

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
NUMMER 7 • JULI 1996

DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118 • L 22.800 • pts 1.700

Sierras neuester Hit:

Urban Runner

Ode an die großen Detektive:

Puppen, Perlen und Pistolen

VOLLVERSION

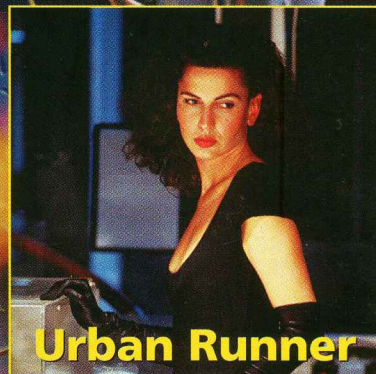


Features:

Die wichtigsten
PC-Fußballspiele
Spaziergang durch
den Cyberspace

Reviews:

AH-64D Longbow
Blown Away
Chaos Overlords
Deadline
Gearheads
Piranha
Speed Haste
S.T.O.R.M.



Urban Runner



NEW

BIG SOUND NICE PRICE :



SOUND BLASTER 32

Premium-Sound für alle!

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

Plug and Play

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

High Performance

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

Facts

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

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

Software

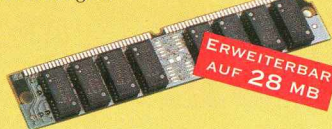
- Creative Multimedia Deck
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel
- Creative Talking Scheduler

Synthesizer

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

Wavetable

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



Kompatibilität

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

Games

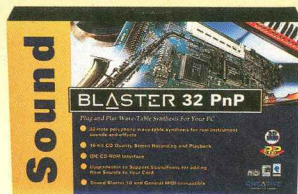
Auf der Sound Blaster 32 laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in Wavetable-Standard zugreifen.

Sound-Mixing

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

Infoline:

01 80/5 32 34 88



CREATIVE



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

In diesem Heft

Ball

Die Fußball-EM 96 läuft, und alle zittern vor den Fernsehgeräten mit, wenn IHR Dream-Team spielt. Wir spielen auch, nämlich mit der Fernbedienung, schalten die Kiste aus und den Rechner an – und präsentieren Ihnen die wichtigsten PC-Fußballspiele im Überblick ab



Seite 16

Peng, peng!

Doch, doch, wir haben den Schuß sehr wohl gehört. Vor allem die Geräuschkulisse bei Urban Runner hat uns beeindruckt. Und nicht nur diese, auch die Story ist sehr spannend. Wenn dann auch noch erstmals vor echten Kulissen gedreht wird, dann kann eigentlich nur eines dabei herauskommen. Was, das erfahren Sie ab



Seite 58

CD-INHALT 7

FEATURES 16

Fußball ist unser Leben	16
Spaziergang im Cyberspace	34
Exertainment	40
Terratools: Erst die Grafik, dann das Spiel	46

PREVIEWS 50

Deathtrap Dungeon	50
Magic the Gathering	51
Kurzreviews ab Seite	52

REVIEWS 56

Wertungssystem / Genre-Übersicht	56
Urban Runner	58
PBA Bowling	62
Ripper (deutsch)	64
AH-64D Longbow	70
Gearheads	74
Spacehulk: Vengeance of the Blood Angels	76
Speed Haste	78
Puppen, Perlen und Pistolen	80
Deadline	84
Glückswand	86
Super Street Fighter II	87
Chaos Overlords	88
Cyriel Cyberpunk	90
S.T.O.R.M.	92
Battleground Ardennes	94
SFPD Homicide (O-Titel)	96
Piranha	98
Return Fire	100
Martini Racing	102
Blown Away	104

EDUTAINMENT 106

Peter Pan	106
Diverse	108

MULTIMEDIA-CDS 114

TECHNIK/ANWENDER 122

Visio 4.0	122
Print Shop	124

RUBRIKEN UND SERVICE

Editorial	6
News	10
Psycho-Test: Sind Sie süchtig nach Spielen?	38
Power-Helpline	64
Vorschau / Impressum	129
Lexikon der Computerfachbegriffe	130

