auflisten mehrerer Nachbarn oder geographische Darstellung des Wohnorts eines Teilnehmers auf der Landkarte. Schade, wo doch gerade letzteres besonders wichtig für den Gebrauch von "CAN-Info" sein dürfte. Denn wozu, außer zum Auffinden verlorengegangener Verwandter oder Freunde, könnte man dieses Produkt wohl gebrauchen? Und wenn man den reichen Onkel aus Übersee schon gefunden hat, will man doch auch wissen, wo man sich sein Erbe abholen kann. Also wie gesagt, wer's braucht, wird seine Freude daran haben, alle anderen können sich die fünfzig Mark getrost sparen.



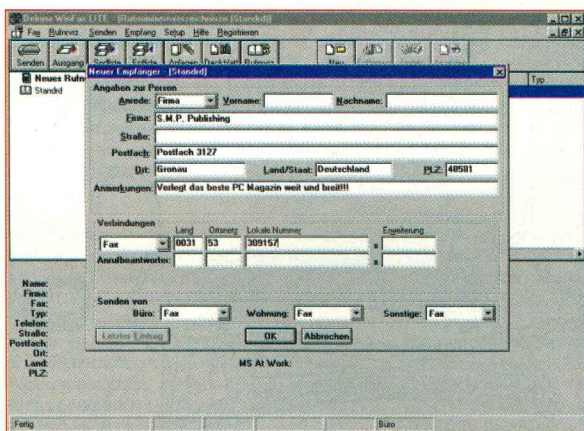
COMMsuite

Hersteller: Topware • Preis: 49,95 Mark

Das DFÜ-Programm "WinComm Lite" dürfte den meisten Anwendern ebenso ein Begriff sein wie die entsprechende Fax-Software "WinFax Lite". Beide zusammen werden hier in einem Bundle vermarktet, das beileibe kein schlechtes Angebot darstellt. Mit "WinComm Lite" können Sie Ihre Dateien ganz einfach per Drag & Drop versenden, was der insgesamt ausgesprochen benutzerfreundlichen Bedienung voll und ganz entspricht. Viele Terminal-Emulationen, Kermit- und Hyper-Protokoll, Import von Rufnummern aus anderen Kommunikationsprodukten und die automatische Überprüfung von Dateien auf über 300 verschiedene Viren stellen weitere Pluspunkte für dieses

Programm dar.

Der gleiche Komfort erwartet Sie bei "WinFax Lite". Sogar Ihre Symbolleiste können Sie hier völlig frei konfigurieren. Eingegangene Faxe werden auf Wunsch in komprimierter Form auf der Festplatte gespeichert, ausgehende Faxe können mit einem eigenen, frei gestaltbaren Deckblatt versehen werden. Für alle die bereits mit einem Modem arbeiten, ist diese CD sicher eine Überlegung wert. Sollten Sie sich aber gerade mit dem Gedanken tragen, ein Modem anzuschaffen, achten Sie doch einfach darauf, welche Software die verschiedenen Hersteller ihren Produkten beilegen. Denn häufig sind es gerade diese beiden Programme aus dem Hause Delrina – auch so kann man locker ein paar Mark sparen!



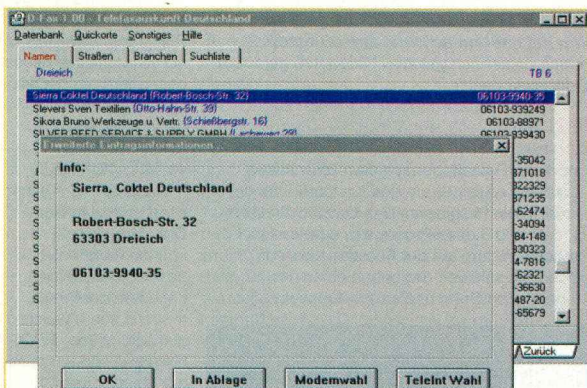
D-Fax

Hersteller: Topware • Preis: 29,29 Mark

Als optimale Ergänzung zu "D-Info" wird das entsprechende Telefaxbuch auf CD, ebenfalls aus dem Hause Topware, im Handel angeboten. Und genau wie sein großer und allseits bekannter Bruder verfügt auch "D-Fax" über dasselbe Outfit, die gleiche Programmgestaltung und angenehm intuitive Bedienung. Bis zur Identifikation eines Teilnehmers nur anhand der Rufnummer ist auch hier alles möglich – wer sich im "D-Info" auskennt, wird sich sofort Zuhause fühlen.

Und wie testet ein Redakteur "D-Fax"? Ganz einfach, er schaut einfach mal nach, ob die Fax-nummern der großen Softwarefirmen in diesem Produkt zu finden sind. Und was findet er dann? Er findet Blue Byte, Sierra und Electronic Arts! Und was findet er nicht? Mindscape, Ascon, Black

Legend, Softgold, Software 2000, MicroProse, Greenwood Entertainment, Gametek... Auch im privaten Bereich setzt sich diese Unvollständigkeit konsequent fort, was bestimmt nicht nur an den Fax&Fon Kombigeräten liegt, die ja nur einen Anschluß beanspruchen und deswegen meist nicht verzeichnet sind. Auch in anderer Hinsicht ist "D-Fax" keine wirkliche Ergänzung zu "D-Info": Man kann einfach nicht beide Programme simultan benutzen, sondern muß zwischen ihnen hin- und herschalten und die CD wechseln. Das macht die Konkurrenz besser, die beide Programme auf einer CD (und zu einem Preis!!!) anbietet. Wer sich trotzdem auf die 1,44 Millionen Einträge stützen will, weil er das "D-Info" schon so klasse findet – bitte schön!



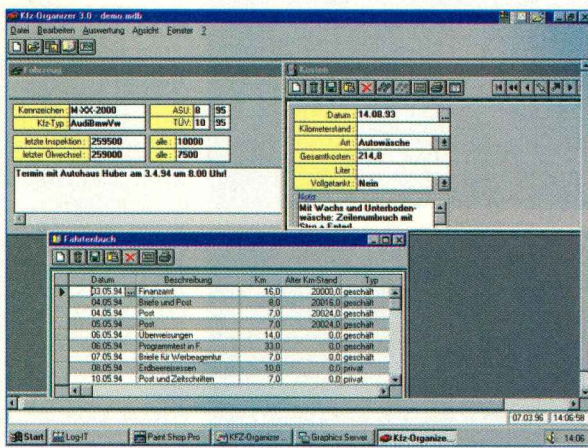
KFZ-ORGANIZER

Hersteller: Topware • Preis: 49,95 Mark

Alles wird teurer, und wir müssen unsere Gürtel enger schnallen! Sparen ist angesagt, und anfangen können Sie damit nun an Ihrem liebsten Spielzeug, dem Auto. Als Assistent soll Ihnen dabei ein Programm von Topware zur Seite stehen, für das Sie aber erst einmal fünfzig Mark über die Theke schieben müssen. Im "KFZ-Organizer" können Sie dann sämtliche Stammdaten Ihres Fahrzeugs eingeben und die laufenden und zu erwartenden Kosten konsequent verwalten.

Die Palette beginnt bei der Führung eines Fahrtenbuchs, das Ihnen dabei hilft den Benzinverbrauch zu berechnen und Kosten durch anstehende Fahrten abschätzen zu können. Darüber hinaus hilft Ihnen die

Inspektionsüberwachung bei diesem Kostenfaktor und in das Kostenbuch können sie alle regelmäßigen und außergewöhnlichen Aufwendungen eintragen. Alle anfallenden Kosten können einer detaillierten Analyse unterzogen werden, anhand des Fahrtenbuchs können Sie sogar prima die Kilometerpauschale für Ihre jährliche Steuererklärung errechnen. Und einen Inspektionstermin werden Sie in Zukunft auch nie mehr verpassen, weil das Programm Sie automatisch daran erinnern wird. Schließlich wäre es kaum auszudenken, was alles passieren könnte, wenn Sie die wichtige 50.000er Inspektion um ein paar Dutzend Kilometer überschreiten! Ein tolles Programm für den, der's braucht...



Das Geheimnis meines PCs III

Aus aktuellem Anlaß verschieben wir die geplante Folge über die Kommunikation der PC-Peripherie und werfen statt dessen einen Blick darauf, was seitens der Software in unserem PC vorgeht. Boris Sander lüftet das Geheimnis.

Sie drücken den Netzschalter, die LED-Taktanzeige leuchtet auf, der Lüfter und die Festplatte heulen los, und auf dem Monitor erscheint eine BIOS-Meldung nebst Prozessortyp und Speichertest. Dann, nach einem furchterregenden Rattern des Diskettenlaufwerkes, wird der Bildschirm gelöscht, und eine zweite, detailliertere Auflistung Ihrer Hardware schmückt in weißer Schrift auf schwarzem Grund den Bildschirm, während DOS oder Windows 95 geladen wird. Wer hat das gemacht? Ist das Zauberei? Sie haben doch noch gar kein Programm geladen? Oder etwa doch?

BIOS – und es ward Licht

Damit der Prozessor nach dem Einschalten überhaupt etwas Sinnvolles tun kann, braucht er natürlich ein Programm. Das Verwickelte dabei ist, daß sich dieses Programm, oder besser Betriebssystem, auf der Festplatte befindet. Nun stellen Sie sich vor, Sie haben einen drei Monate alten Sohn und sagen ihm, sein

Mittagessen steht in Tütenform im Kühlschrank. Wir sind uns wohl einig, daß der Kleine damit nicht besonders viel anfangen kann.

In unserem PC spielt deshalb das BIOS sozusagen die Mutterrolle und versorgt den Prozessor erst einmal mit allem Notwendigen, was er für den ordnungsgemäßen Betrieb benötigt. BIOS ist die Abkürzung von Basic Input Output System und ist in dem PROM-Baustein (Programmable Read Only Memory) der Hauptplatte gespeichert. Das besondere an PROMs ist, daß sie Daten, die einmal darauf gespeichert sind, nicht mehr verlieren (EPROMS – Erasable Programmable Read Only Memory – können mehrmals beschrieben werden, nachdem der Inhalt mit Hilfe von UV-Licht gelöscht wurde, PROMS hingegen können nur ein einziges Mal beschrieben werden).

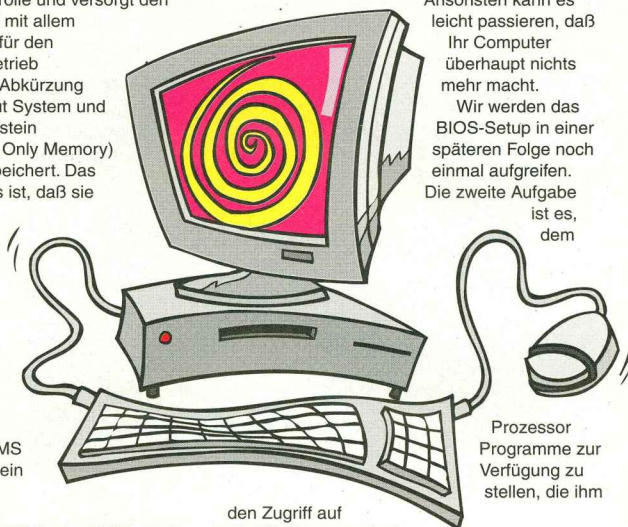
Das Programm im PROM, das BIOS, wird durch eine geschickte Schaltung in den Adreßraum der CPU gespiegelt, die dann darauf zugreifen kann und damit beginnt, dieses Programm abzuarbeiten. Die Meldungen auf dem Bildschirm, die Sie nach dem Einschalten erkennen können, stammen also vom BIOS. Was macht nun dieses BIOS?

Nun, eigentlich hat es nur zwei Aufgaben. Zunächst einmal wird die Hardware in einen ganz bestimmten Anfangszustand versetzt. Die Chips auf der Hauptplatte kennen verschiedene Betriebszustände. Mit dem BIOS können Sie die Einstellungen verändern und abspeichern. Bitte tun Sie uns den Gefallen und drücken NICHT die Entf-Taste, auch wenn das BIOS Sie dazu auffordern sollte.

Sie gelangen damit in das Setup-Menü des BIOS, in dem Sie die Hardwarekonfiguration verändern können. Nur Profis sollten sich daran wagen, die Einstellungen zu verändern.

Ansonsten kann es leicht passieren, daß Ihr Computer überhaupt nichts mehr macht.

Wir werden das BIOS-Setup in einer späteren Folge noch einmal aufgreifen. Die zweite Aufgabe ist es, dem



den Zugriff auf die I/O-Komponenten (Eingabe/Ausgabe-Geräte wie Tastatur, Grafikkarte, Monitor, Festplatte, Diskettenlaufwerk, etc.) ermöglichen. Diese Programme oder Funktionen des BIOS werden Low Level I/O-Routinen genannt, und zwar deshalb, weil wirklich nur die allernotwendigsten

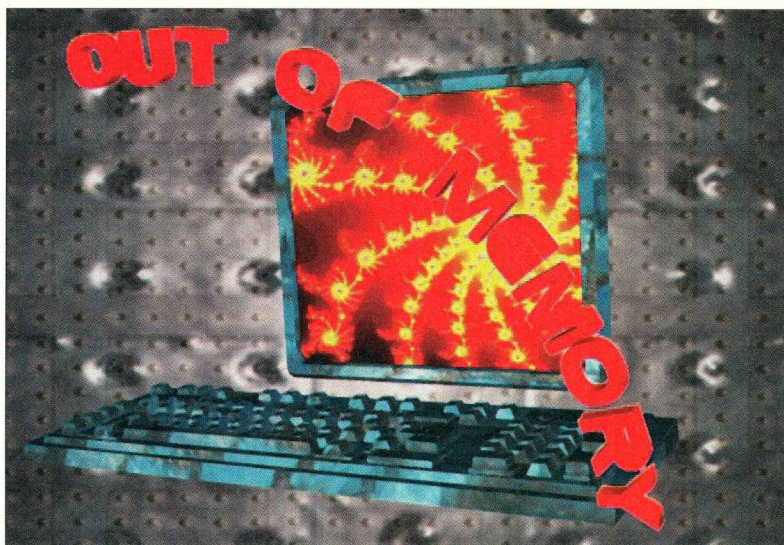
Speichertyp	Insgesamt	Verwendet	Frei
Konventioneller	640K	160K	480K
Hohler	174K	55K	120K
Reserviert	384K	384K	0K
Erweiterung (EMS)	6.994K	2.270K	4.724K
Insg. Speicher	8.192K	2.860K	5.324K
Insg. unter 1 MB	814K	215K	600K
Maximale Größe für ausführbares Programm 480K (491.216 Byte)			
Größter freier Block in hohem Speicherblock 84K (86.288 Byte)			
MS-DOS ist resident in oberem Speicherbereich (High Memory Area).			