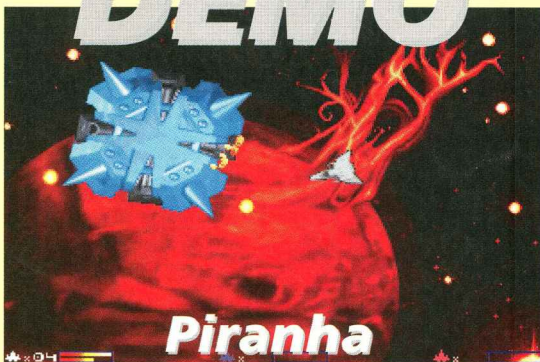
GEWINNSPIEL

DOGZ-Wettbewerb	82
-----------------	----

VOLLVERSIONEN AUF DER CD-ROM:



ranTrainer und VISIO 4.0 (30 Tage-Testversion)



UND VIELE ANDERE DEMOS AUF DER CD-ROM

Aber bitte mit Sahne!

Microsoft Word -

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Extras Tabelle Fenster ?

Bislang habe ich mich im Editorial stets über branchenbezogene oder heftinterne Sachen ausgelassen. Heute möchte ich Ihnen ein brandaktuelles Kapitel aus dem Leben unserer Redaktion erzählen. Wie alle Menschen, machen logischerweise auch wir Fehler. Nicht mal ich als Chefredakteur mache da eine Ausnahme, schließlich muß man ja immer als gutes Beispiel vorangehen.

Und wie alle, die Fehler machen, müssen wir aus jenen lernen. Im Power-Tower gibt es eigens zu diesem Zwecke eine ganz besondere erzieherische Maßnahme, und die liest sich wie die Speisekarte in einer Konditorei. Ausgedacht hat sie sich Kollege Michel Kieselstein (für alle, die hier schon mal angerufen haben: Das ist jener, der so spricht wie Rudi Carrell und Linda de Mol in einer Person). Wann immer jemand von uns etwas falsch macht oder zu erledigen vergessen hat, kostet das eine Runde für alle. Und das bedeutet konkret:

- grober Fehler (z.B. versehentlich die Festplatte formatieren): eine Woche lang täglich Sahnetorte
- kleinere Fehler (z.B. Dinge anfordern, die man schon längst hat): je eine Sahneschnitte oder ein Eis; je nach Wetterlage
- Versäumnisse: je ein Saucijze (das ist Blätterteig mit gerollter Hackfleischfüllung)

Seitdem diese Regelung in Kraft getreten ist, habe ich leichte Gewichtsprobleme – von der Ebbe im Portemonnaie mal ganz zu schweigen. Aber zum Glück passieren ja auch anderen Fehler, vor allem jenen, die sich so etwas ausdenken. So zum Beispiel am Mittwoch vor Himmelfahrt, als ausgerechnet Kollege Kieselstein (sonst immer korrekt!!) der festen Überzeugung war, daß ich eine bestimmte Sache, die er dringend benötigte, noch in meiner überfüllten Schublade lag. Ich aber war 100prozentig sicher, daß ich sie ihm bereits am frühen Morgen auf den Tisch gelegt hatte.

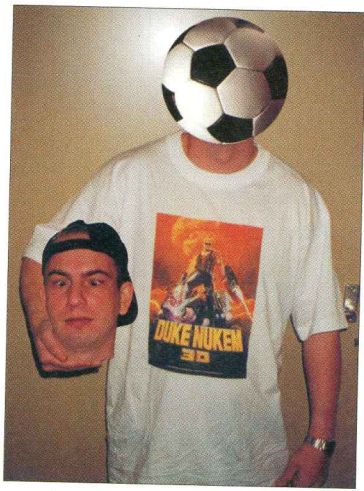
Nun, Michel suchte und fand die Unterlagen schließlich bei sich, ergo mußte er seinen Fehler eingestehen, was den Rest veranlaßte, im Chor zu singen: "Es ist so heiß, das kost' ein Eis..." Alle Versuche, die Verantwortung auf mich zu wälzen, nützten ihm nichts: Er war am dransten! Seit diesem denkwürdigen Ereignis ruft Michel nicht mehr so laut, wenn jemand von uns einen Fehler macht. Aus Schaden wird man eben klug, nicht wahr, Herr Kollege?