Speichertyp	Insgesamt	Verwendet	Frei
Konventioneller	640K	57K	583K
Hohler	174K	150K	17K
Reserviert	384K	384K	0K
Erweiterung (EMS)	6.993K	2.269K	4.724K
Insg. Speicher	8.192K	2.860K	5.324K
Insg. unter 1 MB	815K	215K	600K
Maximale Größe für ausführbares Programm 583K (597.984 Byte)			
Größter freier Block in hohem Speicherblock 7K (7.072 Byte)			
MS-DOS ist resident in oberem Speicherbereich (High Memory Area).			

Speichertyp	Insgesamt	Verwendet	Frei
Konventioneller	640K	54K	586K
Hohler	175K	130K	44K
Reserviert	384K	384K	0K
Erweiterung (EMS)	6.993K	221K	6.772K
Insg. Speicher	8.192K	790K	7.402K
Insg. unter 1 MB	815K	105K	630K
Maximale Größe für ausführbares Programm 585K (599.488 Byte)			
Größter freier Block in hohem Speicherblock 19K (19.684 Byte)			
MS-DOS ist resident in oberem Speicherbereich (High Memory Area).			

```

LH /L:0.3.16400;2.44432 /S C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE
@ECHO OFF
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\AWEUTIL /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS
SET LMOUSE=C:\MOUSE
LH /L:0.2.27600 /S C:\MOUSEMOUSE.EXE
LH /L:2.56880 C:\DOS\MSCD\EXE /D:MAXCD001 /V /M:20
SET TEMP=C:\DOS
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((850) C:\DOS\IEGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=850
KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
  
```

Funktionen auf der untersten BIOS-Ebene enthalten sind, damit der Prozessor beispielsweise Daten von der Festplatte laden oder auf Tastenanschläge reagieren kann.

Damit Sie wie gewohnt mit Ihrem PC arbeiten können, muß aber noch ein Betriebssystem her, daß nicht nur die Hardware steuert, sondern auch in der Lage sein muß, mit dem Benutzer zu interagieren und die Peripheriegeräte anzusteuern vermag.

DOSenware

MS-DOS von Microsoft oder PC-DOS von IBM sind solche Betriebssysteme, welche sich im PC-Bereich durchsetzen konnten. Das DOS (Disk Operating System) ist zu 99,9% auf Ihrer Festplatte gespeichert. Nur ganz wenige Benutzer booten den Computer mit einer Diskettenversion von DOS (vielleicht noch Tante Frieda mit ihrem State-of-the-Art-8088 mit 512 KB Hauptspeicher). Ooops, schon wieder ein Fremdwort: Booten (sprich: buhten) heißt so viel wie: Computer hochfahren oder starten.

Am äußeren Rand der Festplatte befindet sich der sogenannte Boot-Sektor. Dieser Bereich enthält ein kleines Ladeprogramm, das dem Prozessor mitteilt, wo genau sich das Betriebssystem auf der Festplatte befindet. Wenn auf Ihrem Bildschirm die Meldung erscheint "Starten von MS-DOS" oder "Windows 95 wird gestartet", dann hat

der Computer gerade das Boot-Programm ausgeführt, und das Betriebssystem wird in den Speicher geladen und aktiviert.

Heikler Stapellauf

Um möglichst flexibel zu sein, wird DOS nicht mit einem Maustreiber oder einem Soundkartentreiber ausgeliefert. Dies ist vielmehr Aufgabe der Hardwarehersteller. Um DOS nun klar zu machen, welche Treiber geladen werden müssen (und Treiber müssen geladen werden, damit die neue Hardware funktioniert), sind zwei spezielle Dateien vorhanden, die für die DOS-Konfiguration notwendig sind. Manch einem jagen die Begriffe AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS wahre Schauerregen über den Rücken, weil der Aufbau der Dateien auf den ersten Blick wirklich furchteinflößend ist.

Holen Sie also tief Luft, denn jetzt knöpfen wir uns diese Stapelverarbeitungsdateien, englisch: Batch-Files, vor. Beginnen wir mit der CONFIG.SYS. In der Abbildung 1 sehen Sie einen typischen Vertreter dieser Spezies. Allgemein betrachtet erkennen Sie die Treiber-Programme am Zeilenanfang DEVICE=... Ein Treiber, der einfach nur mit DEVICE=xxx geladen wird, befindet sich im konventionellen Speicher. Mit DEVICEHIGH /L:a,b=xxx laden Sie den Treiber xxx in die High Memory Area (HMA), also die hohe Speicherebene, an die Adresse a,b.

Zerbrechen Sie sich aber nicht den Kopf, an welcher Adresse der Treiber noch in die HMA paßt. Dieses erledigt z.B. MEMMAKER des Speichermanagers von Microsoft (siehe auch Kasten Speichermacher).

HIMEM für Speicherhungrige

Damit Tante Frieda jene Programme, die sie sich vor Urzeiten für Ihren Taiwan-8088 gekauft hat, auch auf dem Pentium von ihres Enkel Heinz starten kann (ohne Works 1.0 wäre sie glatt ein Fall fürs Altersheim!), ging Microsoft Kompromisse in der Speicherverwaltung ein: Das DOS, welche Version auch immer, kann direkt nur 1 MByte ansprechen und nutzen (eine DOS-Adresse besteht aus 20 Bit, weil eben ein INTEL 8088 einen Adreßbus mit 20 Bit Breite hat. 2 hoch 20 Bit ist gleich 1048576 Bit ist gleich 1 MByte).

Erschwerend kommt hinzu, daß manche Bereiche oberhalb von 640 KByte reserviert sind. In dieser HMA befinden sich die Einsprungroutinen für das BIOS, ein Bildspeicher für die BIOS-Textausgabe und noch einiges mehr. Daher können Programme unter DOS nur die unteren 640 KByte direkt adressieren. Zieht man davon den Speicherbedarf für Maustreiber, CD-ROM-Treiber, usw. ab, bleiben mit bestenfalls etwas mehr als 450 KByte frei, genug also für eine nostalgisch angehauchte Runde Pacman in 320x200 Bildpunkten und 4 Farben.

Und jetzt kommt ein sogenannter Speichermanager zum Zuge. Die beiden bekanntesten sind EMM386 von Microsoft und QEMM von Quarterdeck. Beide haben eines gemeinsam: Sie verlagern ganz einfach Teile des DOS in den Bereich oberhalb der 640 KByte. Auch wenn in diesem Bereich wichtige Daten stehen, so sind immer noch einige Lücken offen, die von DOS in Beschlag genommen werden können. Um noch mehr konventionellen Speicher frei zu machen, versuchen beide Programme, die Treiber ebenfalls noch in die HMA zu quetschen.

Für diesen Zweck gibt es Zusatzprogramme, welche verschiedene Positionen der Treiber in der HMA austesten und das Optimum errechnen. Wenn alles gutgegangen ist, müßten Sie jetzt etwa 590 KByte freien konventionellen Speicher haben (plus/minus 20 KByte). Schön und gut, aber das ist nur die halbe Miete. Was ist mit den restlichen sieben oder 15 MByte, die in Ihrem Rechner schlummern? Liegen die jetzt einfach so brach, oder kann dieser Bereich ebenfalls genutzt werden?

Nun, die Antwort ist ja und ja. Warum? Weil es zwei Möglichkeiten gibt, diesen zusätzlichen Speicher anzusprechen. Ich weiß, es ist etwas verwirrend, aber da müssen wir jetzt durch. Trinken Sie doch zwischenzeitlich eine Tasse Kaffee und lassen das Gesagte noch einmal Revue passieren. Ich bin sicher, Sie sind gleich wieder da und stürzen sich in das Abenteuer XMS und EMS.

Speicher mit zwei Gesichtern

Diese Abkürzungen sind keine Codebezeichnungen für geheime NASA-Projekte, nein, es geht vielmehr um den eXtended Memory Standard und den Expanded Memory Standard. Beides sind

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS HIGHSCAN I=B000-B7FF WIN=E500-E7FF
BUFFERS=15,0
FILES=30
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=16,0
DEVICE=C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /DOUBLE_BUFFER
DEVICEHIGH /L:1,12240 =C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
STACKS=9,256
DEVICEHIGH /L:4,31184 =C:\SB16\DRVACTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5
DEVICEHIGH /L:4,10144 =C:\SB16\DRVACTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH /L:1,22304 =C:\MAXCD\MAXIDE.SYS /D:MAXCD001
COUNTRY=049,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICEHIGH /L:2,15824 =C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
```


Begriffe, die leicht miteinander verwechselt werden. Beginnen wir besser mit dem letzteren, dem Expansionsspeicher. Als die Motherboards eines PCs noch so groß wie ein Couchtisch, und Memory-Slots so selten wie die Blaue Mauritius waren, konnte man sich Speicher in Form von Steckkarten in die Erweiterungs-Slots stecken. Auf dieser Platine befand sich ein Interface zur Nutzung dieses Zusatzspeichers.

Die drei Großen der damaligen EDV-Landschaft – Lotus, INTEL und Microsoft – verabschiedeten damals einen Standard zur Nutzung dieses Expansionsspeichers. Damit war ein einheitliches Verfahren ins Leben gerufen, wie das Interface auf der Steckkarte angesprochen werden mußte. Dieser Standard nannte sich LIM-EMS, gemäß den Anfangsbuchstaben der Initiatoren. Heute können Speichersteckkarten höchstens noch im Museum bewundert werden. Daher emuliert der Speichermanager EMS-Speicher. Mit der Version 4.0 dieses Standards ist es möglich, mehrere DOS-Programme gleichzeitig in den EMS-Speicher zu laden.

Der Speicher wird in viele, 16 KByte kleine Häppchen unterteilt, zwischen denen der Prozessor schnell hin und her schalten konnte. Anstatt der Hardware kümmert sich nun der Speichermanager um das Bank-Switching (umschalten der Speicherseiten).

Der eXtended Memory Standard geht einen anderen Weg. Hatte ein 8088 damals einen 20 Bit breiten Adreßbus, so haben die moderneren INTEL-Prozessoren hierfür 32 Bit zur Verfügung. Damit lassen sich theoretisch 4 GByte adressieren, für die nächste Zeit wohl ausreichend. Die Sache hat aber einen Haken. Damit der Prozessor auch diese 32 Bit voll nutzen kann, muß er sich im Protected Mode befinden. In dieser Betriebsart laufen aber keine gewöhnlichen DOS-Programme mehr, weil dann die Speicherverwaltung nicht mehr weiß, wo hinten und vorne ist.

Daher benutzen DOS-Programme, die mehr als den konventionellen Speicher verbrauchen, einen DOS-Extender, der DOS-Programme auch im Protected Mode lauffähig macht. Das alles steckt in der kleinen Zeile `DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE xxx`. Kein Wunder also, daß die Speicherverwaltung unter DOS kaum verstanden wird, und daß manche Spiele gar nicht zum Laufen bewegt werden können. Wenn Sie anstelle von `xxx NOEMS` einsetzen, wird der Speicher als XMS-Speicher angesprochen. Dagegen bewirkt die Option RAM, daß EMS-Speicher emuliert wird.

Die Option `HIGHSCAN I=XXXX-YYYY` verwendet für die Treiber den Speicherbereich, der eigentlich als BIOS-Bildschirmspeicher vorgesehen ist. Aber mittlerweile dürfte wirklich jeder PC-Nutzer glücklicher Besitzer wenigstens einer VGA-Grafikkarte sein, so daß Sie getrost diesen

Microsoft MemMaker

Sie können MemMaker auf zwei Arten anwenden:

Express Setup optimiert den Arbeitsspeicher Ihres Computers automatisch.

Benutzerdefiniertes Setup gibt Ihnen mehr Kontrolle über die Änderungen, die MemMaker an Ihren Systemdateien vornimmt. Wählen Sie diese Option nur, wenn Sie ein erfahrener Anwender sind.

Express oder benutzerdefiniert? **Benutzerdefiniert**

Speicherbereich verwenden können.

Probleme gibt es aber bei der Windows 95-Installation, die bei der Hardware-Erkennung mit der HIGHSCAN-Option abstürzt. Die letzte Option

und 99. Der Speicherverbrauch beträgt satte x mal 512 Byte, die Ihnen im konventionellen Speicher flöten gehen. Darum sollte die Zahl x zwischen 10 und 20 liegen. Unter DOS ist es möglich, mehrere Dateien gleichzeitig zu öffnen und zu bearbeiten.

Mit der Option `FILES=x` geben Sie an, wieviele x Dateien Sie gleichzeitig maximal öffnen können. Auch hier wird für jede Datei ein kleiner Puffer angelegt, so daß x nie größer als 30 sein sollte.

Die Zeilen `DOS=UMB` und `DOS=HIGH` steuern die Art und Weise, wohin DOS geladen wird. Der Speichermanager EMM386 erzeugt in der HMA Speicherblöcke, die UMBs genannt werden (Upper Memory Block). Die Option `DOS=UMB` zwingt DOS dazu, diese UMBs zu nutzen. `NOUMB` bewirkt genau das Gegenteil, so daß DOS die oberen Speicherblöcke ignoriert.

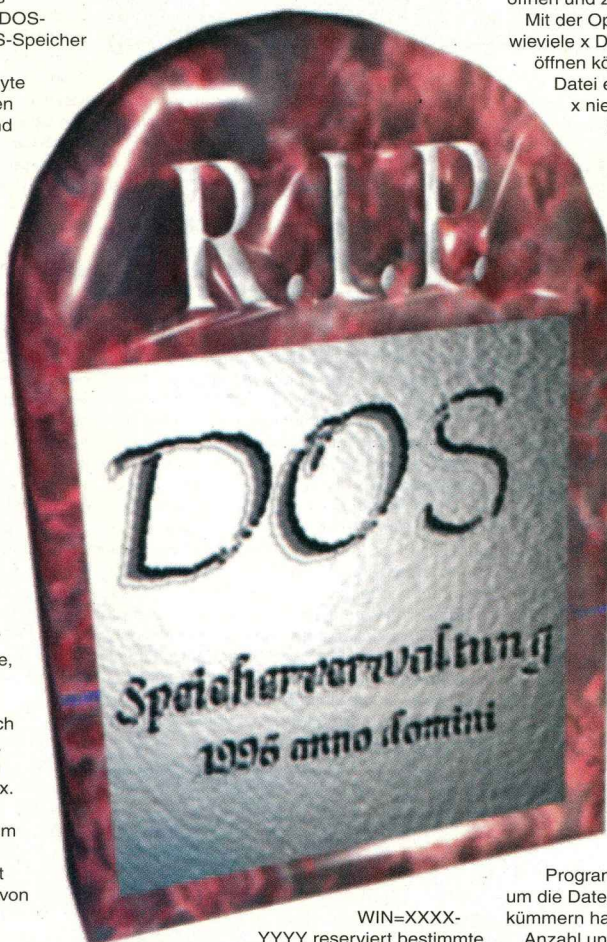
`DOS=HIGH` schließlich lädt Teile von DOS in die HMA oder bei `DOS=LOW` in den konventionellen Speicher. Alternativ hätten die beiden Optionen auch zusammengefaßt werden können, und zwar zu `DOS=HIGH,UMB`.

Damit Daten bei einem Hardware-Interrupt nicht verloren gehen, können dynamische Speicherblöcke reserviert werden, in denen die Daten zwischengespeichert werden. Ein Hardware-Interrupt ist quasi ein Anklopfen eines Gerätes an die CPU, daß diese nun gefälligst die Abarbeitung eines

Programmes zu unterbrechen und sich um die Daten des Interrupt-Auslösers zu kümmern hat.

Anzahl und Größe dieser Bereiche legt die `STACKS`-Option fest. Standardmäßig werden neun Blöcke zu je 256 Bytes angelegt. Demgemäß sieht auch die entsprechende Zeile aus: `STACKS=9,256` bedeutet genau das zuvor Gesagte und sollte auch nicht verändert werden.

Der letzte Parameter sorgt dafür, daß Sie bei einem Tastendruck auf Y kein Z erhalten. Der Grund ist ganz einfach: Standardmäßig beherrscht Ihr PC die amerikanische



`WIN=XXXX-`

`YYYY` reserviert bestimmte

Bereiche in der HMA für Windows, die sonst im konventionellen Speicher stehen würden. Mit der `WIN`-Option werden kleine Teile von Windows ebenfalls in die HMA verlegt.

Sonstige CONFIG.SYS-Optionen

Die Zeile `BUFFERS=x` legt fest, wieviel Speicher für einen Datenträgerscache angelegt wird. x liegt im Bereich zwischen 1

Weitere Optionen

Angeben der in der Optimierung berücksichtigten Treiber/TSR ?	Ja
Hohen Speicherbereich verstärkt durchsuchen?	Ja
Optimierung des hohen Speicherbereichs für Windows?	Nein
Verwendung des Monochrombereichs (B000-B7FF) für Anwendungen?	Ja
Vorhandene EMM386-Speicheraus- und einschüsse verwenden?	Ja
Verlegung des erweiterten BIOS-Datenbereichs in hohen Speicher?	Ja

Drücken Sie die NACH-OBEN oder NACH-UNTEN-TASTE, um eine andere Option zu wählen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Einstellungen zu bestätigen.

Tastenbelegung, bei der die Tasten Y und Z nun mal vertauscht sind. Warum, das ist eine andere Geschichte und soll uns nicht weiter interessieren. Wichtig ist nur, daß es so ist. COUNTRY=xxx definiert die Tastenanordnung nach Ihren Bedürfnissen. Da wir in Deutschland leben, soll auch ein Z erscheinen, wenn wir ein Z drücken.

Die Zahlen 049,850 stehen für einen länderspezifischen Code, der von Microsoft vergeben wird und soviel bedeutet wie: "Ich möchte jetzt gerne eine deutsche Tastatur."

Fahrplan für Programme

Die Stapeldatei AUTOEXEC.BAT gibt lediglich an, in welcher Reihenfolge Programme nach dem Start von DOS automatisch ausgeführt werden. Manche Programme werden resident geladen. Das bedeutet, daß sie nach dem Start so lange im Speicher des Rechners verbleiben, bis dieser ausgeschaltet wird. Mit dem Prefix LH (Load High) werden diese Programme nach Möglichkeit in die HMA geladen. Außerdem können in der

AUTOEXEC.BAT sogenannte Umgebungsvariablen erzeugt werden (Environment).

Diese stehen allen DOS-Programmen zur Verfügung und werden ihnen beim Programmstart mitgeteilt. Die wichtigste Environment-Variable ist PATH=C:\DOS,C:\WINDOWS... Hinter dem Gleichheitszeichen werden alle Verzeichnisse aufgelistet, die Systemdateien oder Treiber beinhalten, auf die zugegriffen werden kann, ohne den Pfad der Datei explizit anzugeben. Angenommen, Sie befinden sich unter DOS im Verzeichnis C:\SPIELE (Prompt C:\SPIELE>) und möchten den Editor starten.

Es reicht aus, lediglich das Kommando EDIT einzugeben, weil DOS so lange in allen mit PATH=... angegebenen Verzeichnissen nachschaut, bis es die Datei EDIT.EXE findet. Die Variablen SOUND, MIDI usw. sind für die Ansteuerung der Soundkarte wichtig und können von Typ zu Typ unterschiedlich sein. Schauen Sie dazu am besten in das Handbuch Ihrer Soundkarte.

Häufig Ärger macht auch der CD-ROM-Treiber MSCDEX. Wer ist beispielsweise MAXCD? Bevor Sie eine Flasche Schampus aufmachen, um Ihr CD-ROM Max zu taufen, hier nun eine kleine Übersicht über den berechtigten Treiber: D:\MAXCD001 ist lediglich eine interne, eindeutige Bezeichnung Ihres Laufwerkes. Es gibt immer nur ein Laufwerk mit der Bezeichnung MAXCD001. Diese Bezeichnung sollten Sie nicht ändern.

Die Option /V steht für Verbose und heißt soviel wie "erweiterte Auflistung der Speicherbelegung". Jedesmal, wenn MSCDEX gestartet wird, bekommen Sie eine Auflistung der verwendeten Speicherbereiche. Diese Option können Sie ruhigen Gewissens löschen. /M:20 bedeutet, daß für dieses Laufwerk 20 Pufferseiten zu je 512 Byte angelegt werden, um Daten zwischenzuspeichern. Ruckelt die Animation eines Spieles zu sehr, versuchen Sie, die Zahl der Puffer auf 30 zu erhöhen. Denken Sie aber daran: Je mehr Puffer Sie einrichten, desto mehr Speicher wird verbraucht.

Wenn Sie EMM386 oder QEMM so konfiguriert haben, daß EMS-Speicher emuliert wird, können Sie die Puffer durch Angabe der Option /E in den Expansionsspeicher verlagern und gewinnen somit ein paar wertvolle KByte konventionellen Speicher. Mehr gibt es dazu nicht zu sagen. Vielleicht aber noch ein kleiner Hinweis für Windows 95-Anwender:

Haben Sie Windows 95 separat neben Windows 3.1 installiert, existieren zwei Ausführungen der AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. Wenn Sie im Startmenü die Option "Vorherige MS-DOS-Version" auswählen, stellt Windows 95 die ursprüngliche Konfiguration wieder her. Ansonsten verändert es die AUTOEXEC.BAT und wirft erst einmal den Maus- und CD-ROM-Treiber raus (rem --- by Windows 95 usw.).

Diese Treiber werden allerdings in einer Datei mit Namen DOSSTART.BAT im Windows 95-Systemverzeichnis wieder aufgeführt, um diese beim Wechsel in den MS-DOS-Modus nachzuladen. Seien Sie deshalb extrem vorsichtig, wenn Sie die Konfigurationsdateien verändern, und vergewissern Sie sich, daß nichts durcheinander kommt. Kommen Sie nicht auf die Idee und kopieren eine Sicherheitskopie Ihrer DOS-Konfiguration über die Windows 95-Konfiguration. Die Folgen sind fatal!