Ich wünsche Ihnen, daß Sie in Ihrem beruflichen Umfeld eine ähnlich lockere Atmosphäre genießen, dann ist das gemeinsame Produkt noch mal so gut. Und wenn Sie die neugestalteten Seiten dieser PC POWER für gelungen befinden und Ihnen auch die redaktionelle Beiträge gefallen, dann haben Sie dies nicht zuletzt dem Klima im Power-Tower zu verdanken. Apropos Klima: Es ist ziemlich warm, und ich hätte Lust auf ein Eis, könnte nicht mal jemand einen kleinen Fehler machen?

Ihr



Klaus Trafford



Start Microsoft Word MAK AND ERW

CoverCD

Vollversion

- ran Trainer
- Visio 4.0 (30 Tage uneingeschränkt nutzbar)

G. Säuerlich

Alter	: 30 Jahre
Verein	: Bremen
Position	: Angriff 11
Vertrag	: 3 Jahre

Karten in dieser Saison:

0 rote 0 gelbe 0 gelbrote

Spiele	: 0	Tore (abs)	: 17
Tore	: 0.00	Torschüsse	: 4.00
Vorlagen	: 0.16	Flanken	: 3.00
off.Zweikampf	: 5.50	def.Zweikampf	: 3.50
kurze Pässe	: 28.75	lange Pässe	: 1.87

Menue
Verlassen



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
Cover CD
Postfach 3127
48581 Gronau



Demos

- Cyril Cyberpunk (Shareware-Version)
- Elisabeth I.
- Hat trick-Update
- Larry Leisure Pop-Up
- Lexikon des Internationalen Films
- Mortimer (nur Win 95)
- Piranha
- Die Siedler II-update
- Tailchaser
- Tie Fighter

Hallo Power-Team!

An meinem Kiosk gibt es keine

PCPOWER

Das müßt Ihr ändern!!!

Ich finde, es sollte die **PCPower** 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 PCPower 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



ranTrainer



Ziel bei ran Trainer ist es, eine Fußballmannschaft aus der 1. Bundesliga als Trainer zu betreuen und das gemeinsam mit dem Präsidium des gewählten Vereins ausgehandelte Saisonziel zu erreichen! Anhand der abgebildeten Screenshots können Sie in Verbindung mit nachfolgender Anleitung auf

einfache Weise in die Simulation hineinfinden. Eine ausführliche Anleitung finden Sie als Textdatei auf der PC Power-CD (bitte mit einem Texteditor direkt von der CD laden, z.B. Edit).

Im ersten Bildschirm (siehe Foto Nr.1) wird die Anzahl der gewünschten Mitspieler festgelegt (1-4), danach folgt die Eingabe des Trainernamens, die Wahl des Clubs und des Spielziels im zweiten Screen (siehe Foto Nr.2).

Ist hier alles mit „annehmen“ bestätigt, werden Sie gefragt, ob Sie sich das zuletzt ausgetragene Saisonspiel Ihres Vereins vor dem Start in die neue Runde ansehen wollen. Klicken Sie hier auf „Ja“ oder „Nein“. Nun gelangen wir zur dritten Auswahlseite, dem Hauptmenu (siehe Foto Nr.3).

Mit dem Kalendersymbol wird die Zeit vorgespult, und Sie gelangen schnell zum nächsten Spieltag (linke oder rechte Maustaste benutzen).

Installationshinweise:

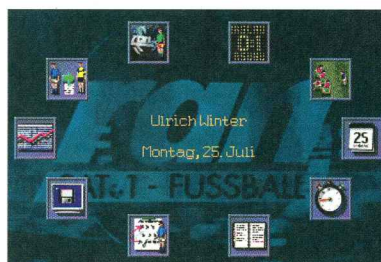
Das Programm läuft bereits auf 386er ATs mit 4 MB Ram und VGA Grafikkarte. Eine Maus ist Bedingung. Insgesamt werden ca. 3,5 MB Speicherplatz auf der Festplatte benötigt.