Warum eine Boot-Diskette?

Abschließen möchte ich diesen Exkurs mit dem leidigen Thema Boot-Diskette. Viele Spiele benötigen enorm viel Speicher. Würden Sie alle Treiber laden, die Sie gewöhnlich brauchen, dann würde nicht mehr genug Speicher für ein solches Spiel zur Verfügung stehen. Damit Sie aber nicht jedesmal, wenn Sie dieses Game zocken möchten, die Konfigurationsdateien ändern müssen, können Sie sich eine Boot-Diskette anlegen, die Sie vor dem Einschalten des Rechners einfach in das Diskettenlaufwerk einschieben.

Damit der Rechner von Diskette bootet, müssen die DOS-Systemdateien darauf kopiert werden. Am einfachsten ist es, wenn Sie eine Diskette formatieren und im Anschluß daran in der DOS-Eingabeaufforderung SYS A: eingeben. Daraufhin werden alle wichtigen Systemdateien kopiert. Kopieren Sie dann Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf diese Diskette, und werfen Sie die Treiber raus, die Sie für dieses Spiel nicht benötigen (deutsche Tastaturbelegung, Maustreiber...).

Haben Sie zuvor Ihre Konfiguration mit MEMMAKER oder QEMM optimiert, löschen Sie alle LH-Präfixe aus der AUTOEXEC.BAT und ändern alle DEVICEHIGH-Angaben so um, daß die Treiber in den konventionellen Speicher geladen werden (Bsp: Aus DEVICEHIGH /L:1,12240=C:\DOS\SETVER.EXE wird DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE).

Anschließend wechseln Sie in das Verzeichnis C:\DOS und kopieren nun folgende Dateien auf die Boot-Diskette: CHKSTATE.SYS, EMM386.EXE, HIMEM.SYS, MEMMAKER.EXE und SIZER.EXE). Nun können Sie den Rechner mit der Diskette booten und dann mit MEMMAKER erneut optimieren. Jetzt haben Sie ein sauber konfiguriertes System mit einem Maximum an Speicher.

Ganz Bequeme können das Spiel auch direkt aus der AUTOEXEC.BAT aufrufen. Einfach Diskette rein – und fertig! Ich hoffe, ein klein wenig Klarheit in das Speicherdickicht unter DOS gebracht zu haben. Im Grunde ist doch alles ganz einfach, oder? 

SPEICHERMACHER

Das Utility MemMaker für den Speichermanager EMM386 liefert in der Default-Einstellung schon ganz ordentliche Ergebnisse. Wesentlich verbessern können Sie das Resultat, wenn Sie die Einstellungen selbst optimieren. Wählen Sie statt des Expreß-Setups das benutzerdefinierte Setup.

Je nachdem, ob das Spiel EMS-Speicher benötigt oder nicht, beantworten Sie die entsprechende Frage mit Ja oder Nein (Leertaste). MemMaker fragt Sie, welche Treiber optimiert werden sollen. Um sicher zu gehen, daß alle Treiber in die HMA verschoben werden, beantworten Sie alle Fragen, ob der entsprechende Treiber verschoben werden soll, mit Ja.

Die Windows-Optimierung können Sie verneinen, wenn es sich um ein DOS-Spiel handelt. Daraufhin bootet Ihr Rechner wieder neu, und MemMaker testet die verschiedenen Konfigurationen. Nach der höflichen Frage, ob Ihr System stabil läuft, wird der Rechner ein drittes Mal neu gebootet und die Konfigurationsdateien aktualisiert. Wenn Sie die vorherige MS-DOS-Version unter Windows 95 neu optimieren wollen, achten Sie bitte darauf, daß Sie beim erneuten Booten auch die vorherige MS-DOS-Version aufrufen.

PC Power-Jahresumfrage 1996

So haben Sie entschieden!

Das Endergebnis der Umfrage 1996 liegt vor. Martin Wilmer qualmt der Kopf, und Klaus Trafford versucht, das Zahlenwerk in Worte zu fassen.

Bevor ich Ihnen mitteile, wie das Ergebnis der Jahresumfrage lautet, möchte ich mich bei allen bedanken, die daran teilgenommen haben. Insgesamt 280 Fragebögen wurden in dieser Auswertung berücksichtigt; die Antworten helfen uns, eine noch bessere PC POWER zu machen, als Sie es bisher gewohnt sind. Wie das im einzelnen aussieht, erfahren Sie bei den jeweiligen Ergebnissen. Und nun auf ins Zahlengewimmel...

Frage 1

Ich lese die PC POWER

regelmäßig:	149
unregelmäßig:	54
dies ist meine erste:	77

Frage 2

Aufmerksam wurden auf die PC Power (Mehrfachnennungen möglich)

durch Freunde:	22
im Handel:	255
durch Werbung:	1
durch anderes (Vollversion):	10

Frage 3

Hier schaut auch Frau Maueröder (zu Recht) genau hin: Andere Computer(spiele-)Magazine lesen (Mehrfachnennungen möglich)

PC Games:	141
PC Player:	116
Power Play:	78
PC Spiel:	59
PC Praxis:	40
DOS International:	24
Chip:	32
PC Joker:	37
PC Direkt:	37
PC Welt:	42
C'T:	23
In'side Multimedia:	25

(andere)

basic pro:	1
PC Pro:	1
Nintendo Magazin:	1
Sega Magazin:	1
PC Shopping:	2
Data News:	1
Fun Online:	3

WIN:	3
CD-ROM Hits:	2
DOS Trend:	2
Chip Hit Ware:	1
Atari inside:	1
ST-Computer:	1
PC-Heimwerker:	1
Computer-Flohmarkt:	1
Highscreen-Highlights:	2
PC gol:	10
Fast geschenkt:	2
Amiga Joker:	1
hyper:	1
inside shareware:	2
ix/unix:	2
OS/2 inside:	4
CD-ROM:	11
CD Direkt:	2
Bestseller Games:	16
PC Action:	31

Frage 4

Hier ging es darum, was Sie am liebsten spielen. Das Ergebnis dürfte einigen Herstellern vielleicht zu denken geben.

Adventures	
sehr gerne:	155
ab und zu:	88
nicht so gerne:	30

Ballerspiele	
sehr gerne:	70
ab und zu:	128
nicht so gerne:	73

Jump 'n' Runs	
sehr gerne:	54
ab und zu:	112
nicht so gerne:	104

Management	
sehr gerne:	46
ab und zu:	97
nicht so gerne:	121

Rennspiele	
sehr gerne:	68
ab und zu:	109
nicht so gerne:	90

Rollenspiele	
sehr gerne:	95
ab und zu:	90
nicht so gerne:	81

Simulationen	
sehr gerne:	116
ab und zu:	100
nicht so gerne:	54

Sportspiele	
sehr gerne:	52
ab und zu:	82
nicht so gerne:	132

Strategiespiele	
sehr gerne:	134
ab und zu:	96
nicht so gerne:	38

Frage 5

Wieviel Geld wird monatlich für Spiele ausgegeben?

bis 100 DM:	208
100-200 DM:	50
200-300 DM:	17
mehr als 300 DM:	5

Vielleicht ist das ein Grund mehr, über die zum Teil großen Unterschiede zwischen Verkaufspreisen hier und z.B. in England nachzudenken...

Frage 6

Welchen Rechner besitzen Sie?

unter DX2/50:	67
DX2/50 und höher:	88
DX/100 und Pentium:	140

Frage 7

Hier war die Frage nach dem bevorzugten Betriebssystem. Das Ergebnis ist eindeutig:

DOS:	161
Windows 3.xx:	96
Windows 95:	95
OS/2:	6

Frage 8

Wie oft sitzen Sie täglich am Rechner?

weniger als eine Stunde	65
eine bis fünf Stunden	199
mehr als fünf Stunden	15

Frage 9

Keine nennenswerten Schwerpunkte, deshalb auch nicht weiter erwähnenswert.

Frage 10

Sie durften uns, wie in der Schule, mit 1 bis 6 benoten. Und das ist dabei herausgekommen...

(Heft)

Titel	2,10
Inhalt	1,97
News	2,8
Features	2,21
Previews	2,21
Reviews	2,2
Technik	2,34
Hardware-Test	2,44
Hot Web Sites	2,70

(Cover-CD)

Vollversion	1,71
Demos	2,12
Menüsteuerung	2,20
sonstige Inhalte	2,57

In der **Ausgabe 3/96** fühlten Sie sich besonders angesprochen von (Auszug):

Die Spur der Piraten: 103

Das war eindeutig! Unser Feature über Raubkopierer hat Sie sehr beeindruckt. Ein Grund mehr, uns auch künftig immer wieder mit Themen zu beschäftigen, die über das gewohnte Spektrum hinausgehen.

Nicht angesprochen wurden Sie von (Auszug)

Hot Web Sites: 66

Jene sind seit dieser Ausgabe in dieser Form nicht mehr Bestandteil der PC POWER.

Frage 11

Auch hier durften Sie Noten vergeben, wobei 1 für unverzichtbar und 6 für überflüssig stand. Was wenigstens mit einer 2.. bewertet (gewünscht) wurde, werden Sie auf alle Fälle weiterhin in der PC POWER vorfinden.

Komplettlösungen	1,69
Tips, Tricks und Cheats zu Spielen	1,47
Leserhitparade der besten Spiele	3,3
Leserbriefe	2,95
Fotos vom POWER-Team	3,97
Druckertests	3,28
Joysticktests	2,79
Hardwaretests allgemein	2,29
Lernprogramme/Education	3,23
Anwendungsprogramme	2,79
Schachette (Mensch/Rechner gegen Rechner)	4,16
Bücherecke	3,57
Wettbewerbe	2,37
Poster	3,88
Firmenprofile	3,15

Wünsche zu speziellen Themen/Rubriken

Hier gab es zwei Schwerpunkte: mehr Komplettlösungen/Tips und mehr Information zu der CD. An beidem arbeiten wir, was dabei herauskommt, werden Sie sehr bald erfahren.

Frage 12

Für uns sehr wichtig: Wie finden Sie den Preis von 14,80 Mark?

angemessen:	77
zu hoch:	36
zu niedrig:	1
kommt aufs jeweilige Heft an:	51
kommt auf die Vollversion an:	147

Frage 13

Die persönliche Anrede – wie soll sie in Zukunft aussehen?

Sie:	29
Du:	115
ist mir egal:	136

Kleiner Gag am Rande: Ein 42jähriger Angestellter wollte das "Du", ein 30jähriger Student bestand auf das "Sie". Wir haben interne Kriege geführt und uns am Ende doch noch gütlich geeinigt: Martin M. darf mich siezen, und... nein, Unsinn. Wir werden Sie auch weiterhin siezen, aber in den Bereichen, wo wir von Ihnen geduzt werden (Leserbriefe, Helpline), werden wir es auch tun. Man ist ja flexibel...

Frage 14

Wie gefällt Ihnen unser Layout?

Note 1:	53
Note 2:	172
Note 3:	41
Note 4:	7
Note 5:	-
Note 6:	-

Wie Sie an dieser und der nächsten Ausgabe feststellen werden, sind wir im Begriff, unser Layout noch besser zu machen. Aber natürlich freuen wir uns über dieses Votum.

Frage 15

Alles in allem bewerten Sie die PC POWER mit

+20%	1
30%	1
41 bis 50%	4
51 bis 60%	5
61 bis 70%	17
71 bis 80%	68
81 bis 90%	105
91 bis 100%	64

Auch hier ein dickes Dankeschön. Dieses positive Ergebnis motiviert uns sehr! – Jene sechs Leser, die uns mit weniger als 50% bewerteten, werden gebeten, sich zwecks öffentlicher Auspeitschung zu melden (grins).

Frage 16

Was machen unsere Leser beruflich?

Schüler	95
Student	28
Angestellter	81
Beamter	30
Freiberufler	4
arbeitslos	7
Pensionär	2
sonstiges	29

(Anm. des Auswerters: Unter "sonstiges" fallen überwiegend Arbeiter und Facharbeiter, denen hätte man ruhig 'n eigenes Kästchen gönnen können...)

Ja, Martin. Es haben sich auch einige Zivis und Bundis beschwert. Nächstes Mal machen wir's wie anno dazumal bei Robert Lembke: Sie machen Ihr Kreuz entweder bei "angestellt" oder "selbständig"...

Frage 17

Unsere Leserschaft ist quer über die Bundesrepublik, Österreich und die Schweiz verteilt, wie die Auswertung ergab. Seltsamerweise hatte sich weder ein Sachse noch ein Bayer gemeldet...

Frage 18

Der jüngste Leser ist unserer Umfrage nach elf Jahre, der älteste – wir staunten nicht schlecht, 66. Tja, da fängt das Leben halt erst an...

Alter 11-15 Jahre	59
Alter 16-20 Jahre	41
Alter 21-25 Jahre	37
Alter 26-30 Jahre	54
Alter 31-35 Jahre	35
Alter 36-40 Jahre	26
Alter 41-45 Jahre	16
Alter 46-50 Jahre	8
Alter 51-55 Jahre	1
Alter 56-60 Jahre	2
Alter 61-65 Jahre	-
Alter 66-70 Jahre	1

Die hier nicht weiter behandelten Fragen dienten uns, um Ihre ganz persönlichen Wünsche an die PC POWER kennenzulernen. Es gab diverse Übereinstimmungen, aber auch sehr interessante Einzelvorschläge, über deren Realisierung unser Power-Team bereits nachdenkt.

Bleibt mir noch die Bekanntgabe der fünf Gewinner eines PC POWER-Jahresabonnements:

**Kay Schreier,
35394 Gießen**

**Thiemo Kirmse,
09126 Chemnitz**

**Ulrich Ehmke,
79395 Steinenstadt**

**Martin Friedrich,
08060 Zwickau**

**Thomas Maeder,
64521 Groß-Gerau**

Für diese fünf Leser gibt es die PC POWER ab der Ausgabe 6/96 ein Jahr lang kostenlos frei Haus. Herzlichen Glückwunsch – und bis zur nächsten Umfrage!

Raytracing leicht gemacht

Randvoll gefüllt mit Hunderten von Programmen und einer umfangreichen Bibliothek erleichtert die CD Raytracing Studio von TEWI den Einstieg in die schillernde Welt des Raytracings.

Boris Sander hat sich jedes der ca. 553 Megabytes genau angesehen.

Der wohl berühmteste und beliebteste Raytracer für unseren PC ist der Persistence of Vision Raytracer, kurz POV-Ray, der GNU Foundation (GNU is Not Unix). Diese Gruppe von Idealisten haben den Shareware-Markt bereits mit zahllosen Programmen und Utilities bereichert. POV-Ray hat mittlerweile schon etliche Entwicklungsjahre hinter sich und ist immer noch ein offenes Projekt. Die Quelltexte sind für jeden C- und C++-Compiler frei verfügbar.

So verwundert es auch nicht weiter, daß es nicht nur eine POV-Ray-Version für den PC gibt, nein – es ist vielmehr eine ganze Familie, die alle wichtigen Plattformen, ob Unix-Derivate, Linux, RISC-OS oder AmigaDOS, abdeckt. Es gibt Hunderte von Programmierern, die sich an dem Projekt beteiligen. Und der Funktionsumfang aktueller Versionen braucht sich wahrhaftig nicht vor den kommerziellen Raytracern zu verstecken, auch wenn diese das Bankkonto um fünfstelligen Summen schmälern.

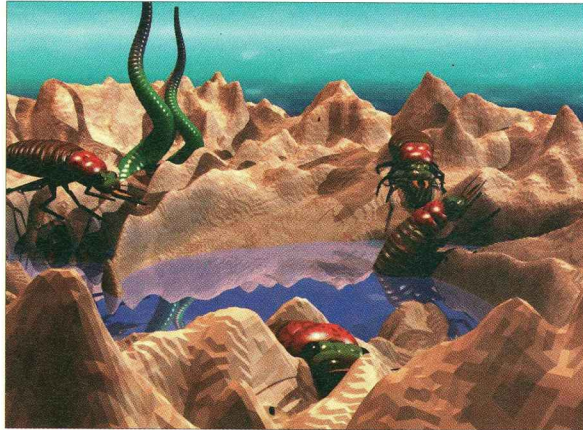
Einziger Nachteil von POV-Ray ist, daß es aus vielen einzelnen Tools besteht. Da geht die Übersicht schnell flöten, zumal die Optionen umständlich über Kommandozeilen eingestellt werden müssen. Was aber noch schlimmer ist: Die Programme werden Sie niemals zusammen in Mailboxen oder WWW-Seiten finden. Ich habe ungefähr drei bis vier Monate gebraucht, bis meine Sammlung halbwegs komplett war. Rechne ich nun die Telefon- und Online-Gebühren zusammen, so hätte ich mir wahrscheinlich doch einen kommerziellen Raytracer leisten können. Ja, und dann entdeckte ich die diese CD, auf der man mit Tools förmlich erschlagen wird: Ich hätte mir meine Zigaretten genausogut mit Fuffies anzünden können, es kommt ungefähr auf das gleiche raus.

Tolles Handbuch

Ungewöhnlich für eine Shareware-CD: TEWI legt der Silberscheibe ein ausführliches und leichtverständliches Handbuch bei. Neben einer Einführung in die Anfänge und Grundlagen der 3-D-Grafik erfährt der Leser auch die Funktionsweise des Raytracing. Mit diesem Grundwissen bewaffnet, wird das Verständnis der nächsten Kapitel wesentlich erleichtert, denn dort erfahren Sie, wie Sie Skripte für POV-Ray erstellen. POV-Ray besitzt keinen eingebauten Objekt-Modeller und baut die Szenen mittels einer Skriptsprache auf, die jedoch relativ einfach zu erlernen ist. Die Beschreibung der einzelnen Befehle deckt alle POV-Ray-Versionen bis zum Release 2.2 ab.

Für jeden etwas

Auf der CD befinden sich gleich mehrere POV-Ray-Versionen: Für jeden Prozessortyp gibt es optimierte



Programme, selbst 286er-Nostalgiker (sorry, ist aber wahr!) werden nicht vernachlässigt. Leider fehlt die aktuelle Version 3.0 und ein Pentium-optimierter Raytracer (diese können Sie auf der POV-Ray-Site [HTTP://www.povray.org/](http://www.povray.org/) finden). Das besondere an der CD ist aber die Vielzahl der Tools, die das Arbeiten mit POV-Ray erst richtig komfortabel machen.

Da wäre z.B. Moray V1.5, ein Objekt-Modeller, mit dem Sie alle POV-Objekttypen einfach und schnell am Bildschirm entwerfen können. Außerdem ist Moray zugleich eine grafische Benutzeroberfläche unter DOS, mit der Sie alle POV-Ray-Features bequem mit der Maus einstellen können. Für Windows-Anhänger gibt es POVCAD, mit dem Sie Szenen schnell und

einfach unter Windows erstellen. Dutzende von kleinen DOS-Programmen erzeugen Spiralen oder sonstige, kompliziert aufgebaute Objekte, die Sie dann in Ihre Szene einbauen können.

Über 180 professionelle Texturen geben den Objekten den letzten Schliff. Dutzende von Fraktalgeneratoren erzeugen beispielsweise künstliche Landschaften mit Bergen, Küsten und Seen, die Sie in POV-Ray importieren können. 22 3-D-Konverter wandeln alle gängigen 3-D-Dateiformate, u.a. DXF, DKB, CAD, ineinander um. Außerdem finden Sie noch Grafik-Viewer, Tools zur Bildbearbeitung und Erzeugung von Animationen, Animations-Player und viele andere Raytracer, darunter DKBTrace und Polyray.

Rund 1.500 Bilder, Animationen und Fraktale zeigen eindrucksvoll, was man mit den mitgelieferten Programmen alles erreichen kann. Wer hier nicht zugreift, der ist wirklich selbst schuld. Für jeden, der sich für

Raytracing unter DOS/Windows interessiert, ist diese CD ein absolutes Muß. Zwar sind manche Dateien und Programme schon etwas älter und umständlich zu bedienen, aber der Zweck heiligt die Mittel. Hier können sich viele Shareware-Publisher eine ganz dicke Scheibe abschneiden!

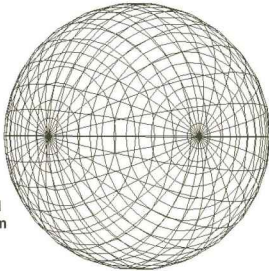
PRODUKTINFO

Raytracing-Studio
Hersteller: Tawi
Preis: 39 Mark

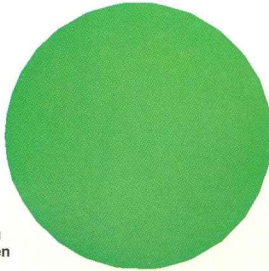
Grundlagen des Raytracings

Gerade im Hinblick auf die Spieleproduktion ist es sehr interessant zu wissen, wie ein Raytracer funktioniert. Nur wer das Konzept verstanden hat, kann auch professionelle Bilder erzeugen. Boris Sander liefert das nötige Grundgerüst.

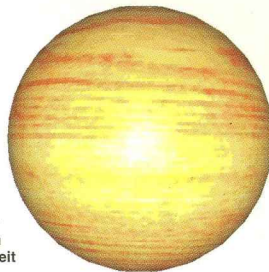
Das einfachste Modell der 3-D-Darstellung: Die Drahtgittermodelle. Sie brauchen nur wenig Rechenzeit und eignen sich zum Entwurf von Objekten



Das Flat-Shading schattiert die Fläche einfach und schnell, ohne Schatten und Reflexionen zu berücksichtigen



Gouraud- und Phong-Shading liefern schon realistische Ergebnisse, brauchen aber auch erheblich mehr Rechenzeit



Die Geschichte der Computergrafik feiert im Dezember diesen Jahres ihren 45. Geburtstag. Grund genug, noch einmal die Highlights Revue passieren zu lassen: Jay Forrester war einer der ersten, der sich mit dem Thema Computergrafik beschäftigt hat. Damals gab es noch keine Bildschirme zur Darstellung von Text, geschweige denn Grafik. Mit Hilfe einer Kathodenstrahlröhre, wie man Sie heute noch in Oszillographen findet, ließ er einen computergesteuerten Lichtpunkt über die Phosphorschicht hüpfen. Für damalige Verhältnisse eine technische Sensation!

Mit der Verbreitung von zeichenorientierten Bildschirmen zur Ausgabe von Text entwickelte sich daraus eine neue Kunstform: Die Buchstaben des Alphabetes wurden zur Darstellung von Gegenständen wie Autos, Flugzeuge oder Tiere 'mißbraucht'. Wer mit der Mailboxszene vertraut ist, kennt die kunstvoll gestalteten Footer, die meistens mit ASCII-Bildern verziert sind.

Mitte der 60er begann dann die Ära der 3-D-Grafik. Mittels der Parallelprojektion konnte man virtuelle dreidimensionale Objekte auf dem zweidimensionalen Bildschirm sichtbar machen. Die Drahtmodellberechnung, die ein Pentium-PC mal so eben nebenbei erledigt, kostete die Pioniere enorm viel Geduld. Als die Rechenleistung immer größer wurde, konnte man sich an das Problem heranwagen, verdeckte Flächen zu eliminieren.

Der 'Painters Algorithm' sortierte die Flächen eines Objekts nach ihren Z-Koordinaten (Tiefe des Objekts) und zeichnete die Teile zuerst, die die größten Z-Koordinaten haben, bis schließlich die am weitesten vorne gelegenen Flächen die bereits gezeichneten überdecken. Das Ergebnis wurde zunehmend plastischer. Der Algorithmus machte aber aus einer Kugel wieder eine Scheibe, wenn alle Flächen die gleiche Farbe besitzen. So erweiterte man das Modell um eine imaginäre Lichtquelle, mit der die Forscher die Lichtintensität auf einer Teilfläche berechnen konnten.

Die Teilflächen konnten nun unterschiedlich farbig gezeichnet und somit schattiert werden. Der Algorithmus war aber alles andere als perfekt und versagte bei Flächen, die weit in den Raum hineinragen. Flächen, die eigentlich unsichtbar sind, wurden trotzdem gezeichnet. 1971 löste Henry Gouraud das Problem mit dem nach ihm benannten Gouraud-Shading. Für jeden Bildpunkt

auf dem Bildschirm wird ein Puffer eingerichtet, in dem die Z-Koordinaten von Objekten gespeichert werden (deshalb auch Z-Buffer genannt). Nun werden alle Flächen gerastert und in einzelne Punkte zerlegt.

Durch die Projektion der 3-D-Koordinaten auf die 2-D-Oberfläche des Bildschirms 'weiß' der Computer, an welcher Stelle er diesen Punkt zeichnen muß. Gleichzeitig wird die Z-Koordinate dieses Punktes im Puffer gespeichert. Muß noch

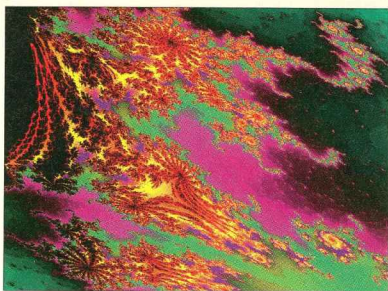


einmal an der gleichen Bildschirm-Koordinate ein Punkt gezeichnet werden, so vergleicht man den Inhalt des Puffers mit der Z-Koordinate des neuen Punktes. So kann man leicht feststellen, ob der neue Punkt vor oder hinter dem vorherigen Punkt liegt. Liegt er davor, wird er gezeichnet und seine Z-Koordinate im Puffer gespeichert, ansonsten wird er schlicht und einfach ignoriert.

Das wiederholt sich so lange, bis der letzte Punkt gezeichnet ist. Des weiteren wird nicht mehr die eintreffende Lichtintensität der gesamten

Bilder aus dem Raytracer bestehen vor allem durch Spiegelungen und Transparenzeffekte. Außerdem werden realistische Schatten quasi nebenbei berechnet





Fläche berechnet, sondern die Intensitäten an den Flächenkanten. Durch Interpolation der Kantenintensitäten wird erreicht, daß alle dazwischen liegenden Punkte unterschiedlich eingefärbt werden können. Das Ergebnis kann sich bereits sehen lassen. Aus der facettenreichen Kugel, bei der man die einzelnen Dreiecke noch deutlich erkennen kann, wird eine fast perfekt schattierte, glatte Kugel.

Vier Jahre später verfeinerte Tong Phong diesen Algorithmus, indem er nicht nur die Lichtintensitäten an den Objektkanten interpolierte, sondern gleich auf allen Flächenpunkten berechnete. Der Phong-Algorithmus lieferte noch feinere und weichere Farbübergänge als der Gouraud-Algorithmus, allerdings war der Aufwand dafür entsprechend größer. Beide Verfahren erlaubten aber bereits den Einsatz von Texturen.

Das sogenannte Texture Mapping erzeugte 'natürliche' Oberflächen, indem nicht die Objektfarbe an diesem Punkt gezeichnet wird, sondern die Farbe des entsprechend berechneten Punktes einer zuvor geladenen Bitmap (ein stinknormales, farbiges Bild). Somit waren Holzmaserungen oder Marmoreffekte möglich. Beide Algorithmen erzeugen schon fast fotorealistische Bilder. Aber ein paar Details