1. Sollte Ihr Rechner über Windows 95 laufen, schalten Sie das Gerät in den DOS Modus um.
2. Rechner einschalten, PC Power-CD ins CD-Rom Laufwerk legen.
3. Installieren Sie das Programm per Mausklick im Vollversion-Menü der CD auf die Festplatte.
4. Verlassen Sie das PC Power-Menü mit ESC, und gehen Sie in das gewählte Verzeichnis Ihrer Festplatte, wo Sie die Vollversion gespeichert haben. Lassen Sie die PC Power-CD im CD-ROM-Laufwerk.
5. Kontrollieren Sie per „Sndsetup“ die Einstellungen für Ihre Soundkarte und ändern ggf. die notwendigen Einstellungen (IRQ 7 kollidiert möglicherweise mit der Druckerschnittstelle).
6. Starten Sie das Spiel mit dem Befehl „RAN“.

Wichtig: Sollte das Programm wider Erwarten nicht laufen, kontrollieren Sie bitte zunächst mit MEM den zur Verfügung stehenden Arbeitsspeicher. Aktivieren Sie ggf. MEMMAKER, deaktivieren Sie Hintergrundprogramme wie z.B. NORTON COMMANDER und kontrollieren Sie auch die Einträge in Ihrer config.sys und autoexec.bat.

Per Stoppuhr wird das Training eingelaufen und mittels Terminplaner wichtige Eintragungen (Trainingslager, Spielernotizen usw.) vermerkt. Das Spielsystem-Icon läßt Sie zwischen vier verschiedenen Mannschafts-Spieleinstellungen wählen – die taktische Marschroute folgt danach.

Anhand des Diskettensymbols wird der Spielstand gespeichert, geladen oder das Programm verlassen. Die Statistik erlaubt Einblicke in die Tabellen der 1. und 2. Liga. Klicken Sie in der Tabelle einen Verein an, erhalten Sie Infos zum betreffenden Club und per Mausklick auf einen Spieler werden wertvolle Informationen zum betreffenden Kicker vermittelt. Das nächste Icon im Uhrzeigersinn ist für die Spielertransfers gedacht. Hier können eigene Kicker angeboten und interessante Spieler anderer Vereine angeworben werden.





Das Credits-Icon befindet sich darüber, gefolgt vom Ergebnissymbol bei dem alle Spielergebnisse der zwei Ligen eingeblendet werden. Bleibt noch das Wettbewerbssymbol, das Ihnen einen Überblick verschafft, gegen welchen Gegner Sie in den möglichen Spielwettbewerben antreten müssen. Ein Klick auf das gegnerische Team und dessen Spieler verschafft Ihnen hier zusätzliche Infos.

Nun noch einige Hinweise und Tips:

Ein wesentlicher Faktor für einen Fußballtrainer ist die korrekte Einschätzung der Leistungsfähigkeit seiner Spieler. Hierzu wählen Sie das Trainingssymbol wie beschrieben. Sie wählen den Mannschaftsteil oder Einzelspieler der im Training beobachtet werden soll oder Sie arrangieren mit dem kompletten Team ein Taktiktraining. Beim Mannschaftstraining können Sie nun zwischen Schnelligkeit, Kondition und dem Spiel innerhalb des Teams wählen. Sind die Trainingseinheiten durchgeführt, machen Sie sich im Notizbuch entsprechende Vermerke zu den Leistungen der einzelnen Spieler.

Die Mannschaftsaufstellung sollte unter



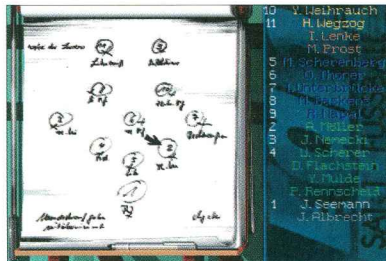
Berücksichtigung aller in den Trainingseinheiten gewonnenen Informationen vorgenommen werden.

Läuft das aktuelle Spiel mit den Animationen über den Screen, können Sie mittels beliebiger Taste direkte Kommandos an die Spieler weitergeben. Nach Tastendruck erscheint eine Gesamtübersicht aller möglichen Trainerkommandos.