fehlen noch, um die Darstellung perfekt zu machen: Transparente oder spiegelnde Objekte.

1971 stellte David Mittelman die Natur auf den Kopf. Ausgehend von dem Modell der visuellen Wahrnehmung, bei der Lichtstrahlen von einer Lichtquelle in alle Richtungen ausgestrahlt werden und auf Objekte treffen, die wiederum ein Teil des Lichtspektrums reflektieren und von unserem Auge wahrgenommen werden, drehte er die ganze Geschichte um. Er schuf quasi eine virtuelle Kamera mit einer rechteckigen Projektionsfläche und einem Brennpunkt. Von diesem Brennpunkt aus schickte er Strahlen aus, die alle Punkte der Projektionsfläche abdecken.

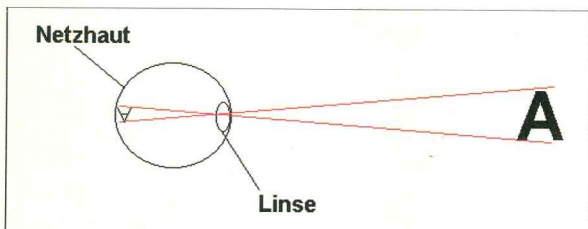
Mathematisch gesehen handelt es sich bei den Strahlen um Raumvektoren. Schneidet ein Raumvektor die Oberfläche eines Objektes, so ist dessen Oberfläche entscheidend für den weiteren Verlauf des Strahles. Ist die Oberfläche verspiegelt, wird der Vektor in eine andere Richtung reflektiert und wiederum auf einen Schnittpunkt mit einem anderen Objekt überprüft. Dies geschieht solange, bis der Strahl keine Objekte mehr schneidet. Die Farbe des zuletzt 'getroffenen' Objektes wird auf der Projektionsfläche gezeichnet (unter Berücksichtigung einer oder mehrerer Lichtquellen).

Ist ein Objekt

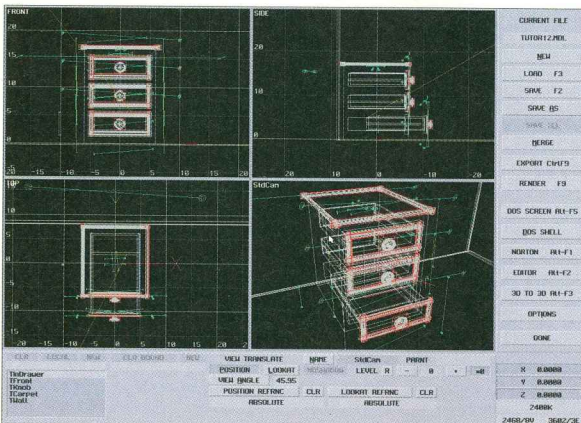


transparent, so lenkt die unterschiedliche Dichte des Objekts den Sehstrahl eventuell ab (tauchen Sie mal einen Trinkhalm in ein Becken mit Wasser – sieht irgendwie geknickt aus, was?). Die Berechnung einer solchen Szene dauert je nach Auflösung locker mehrere Stunden bis Tage! Die Ergebnisse sehen aber atemberaubend aus (siehe Fotos).

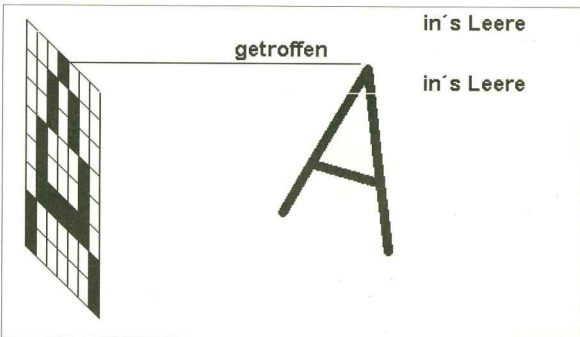
Mit Raytracing ist es möglich, Fotos und sogar Filme zu machen, die 'wie echt' aussehen. Durch den Einsatz von mehreren Lichtquellen entstehen Schatten und Glanzlichter, fast so wie in Wirklichkeit. Der Phantasie sind keine Grenzen mehr gesetzt. Wann fangen Sie mit Ihrem neuen Hobby an? 



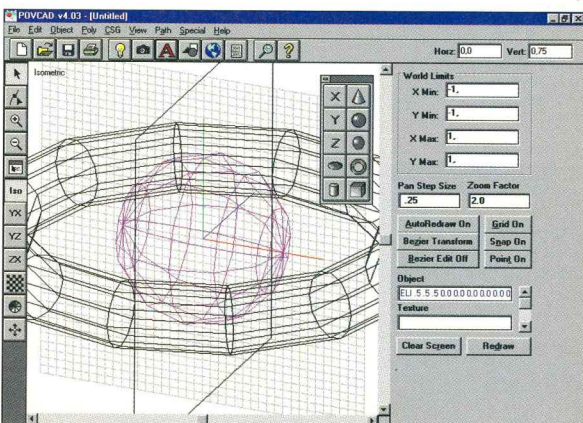
Das Modell der visuellen Wahrnehmung. Die Strahlen eines Objektes werden von der Linse gebrochen und auf der Netzhaut umgedreht abgebildet



Der DOS-Modeller MORAY ermöglicht das schnelle Entwerfen von komplexen Szenen. Außerdem können alle Funktionen von POV-Ray eingestellt werden



Ein Raytracer funktioniert umgekehrt. Durch eine gerasterte Projektionsfläche werden Strahlen geschickt, die dann eventuell auf Objekte treffen. An der Stelle wird die Farbe des Objektes gezeichnet



POV-CAD ist eine vergleichbare Shell für Windows-Anhänger. Auch hiermit können umfangreiche Objekte und Szenen gestaltet werden

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Bildagentur Focus Fotograf William Campbell

Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinoceros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie“ des

WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.



WWF

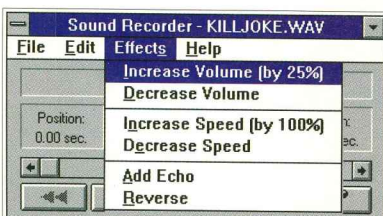
Mensch, die Zeit drängt.

Bearbeiten von Wave-Dateien

In der letzten PC Power hat Ihnen Ged Start gezeigt, wie man Wave-Dateien aufzeichnet. Diesmal erklärt er, wie Sie diese Dateien bearbeiten können.

Im letzten Monat habe ich Ihnen bereits demonstriert, wie einfach es ist, mit dem PC Aufnahmen zu machen. Aber was, wenn Ihnen die Aufnahme nicht hundertprozentig gefällt? Ein häufiges Problem sind z.B. längere Pausen zu Beginn und am Ende der Aufnahme. Diese Pausen belegen natürlich genausoviel Festplattenspeicher wie etwa die Aufnahme eines 48köpfigen Orchesters – bis zu 1 MB für sechs Sekunden.

Bei Sprachaufnahmen trifft man oft auf "ähs" und "öhs", die im Skript eigentlich nicht vorgesehen waren, und auch diese Dinge belegen Speicherplatz. Um Abhilfe zu schaffen,



Simple Veränderungen der Lautstärke oder Umkehrungen von Wellenformen können Sie auch mit dem Windows Klangrekorder (Win 95: Audiorecorder) vornehmen

müssen die Aufnahmen bearbeitet werden.

Das Editieren einer Wave-Datei mag auf den ersten Blick komplizierter aussehen, als es tatsächlich ist, besonders wegen der Art und Weise, wie die Informationen auf dem Bildschirm dargestellt werden. Doch mit ein bißchen Übung ist es problemlos möglich, Ihre Aufnahmen durch einige präzise Cuts und Fades zu perfektionieren.

Mittlerweile liegt nahezu jeder Soundkarte ein wie auch immer gearteter Wave Editor bei. Für diesen Artikel wollen wir uns jedoch auf den

meistverbreiteten, das Wave Studio der Soundblaster, konzentrieren. Für alle Leserinnen und Leser, die noch keinen Wave Editor besitzen oder mal ein etwas anspruchsvolleres Programm antesten möchten, haben wir den Shareware-Editor GoldWave auf unsere Cover-CD gepreßt.

Take That als Wave-Datei?

Die einfachste Methode, sich mit dem Wave Editor anzufreunden, ist, eine Wave-Datei zu öffnen, mit der Sie bereits gut vertraut sind, etwa die Aufnahme Ihres Lieblings-Hits. Auf dem Monitor werden die Wellenformen dargestellt. Spielen Sie nun die Datei ab und beobachten Sie, wie sich die Wellenform entsprechend der Musik verändert. Zu Beginn des Titels erkennen Sie eine gerade Linie; das ist die Pause vor dem eigentlichen Beginn des Musikstücks. Anschließend kommt Leben in die Wellenform. Je lauter die Musik, desto höher die "Spitzen" in der Darstellung.

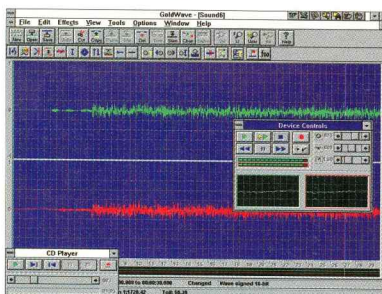
In der Rockmusik entsprechen diese Spitzen in der Regel den Einsätzen von Baß und Snare Drum, bei moderner Tanzmusik dem Beat der Bass Drum und bei klassischer Musik den Blechbläserinsätzen. Sprachpausen – die erwähnten "ähs" und "öhs" – erscheinen als flache Stellen in der Wellenform und sind leicht auszumachen. Das sind zwar alles recht allgemeine Anmerkungen, aber wenn Sie erst mal ein wenig mit der Materie herumgespielt haben, werden Sie schnell begreifen, was Sache ist.

Beginnen wir zunächst mit einer leichten Übung: Die Pause zu Beginn der Aufnahme soll entfernt werden. Dazu müssen Sie lediglich den Cursor an den Anfang der Welle positionieren und diese dann durch Ziehen bis zum Beginn der Musik markieren. Der Wave Editor besitzt übrigens eine Zoom-Funktion, mit

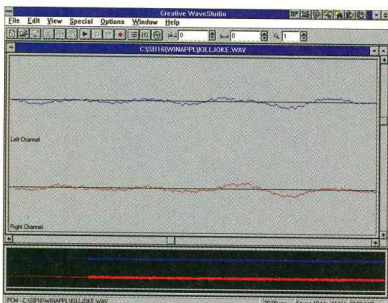
der ein äußerst präzises Arbeiten möglich ist. Lassen Sie jedoch einen winzigen Augenblick Stille vor dem Titel, Ihr Audio-System wird's Ihnen danken. Den markierten Bereich können Sie nun löschen, schneiden oder gar an anderer Stelle wieder einsetzen.

Effekthascherei

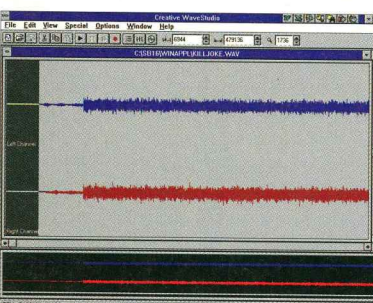
Diese simple Methode des Markierens ist Grundlage aller Bearbeitungstechniken. Je nachdem, welchen Editor Sie verwenden, können Sie damit auch Effekte wie Echo und Hall, Veränderungen der Lautstärke bestimmter Wellenabschnitte oder Fade Outs einrichten. Nur, eine Regel sollten Sie sich zu Herzen nehmen: Erstellen Sie stets eine Sicherheitskopie der Datei, die Sie bearbeiten wollen. Vermeiden Sie es aber, zu viele Dateien von ein und derselben Aufnahme abzulegen, denn – ich sag's noch einmal – Wave-Dateien benötigen viel Speicherplatz. Ansonsten können Sie nun Ihrer Phantasie freien Lauf lassen, Sie werden mit Sicherheit eine Menge Spaß bekommen. 



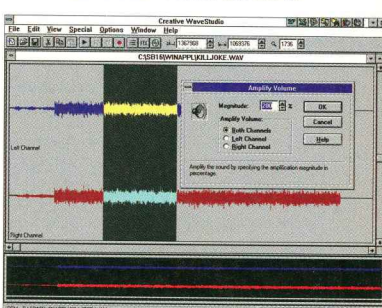
Wenn Sie noch keinen Wave Editor besitzen oder mal mit einem etwas anspruchsvolleren Modell arbeiten wollen, testen Sie GoldWave auf unserer Cover-CD an



Simple Veränderungen der Lautstärke oder Umkehrungen von Wellenformen können Sie auch mit dem Windows Klangrekorder (Win 95: Audiorecorder) vornehmen



Durch Markieren des entsprechenden Bereichs kann die Pause nun aus der Aufnahme gelöscht werden. Die Datei wird dadurch kleiner und effektiver



Das Bearbeiten einer Wave-Datei ist kinderleicht, wie dieser ziemlich dramatische Eingriff zeigt. So etwas sollten Sie jedoch nicht zu oft tun, da Ihre Lautsprecher Schaden nehmen könnten

INSTALLIEREN UND STARTEN VON GOLDWAVE

Auf unserer Cover-CD befindet sich, wie bereits erwähnt, das GoldWave-Programm. Dieser Wave Editor ist leicht zu bedienen und

zu verstehen, leider sind aber die Anweisungen und Hilfenmeldungen überwiegend in englischer Sprache. Um Ihnen

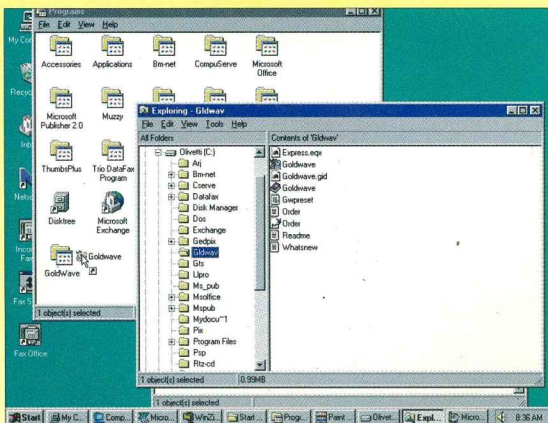
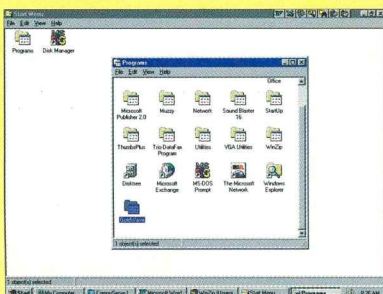
den Anfang zu erleichtern, zeigen wir Ihnen, wie Sie GoldWave für Windows und Windows 95 einrichten und starten.

Windows 95

GoldWave besitzt keine automatische Setup-Routine, damit bestimmte Dateien nicht überschrieben werden. Doch das manuelle Setup ist nicht weiter schwierig, wenn Sie folgende Schritte genau befolgen.

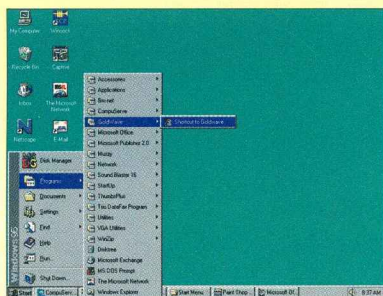
1. Installieren Sie die Dateien von der Cover-CD auf Ihre Festplatte. Die Dateien befinden sich nun in einem Verzeichnis namens GLDWAIV.
2. Kopieren Sie mit dem Windows-Explorer folgende Dateien in Ihr Windows-Verzeichnis: EXPRESS.EQX und GWPRESET.INI.
3. Erstellen Sie mit dem Explorer einen neuen Ordner im Verzeichnis "Programme". Kopieren Sie anschließend das GoldWave-Icon aus dem Verzeichnis GLDWAIV in den GoldWave-Ordner im Verzeichnis "Programme". GoldWave können Sie nun nach Klicken der Schaltfläche "Start" über das Programm-Menü starten.

Im Programm-Ordner des Start-Menüs können Sie Windows 95 nach Ihren eigenen Wünschen einrichten



Ziehen Sie das Icon aus dem GLDWAIV-Verzeichnis in den neuen Ordner. Sie können das Programm dann bequemer starten

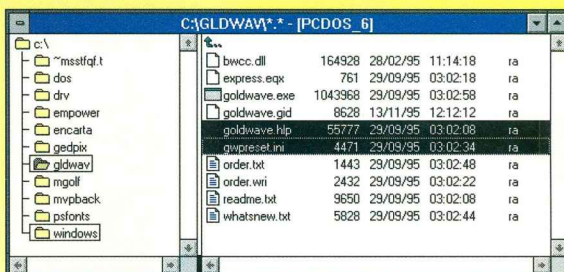
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Start". GoldWave erreichen Sie nun über das Programm-Menü



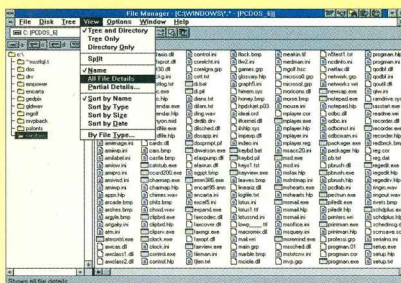
Windows 3.x

GoldWave besitzt keine automatische Setup-Routine, damit bestimmte Dateien nicht überschrieben werden. Doch das manuelle Setup ist nicht weiter schwierig, wenn Sie folgende Schritte genau befolgen.

1. Installieren Sie die Dateien von der Cover-CD auf Ihre Festplatte. Die Dateien befinden sich nun in einem Verzeichnis namens GLDWAIV.
2. Kopieren Sie mit dem Dateimanager folgende Dateien in Ihr Windows-Verzeichnis: EXPRESS.EQX und GWPRESET.INI.
3. Suchen Sie mit dem Dateimanager im Windows-Verzeichnis nach einer Datei namens BWCC.DLL. Wählen Sie im Menü "Ansicht" des Dateimanagers die Option "Alle Details". Sie erfahren so das Erstellungsdatum der Datei. Liegt das Datum vor dem 28. Februar 1995 (die amerikanische Schreibweise ist 2/28/95), ersetzen Sie die Datei mit der Version, die GoldWave beiliegt. Neuere Versionen brauchen Sie nicht zu ersetzen.