Nun klicken Sie mittels Mauszeiger ein entsprechendes Kommando an und Ihre Mannschaft versucht im laufenden Spielzug Ihre Anweisung umzusetzen. Übertreiben Sie es nicht mit den „Zwischenrufen“ – nur wenn es unbedingt erforderlich ist, sollten Sie diese Funktion nutzen!

Noch einmal: Wesentlich für eine gute

Mannschaftsleistung ist die beim Training gewonnenen Eindrücke je Spieler sinnvoll bei der Mannschaftsaufstellung zu berücksichtigen. Leistungsdefizite bei Spielern können



ebenfalls durch gezieltes Einzeltraining wieder verbessert werden. Achten Sie auf grundsätzliche Spielerschwächen und verstärken Sie gezielt das Team auf den Positionen, die für das Mannschaftsspiel wesentlich sind.

Die PC Power-Redaktion kann nur Ersatz leisten, wenn ein technischer Fehler der CD vorliegt. Für Fragen zum Spiel oder zur Bekämpfung von Hardware-Problemen wenden Sie sich bitte an die Greenwood/Softgold-Hotline unter (0 21 31 - 96 52 22).

CRAZY CIRCUS STARTHILFE

Viele Leser haben es bereits bemerkt und uns geschrieben: Um Crazy Circus (von unserer Cover-CD des letzten Monats) zu spielen, braucht man einen Code. Ohne die Farben von bestimmten Gegenständen der beiden Spielfiguren zu kennen, läßt sich das Spiel nicht starten. Und wir haben vergessen, diese Codes schon im letzten Heft abzdrukken. Oh, je! Dafür entschuldigen wir uns und liefern sie an dieser Stelle nach.

Tabelle 1: Jenny

(Seite)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Locke	lila	orange	lila	blau	blau	rosa	gelb	blau	gelb
Bluse	gelb	blau	rosa	rosa	rosa	lila	blau	orange	lila
Taschentuch	blau	gelb	blau	gelb	orange	gelb	blau	blau	blau
Flicken	blau	gelb	gelb	blau	lila	blau	rosa	blau	orange

Tabelle 2: Frank

(Seite)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nase	lila	rosa	blau	orange	blau	gelb	gelb	lila	blau
Zahn	rosa	blau	rosa	lila	gelb	lila	orange	gelb	rosa
Rucksack	blau	gelb	blau	gelb	orange	gelb	blau	blau	blau
Jojo	orange	lila	orange	orange	blau	orange	blau	rosa	blau

Power NEWS

Was ist ein Virus?

Wer sich schon immer mal darüber informieren wollte, was eigentlich Computerviren sind, hat seit kurzem ausreichend Gelegenheit dazu. Die EPG Unternehmensberatung in Haar brachte mit der gleichnamigen CD-ROM eine höchst informative und umfangreiche Multimedia-CD zum Thema auf den Markt.

Der interaktive Fragenkatalog umfaßt jedoch nicht nur ein Virenlexikon, sondern demonstriert auch die Auswirkungen bestimmter Viren. Mit leicht zu bedienendem Point&Click-Menü und einer aktuellen, kompletten Liste aller bekannten Viren ist das multimediale Lexikon sicher eine wichtige Ergänzung nicht nur für PC-Profis. Ferner werden noch Scan-Only-Versionen von Turbo Anti Virus Professional für DOS, OS/2, Novell NetWare und Windows NT mitgeliefert. Das Ganze kostet nicht einmal 10 Mark und ist im Fachhandel erhältlich.

Damit auch Sie von den Vorteilen dieser CD-ROM profitieren können, verlosen wir 50 Exemplare von "Computerviren" unter allen PC POWER-Lesern. Schicken Sie bis spätestens 15.7. 1996 eine Postkarte an:

PC POWER
Kennwort: Viren
Postfach 3127
48581 Gronau

Die Gewinner erhalten Anfang August ihre CD-ROMs per Post. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Preissturz bei Computerspielen?

Die Mannheimer Firma Topware war in der letzten Zeit vor allem durch zwei Dinge bekannt geworden: Es gab Ärger mit der baden-württembergischen Landesregierung und vor allem der Telekom wegen D-Info 2.0, und es erschien eine ganze Reihe Multimedia- und Shareware-CDs. Nun will Topware auch auf dem Sektor der kommerziellen Spiele Fuß fassen – und das mit einem Paukenschlag, der einigen Konkurrenten bereits jetzt im Ohr dröhnt.