4. Im Menü "Datei" des Programm-Managers wählen Sie "Neu" und anschließend "Programm". Durchsuchen Sie das GoldWave-Verzeichnis, und wählen Sie die Datei GOLDWAVE.EXE aus. In die Programmgruppe, in der Sie sich befinden, wird nun ein neues Icon eingefügt. Durch Ziehen können Sie das Icon aber auch einer beliebigen anderen Programmgruppe zuordnen. GoldWave ist nun startklar.

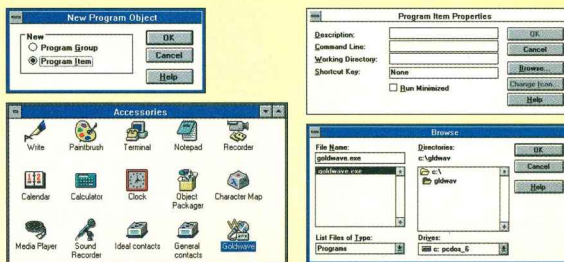


Mit dem Dateimanager werden die benötigten Dateien ins Windows-Verzeichnis kopiert



Im Menü "Ansicht" des Dateimanagers können Sie festlegen, welche Dateinformationen angezeigt werden

Durch einfaches Klicken mit der Maus erstellen Sie ein neues Programm-Icon



DAS TOTAL VERRÜ



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 Verrechnungsscheck/-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**

HiFi del aus dem PC



CD-ROM-Laufwerke und 44 KHz 16Bit-Soundkarten machen aus dem PC ein klangvolles Soundcenter. Doch ein altes Sprichwort sagt, daß eine Musikanlage immer nur so gut klingt wie die angeschlossenen Lautsprecher. Boris Sander testete 6 verschiedene Aktiv-Boxen auf Herz und Nieren.

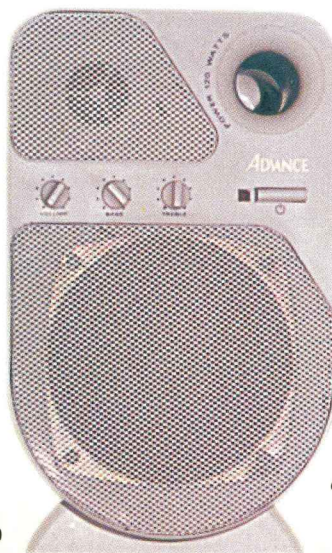
Advance Active 120 Advance Active 75

"Mensch, die hab' ich doch schon irgendwo gesehen, bloß stand da Escom, Okano oder sonst was drauf!". Stimmt genau, der chinesische Hersteller vertreibt seine 120 Watt-Boxen auch über OEM-Kanäle. Der erste Eindruck ist vielversprechend: Das stabile und magnetisch abgeschirmte Kunststoffgehäuse beherbergt einen 10 cm-Woofer und eine 3,2 cm-Hochtönerkalotte, die sich hinter der weißen Blechabschirmung verstecken. Das Booster-Loch an der oberen Gehäusehälfte dient allerdings nur der Optik.

Daneben befinden sich die Potentiometer zur Regelung der Lautstärke, Höhen und Bässe. Praktisch ist der direkte Netzanschluß ohne externes Netzteil. Ebenfalls mitgeliefert wird ein 3,5 mm Klinke/Cinch-Audiokabel. Der Klirrfaktor und die Verzerrung halten sich in ordentlichen Grenzen. Selbst bei voller Lautstärke werden die Höhen und Bässe nicht 'verrissen'. Der Frequenzgang ist aber etwas unausgewogen. Ständig dreht man an den Reglern, weil das Ohr der Meinung ist, am satten Sound fehle noch etwas. Unterhalb von 60% der vollen Lautstärke ist die Baßwiedergabe mickrig und schlapp, und die hohen Frequenzen werden zu sehr betont.

Aber mit zunehmender Lautstärke verschafft sich der Subwoofer ordentlich Gehör, ohne aufdringlich zu wirken. Schade eigentlich, denn in der Mittagspause oder am Abend ist diese Lautstärke alles andere als nachbarschaftsfreundlich.

Fazit: 68 %



Der kleine Bruder mit 75 Watt Leistung ist klanglich ausgewogener und druckvoller in der Baßwiedergabe. Auch im unteren Lautstärkebereich kommen die Bässe an. Jedoch übertönen die Mitten jetzt die Frequenzen unterhalb 1150 Hz und oberhalb 10500 Hz. Trotzdem ist die Wiedergabe besser und ausgeglichener als bei der Active 120, auch wenn der Druck und die Dynamik etwas abfallen. Ansonsten ist der Aufbau bis auf den Verstärkeranteil absolut identisch. Übrigens sind die Advance-Lautsprecher voll Windows-kompatibel (schmunzel). Mal sehen, ob ich das Microsoft-Logo auch auf meinem neuerworbenen Toaster entdecken kann!?!?

Fazit: 74 %

Yamaha YST-M10

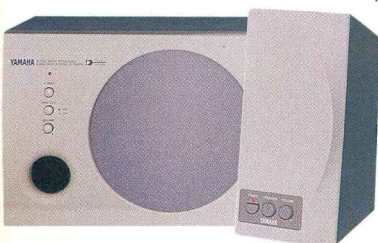
Die schlanken und formschönen Yamaha-Boxen sind wahre Klangwunder. Das es nicht nur auf die Watt-Zahl ankommt, beweisen sie auf angenehme Weise. Die 1-Wege-Lautsprecher haben nur 10 Watt Ausgangsleistung pro Kanal. Durch die besondere Gehäuseform und die Active Servo-Technologie werden die Bässe geschickt verstärkt, was man den kleinen Boxen gar nicht zutrauen mag. Der 8 cm-Lautsprecher ist magnetisch abgeschirmt, so daß Ablenkungen des Elektronenstrahls des Monitors ausgeschlossen sind. Wegen der kompakten Ausmaße werden die Boxen mit einem Netzteil an das Stromnetz angeschlossen.

Neben dem Netzschalter befinden sich noch zwei kleine Potentiometer zur Lautstärke- und Klangregelung an der Gehäuseunterseite. Auch die Verarbeitung kann sich sehen lassen: Das stabile Kunststoffgehäuse ist an der Gehäusefront mit einem Stoff bespannt und sieht richtig edel aus. Wahlweise gibt es noch eine

Ausführung in noblem

Schwarz. Das mitgelieferte Kabelmaterial ist reichhaltig und gestattet den Anschluß an jede nur denkbare Tonquelle. Aber, was das wichtigste ist: Die kleinen Dinger hören sich verdammt gut an!

Fazit: 90%



Yamaha YST-MSW10

Kleinen Lautsprecher mangelt es häufig an dem gewissen Bums bei der Baßwiedergabe. All denen, die sich gerne die Haare im Baßwind trocknen lassen möchten, bietet Yamaha den Active Servo-Subwoofer YST-MSW10 an. Das Teil sieht höllisch gut aus und wertet den Multimedia-PC nicht nur optisch bedeutend auf. Auch die Qualität der mitgelieferten Kabel und Adapter läßt keine Wünsche offen, hier wurde an nichts gespart. Der 16 cm-Subwoofer wird vor die Stereo-Lautsprecher geschaltet und gibt nur Frequenzen unterhalb von 250 Hz mit 25 Watt wieder.

Der fast 6 Kilogramm schwere Booster ist ebenfalls magnetisch abgeschirmt, so daß er in unmittelbarer Nähe zum Monitor aufgestellt werden kann. Neben dem Lautstärkeregler und Netzschalter befindet sich ein Schalter für den Höhenfilter, mit dem das Klangbild den persönlichen Vorlieben angepaßt werden kann. Die Stromsparfunktion schaltet automatisch nach ca. zehn Minuten ab, wenn kein Signal mehr anliegt. Das Netzteil ist im Gehäuse integriert, so daß der Platz unter Ihrem Schreibtisch nicht noch mehr von den schwarzen Klötzen eingenommen wird. HiFi-Enthusiasten ist dieser Subwoofer wärmstens zu empfehlen.

Fazit: 91%

Technoplus POWERSOUND 4

Trotz der sehr geringen Abmessungen liefert die POWERSOUND 4 ein ordentliches Klangbild. Natürlich muß man hier Abstriche in der Klangfülle und Baßwiedergabe machen, aber ich habe schon schlechtere Lautsprecher mit mehrfachem Volumen zu Gehör bekommen. Mitgeliefert wird nur das Allernotwendigste: Ein kleines externes Netzteil und ein 3,5 mm-Klinkenkabel zum Anschluß an die Soundkarte. Leider ist kein Adapter dabei, mit dem man die Boxen an andere Geräte mit Cinch- oder 6,3 mm Klinkenausgang anschließen kann.

Diesen muß man sich dann noch zusätzlich kaufen. Die Mitten und Höhen bei der Wiedergabe mit 20 Watt sind befriedigend, den Baß erkennt man aber nur durch angestrengtes Hinhören. Zwar befindet sich neben dem Netzschalter ein Klangregler, der das Klangbild aber nicht sonderlich beeindruckend variieren vermag. Trotzdem ist die POWERSOUND 4 für Gelegenheitszocker und solche, die keine audiophilen Höhenflüge erwarten, durchaus geeignet.

Fazit: 58 %

Technoplus POWERSOUND 3

Geärgert habe ich mich über diese Billigversion, die sich noch schlechter als mein Radiowecker anhört. Ein Netzteil such man in der Packung vergebens, bleibt also nur noch der Betrieb mit vier Batterien, es sei denn, man kauft sich noch ein externes Netzteil (was ökologisch und pekuniär sicherlich sinnvoller ist). Die auf der Verpackung versprochene Metallblende entpuppte sich nach dem Auspacken als glatte Lüge, denn das Gehäuse besteht aus einem (Plastik-)Guß.

Allenfalls die lieben Nachbarn erfreuen sich an der mangelhaften Baßwiedergabe. Der eingebaute Klangregler dämpft nur etwas die Höhen, ansonsten bleibt das Klangbild gleich, sprich unausgewogen mit deutlichen Lücken in manchem Frequenzbereich. Das Batteriefach läßt sich nur mit roher Gewalt öffnen und ist nur ein weiterer Grund, die Finger von diesen Lautsprechern zu lassen. Legen Sie lieber noch ein paar Mark drauf.

Fazit: 38 %



ZUSAMMENFASSUNG

	Advance Active 120	Advance Active 75	Yamaha YST-M10	Yamaha YST-MSW 10	Technoplus POWERSOUND 4	Technoplus POWERSOUND 3
	99,95 Mark	84,95 Mark	149 Mark	249 Mark	54,99 Mark	34,99 Mark
Ausgangsleistung	120 Watt	75 Watt	10 Watt	25 Watt	20 Watt	10 Watt
System	2 Wege (10 cm-Woofer, 3,2 cm Hochtöner)	2 Wege (10 cm-Woofer, 3,2 cm Hochtöner)	1 Wege (8 cm-Woofer)	1 Wege (16 cm- Subwoofer)	1 Wege (7 cm-Woofer)	1 Wege (7 cm-Woofer)
Frequenzgang	20 - 20.000 Hz	20 - 20.000 Hz	80 - 20.000 Hz	35 - 250 Hz	k.A.	k.A.
Eingangsempfindlichkeit	k.A.	k.A.	100 mV	100 mV	k.A.	k.A.
Klirrfaktor	0,1 %	0,1 %	< 0,1 %	10 %	k.A.	k.A.
Abmessung (BxHxT)	140 x 226 x 180 mm	140 x 226 x 180 mm	97 x 223 x 162 mm	280 x 200 x 259 mm	95 x 125 x 85 mm	95 x 125 x 80 mm
Gewicht	4,0 Kg	4,0 Kg	1,0 Kg	5,5 Kg	1,2 Kg	0,3 Kg
Lieferumfang	RCA/3,5mm Klinke	RCA/3,5mm Klinke	Netzteil, RCA/3,5mm Klinke, 2 Adapter	2x3,5mm Klinke, RCA/ 3,5mm Klinke, RCA/ blank	Netzteil	-
Fazit	68 %	74 %	90 %	91 %	58 %	38 %

Alles im Griff

Boris Sander hat wieder einige Neuheiten in Sachen Joypads und Weapons Control Systems ausfindig machen können. Sie mußten eine harte Testphase überstehen, um ihre Qualitäten beweisen zu können.

InterAct PC GamePad 6



Ohne viel Schnörkel und Klimbim zeigt sich das InterAct-Pad. Das graue Gehäuse ist ansehnlich gestaltet und liegt gut in der Hand. Die beiden Schalter für die Dauerfeuer-Option erreichen Sie bequem und schnell mit dem linken Daumen, so daß auch während eines hektischen Gefechtes umgeschaltet werden kann. Ebenfalls griffgünstig an der Gehäuseoberseite angeordnet sind die 6 Funktionsknöpfe.

Allerdings ist der Hub recht kurz ausgefallen, was man vielleicht zunächst als Vorteil verbuchen könnte. Aber nach längerem Spielen ohne Dauerfeuer machen sich schon Ermüdungserscheinungen bemerkbar. Das Steuerkreuz ist zu schwammig, um exakt steuern zu können. Gerade bei Plattformen, bei denen Sie auf den Millimeter genau irgendwo landen müssen, passiert schon mal der eine oder andere Ausrutscher, im wahren Sinne des Wortes. Ein Joystick-Hebel zum Einstecken fehlt.

Billig ausgefallen ist auch der Stecker zum Anschluß an den Gameport: Ein schlichter Plastikstecker ohne Fixierschrauben, der sich bei unserem Testrechner schon mal selbständig gemacht hat. Insgesamt kann das GamePad 6 nicht so recht überzeugen.

Fazit: 59 %

InterAct PC ProPad 6

Deutlich robuster und gefälliger ist das ProPad 6. Neben den vier Funktionstasten befinden sich an der Gehäusestirn zwei breite Knöpfe für Sonderfunktionen. Alle Tasten haben saubere Federwege und laden zum Ballern förmlich ein. Die Anordnung der Tasten ist etwas unlogisch (C, A, D, B), man muß sich erst daran gewöhnen. Alle Funktionstasten können einzeln mit kleinen Schiebereglern konfiguriert werden. Damit können Sie das halb- bzw. vollautomatische Dauerfeuer einstellen.

Die kleinen Drucktasten in der Gehäusemitte regeln die Schußgeschwindigkeit. Auch das Steuerkreuz ist mechanisch aufwendiger und exakter als beim GamePad 6. Ausrutscher sind nahezu ausgeschlossen und man kann sich wirklich voll auf das Spiel konzentrieren. Leider können beide Modelle nicht als Tischgeräte benutzt werden. Beiden fehlen Gummifüße, die ein Verrutschen auf glatten Oberflächen verhindern. Wer vernünftig spielen will, der sollte also ein paar Mark drauflegen, dann bekommt man auch einen Metallstecker mit Fixierschrauben.

Fazit: 75 %



InterAct PC Flight Force



Flugsimulationen machen erst so richtig Spaß, wenn man das entsprechende Equipment, wie Ruderpedale und Waffenkontrollsystem, dazu hat. Das WCS von InterAct in edlem Anthrazit steht durch den großen Saugfuß am Gehäuseboden sicher auf dem Tisch. Der Griff an sich liegt gut in der Hand, aber die Positionen der Schalter passen nicht hundertprozentig zur menschlichen Anatomie; will heißen: Man muß die Finger schon ordentlich verrenken, um ein Knöpfchen zu drücken.

Erschwerend kommt noch dazu, daß die Tasten außerordentlich schwergängig sind und einfach billig wirken. Insgesamt sind sieben davon über den Griff verteilt und können mit beliebigen Funktionen belegt werden. Das gleiche gilt auch für den 4-Wege-Schalter.

Doch es gibt auch Positives. Die Schubeinstellung ist sehr genau und leichtgängig. Der Steuerhebel rastet leicht für Standgas, Rollen, voller Schub und Nachbrenner ein. Mit einem kleinen Drehregler können Sie die Härte der Einrastpunkte verändern. Mit der beiliegenden Software ist das Programmieren des PC Flight Force kinderleicht, wobei Ihnen fünf LEDs Auskunft über den momentanen Status geben. Wären die Funktionsknöpfe etwas besser, wäre der PC Flight Force ein tolles Gerät. Leider hat InterAct hier am falschen Ende gespart. Also, erst mal antesten, bevor Sie zuschlagen!

Fazit: 72 %

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:

Marco Gremmel

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



Im nächsten Heft

Echt Leder

Es gibt so wichtige Themen, aber momentan redet die ganze Nation nur von der Fußball-Europameisterschaft. Wir machen da übrigens keine Ausnahme und berichten über die wichtigsten Fußball-Actionspiele und -Manager, die es jemals gab. Als Bonus gibt es die Vollversion eines der meistverkauften Fußballspiele überhaupt! Mehr wird nicht verraten!



Echt cool



Virtuelle Realität gewinnt mehr und mehr an Bedeutung. Wir berichten in der nächsten Ausgabe über die Entstehungsgeschichte und über Nutzen dieser auch im Spielbereich immer wichtigeren Technik.

Echt heiß



... dieses erste Adventure von 21st Century Entertainment mit dem Titel Synnergist – Der Blaue Staub. Es fordert nämlich nicht nur ein gutes Denkvermögen, sondern auch verdammt gute Nerven. Glauben Sie nicht? Wir zeigen's Ihnen.

Die **PC POWER** 7/96
erscheint am
12. Juni 1996 – echt!!!

Kleines Lexikon der Computersprache (III)

COMPUTERVIREN kleine, für spezielle Aufgaben geschriebene Programme, die ein bestimmtes Ergebnis erzielen sollen. Man unterscheidet zwischen Viren, die den plötzlichen und unwiederbringlichen Verlust von Daten bewirken und solchen, die den Schaden Schritt für Schritt anrichten. Häufig werden Programmdateien befallen und deren Inhalte verändert oder zerstört. In den meisten Fällen helfen Anti-Viren-Programme bei der Identifikation und der Beseitigung von Viren, auch die Restauration befallener Dateien ist mitunter möglich.

CONFIG.SYS Konfigurationsdatei unter DOS. Die Anweisungen in dieser Datei, die während des Boot-Vorgangs ausgeführt werden, laden kleine Programme in den Arbeitsspeicher des Computers. Diese Programme passen das Betriebssystem an die Anforderungen des Rechners und die der Peripheriegeräte sowie an den Arbeitsspeicher und die Festplatte an.

CONTROLLER Steuerlogik eines PCs, die z.B. den Datentransfer zwischen Festplatte und Arbeitsspeicher regelt und kontrolliert.

COPROZESSOR Zusätzlicher Prozessor, der beim Einsatz rechenintensiver Programme deutliche Geschwindigkeitssteigerungen bewirkt.

CP/M steht für "Control Program for Microcomputers". Betriebssystem für 8-bit Computer älterer Bauart.

CPS steht für "Characters Per Second". Beurteilungsgröße für die Leistung eines Druckers, gibt an wie viele Zeichen pro Sekunde zu Papier gebracht werden können.

CPU steht für "Central Processing Unit". Der Hauptprozessor bildet die Zentraleinheit eines Rechners.

CURSOR Markierung, Schreibmarke, Zeichen, Laufzeichen für die Kennzeichnung der Stelle auf einem Bildschirm, in die momentan geschrieben werden kann. Dient dem leichteren Arbeiten und Zurechtfinden auf dem Bildschirm während der Eingabe. Darstellung meist als blinkender Strich, der

entweder über die Pfeiltasten auf der Tastatur oder über die Maus gesteuert wird.

CURSORBLOCK Der untere Block enthält die Pfeiltasten, mit denen der Cursor in die gewünschte Richtung bewegt werden kann. Mit den Tasten des oberen Blocks läßt sich der Cursor in größeren Sprüngen bewegen.

D

DATA BASE der Teil eines Datenbanksystems, in dem die Speicherung der eigentlichen Primärdaten erfolgt.

DATEI Sammlung von Daten mit jeweils ähnlichem Inhalt und meist gleichartiger Form, die räumlich zusammengefaßt und in einem Speicher untergebracht sind. Grundelement einer Datei ist der Datensatz. Dateien werden benutzt, um bestimmte Aufgaben in zusammengefaßter Form zur Verfügung zu haben.

DATENTRANSFERRATE wichtiges Merkmal zur Leistungserkennung eines Speichermediums, in der Regel Festplatte oder CD-ROM Laufwerk. Eine zu geringe Daten-transferate relativiert die Leistungsfähigkeit schneller Prozessoren.

DATENÜBERTRAGUNG

Vorgang, bei dem Daten von peripheren Geräten in eine Zentraleinheit gebracht werden oder umgekehrt. Auch die Datenübertragung zwischen mehreren Zentraleinheiten ist möglich.

DATEx steht für "Data Exchange". In Datennetzen können Informationen mit einer Geschwindigkeit von bis zu 48 000 Bit/sec zu festen Tarifeinheiten übertragen werden.

DEFAULT bezeichnet die Grund- und Standardeinstellungen eines Programms oder einer Hardware-Komponente, die meist auch nach erfolgter Änderung wieder aktiviert werden können.

DEL-TASTE steht für "Lösch taste" (vom englischen "delete"). Mit dieser Taste werden in den meisten Programmen markierte Textstellen oder das Zeichen, auf dem sich der Cursor gerade befindet, in den Papierkorb gelöscht. Der rechts davon stehende Text wird automatisch herangezogen, die Lücke geschlossen.

DENSITY Bezeichnung für Aufzeichnungsdichte. Sie gibt an, wieviel Zeichen, Bytes, Worte oder Bits pro Flächeneinheit eines Datenträgers untergebracht werden können.

DIN Symbol für Normen, die vom Deutschen Institut für Normung erlassen werden. Auch im Bereich der Datenverarbeitung sind mehrere DIN-Normen erarbeitet worden, die sich heute weitgehend durchgesetzt haben.

DIRECTORY Inhaltsverzeichnis für Dateien, die auf einem bestimmten Speichermedium gehalten werden.

DISKETTE auch "Floppy Disc". Speichermedium zur magnetischen Aufzeichnung von Daten. Heute hat sich das 3.5 Zoll Format mit einer Speicherkapazität von 1,44 Mb, bzw. 720 KB, weitgehend durchgesetzt. Vereinzelt trifft man noch auf Disketten des 5 1/4 Zoll Formats mit einer Kapazität von 1.2 Mb.

DISPLAY elektronische Anzeige, die am Rechner meist dazu dient, die momentane Rechengeschwindigkeit anzuzeigen. Auch Bildschirmanzeigen werden häufig als Display bezeichnet.

DMA steht für "Direct Memory Access". Meint den Direktzugriffsspeicher sowohl in Bezug auf den Arbeitsspeicher als auch hinsichtlich externer Speicher, die einen direkten Zugriff unterstützen.

DOS steht für "Disc Operating System". Unter dieser Bezeichnung existierte ein weitverbreitetes Betriebssystem von IBM, das bereits Multiprogramming ermöglichte und vielfältig nachgeahmt wurde. Heute in veränderter Form als MS-DOS Standard auf den meisten PCs.

DOS-PROMPT steht für die Stelle, an der Befehle und Kommandos an DOS übergeben (= eingegeben) werden können. Die Bildschirm-darstellung ist meist >C:\>.

DOUBLE DENSITY doppelte Aufzeichnungsdichte bei Magnetdisketten.

DOUBLE SIDED doppelseitig benutzbare Magnetdisketten. Dies ist je nach Gerät und Diskette nicht immer möglich. Gegenbegriff: single sided.

DPI steht für "Dot Per Inch". Gibt die Auflösungsqualität eines Druckers oder Scanners an, d. h. wieviele Punkte pro Zoll er druckt (bzw. in wieviele Punkte pro Zoll die eingescannte Vorlage aufgelöst wird. Je höher der Wert, desto genauer der Ausdruck oder Scan.

DRAG-AND-DROP Vorgang, bei dem ein Objekt auf dem Bildschirm durch Anklicken mit der Maus aufgenommen, bei gedrückter Maustaste über den Bildschirm transportiert und durch loslassen der Maustaste an anderer Stelle wieder abgelegt wird.

DRAM steht für "Dynamic Random Access Memory". Bezeichnet den dynamischen Direktzugriffsspeicher der heute meist als Chip in Grafikkarten Verwendung findet.

DTP steht für "Desktop Publishing". Das Gestalten und Verlegen am Schreibtisch im Gegensatz zu dem bis dahin üblichen Verfahren, Texte, Fotos und Grafiken manuell miteinander zu kombinieren. Mit DTP-Programmen lassen sich Arbeiten ausführen, die früher von Layoutern und Setzern in mehreren Arbeitsschritten erledigt werden mußten.

E

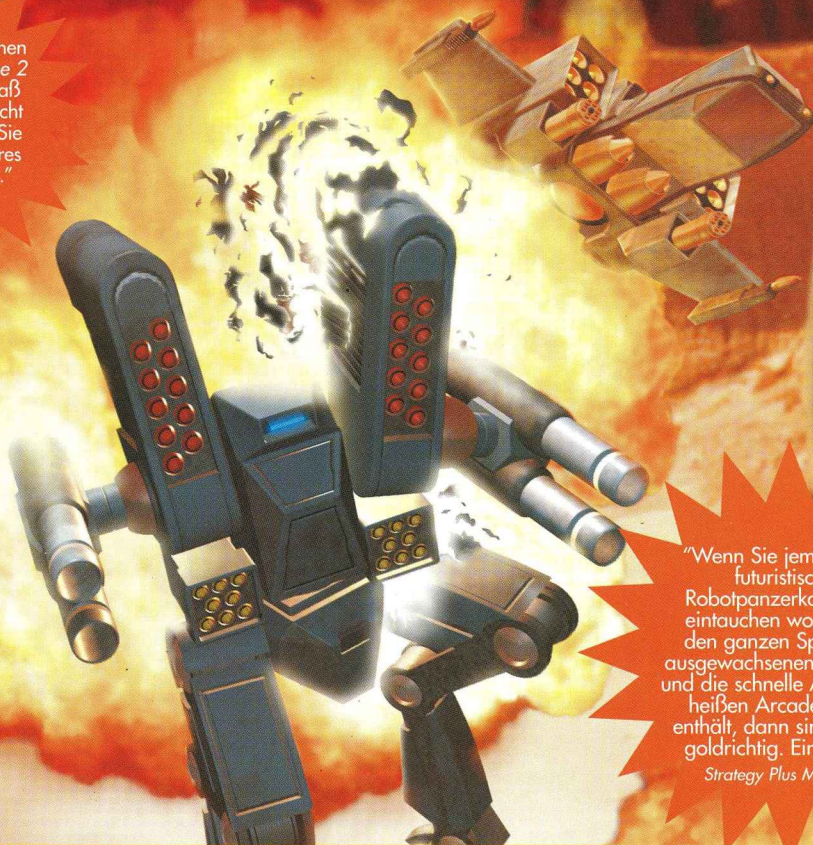
EDITIEREN Bearbeiten eines Dokuments.

Die apokalypse
riecht nach Metall...
... aber die Menschheit ist noch nicht am Ende!

EARTHSIEGE 2

"Die texturüberzogenen
Objekte in Earthsiege 2
sehen so gut aus, daß
Sie leicht eine Schlacht
verlieren, während Sie
die vielen Details Ihres
HERCs bewundern."

PC Gamer



"Wenn Sie jemals in ein
futuristisches
Robotpanzerkampfspiel
eintauchen wollten, das
den ganzen Spaß einer
ausgewachsenen Simulation
und die schnelle Action eines
heißen Arcade-Games
enthält, dann sind Sie hier
goldrichtig. Ein MUSS."

Strategy Plus Magazine

- Neue Eindrücke mit den Razor-Missionen
- Sehr abwechslungsreiches 3D-Terrain [Mond, Wüste, Stadt]
- Musik in CD-Qualität und phantastische Soundeffekte für totalen Realismus
- 45 Missionen nehmen mit 9 komplett selbst auszurüstenden HERCs immer wieder einen anderen Verlauf
- Hochauflösende Grafiken in SVGA
- Vereinfachtes Cockpit für schnell erlernbare Steuerung
- Atemberaubende Filmsequenzen und Explosionseffekte

Fordern Sie Ihren Multimediale-Katalog auf CD-ROM gratis an!

Name: _____ Vorname: _____
Adresse: _____
Wohnort: _____
PLZ: _____

Schicken Sie diesen Coupon an:
Gabriele Sierra Deutschland
Robert Rösser, Str. 52
63303 BREITENBURG
DEUTSCHLAND

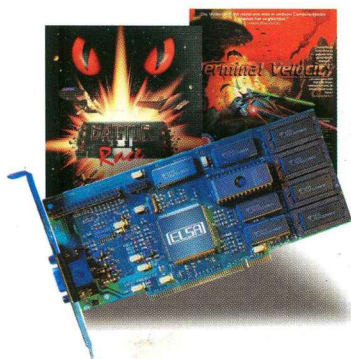


S I E R R A®



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-64-bit-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>



Datenkommunikation
Computergrafik