Mit der Begründung, daß der Käufer an dem Spiel und nicht an der Verpackung interessiert sei, will Topware Games zum Dumping-Preis von unter 50 Mark in den Handel bringen – und das im Jewel-Case (also Plastikbox) ohne handelsüblichen Schnickschnack. Das wäre noch nichts Besonderes, gäbe es nicht unter den geplanten Titeln einen, auf

den die Nation schon jetzt gespannt wartet: Attics dritter Teil der Nordland-Trilogie, **Das Schwarze Auge – Schatten über Riva**, soll im September exklusiv bei Topware erscheinen, zum Preis von 49,95 Mark!

Verhandlungen mit Merit Software wurden ebenfalls erfolgreich abgeschlossen, inwieweit auch mit anderen bekannten Labels verhandelt wird, bleibt abzuwarten. Soviel ist aber sicher: Sollte Topware Erfolg haben, dürfte auch bei anderen Firmen das neue Preisgefüge Folgen haben. Zumindest wird es in den Chefetagen einige Diskussionen auslösen. Dem Endverbraucher kann Topwares Vorstoß nur recht sein, kann er sich doch zum gleichen Preis künftig gleich zwei Games leisten. Was die Branche darüber denkt, wollte man uns (noch) nicht kundtun.



Filmlexikon

Zugegeben, Cinemania von Microsoft ist ein sehr nettes Filmlexikon, basiert aber größtenteils auf Rezensionen ausländischer Kritiker, so z.B. des berühmten Leonard Maltin. Und dabei gibt es doch auch hierzulande hervorragende Filmkritiker – so zum Beispiel die Damen und Herren vom Filmdienst, die sogar den lieben Kollegen der TV-Programmzeitschriften bei ihren Kurzbeschreibungen Pate stehen.

Auf dem Büchermarkt gibt es seit geraumer Zeit das zehnbändige "Lexikon des internationalen Films", nun endlich soll das 1500seitige Mammutwerk als Multimedia-CD erscheinen. Mehr zum Produkt gibt es voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Phantasmagoria 2

Wie es sich für eine anständige Präsentation eines Horror-Adventures gehört, spritzte auf der E 3 das Blut – die ersten Screenshots von Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh“ sind dagegen schon fast harmlos. Ob das heißerwartete Sierra-Game auch hierzulande unbeanstandet veröffentlicht oder – wie Gabriel Knight 2 deutsch – zensiert und geschnitten wird, steht noch nicht fest.

Sicher ist bislang ohnehin nur eines: Der Erscheinungstermin wurde auf "Oktober" gelegt, ohne bestimmtes Datum und ohne Gewähr. Das kennt man ja mittlerweile! Was uns nicht daran hindert, in Kürze ein ausführliches Preview zum Spiel zu bringen.



Neue Lösungsbücher

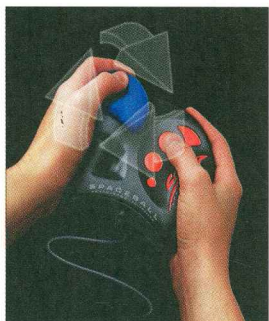
Die Reihe der erfolgreichen Lösungs-Bücher von Carsten Borgmeier wird mit zwei weiteren Titeln fortgesetzt. In Battle Isle 3 – Schatten des Imperators verrät der Autor auf rund 80 Seiten alles Wissenswerte und die wichtigsten Stationen aus dem Blue Byte-Hitspiel. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 14,80 Mark.

ISBN 3-929247-71-2

Gleich 16 Games werden auf fast 300 Seiten unter die Lupe genommen und gelöst: Das ultimative Adventure-Buch umfaßt Titel von A wie Archibald Applebrook bis V wie Vollgas. Sogar Chewy – ESC from F 5 und Gabriel Knight 2: The Beast Within wird man komplett gelöst in Borgmeiers Buch finden. Allerdings ist das Lesevergnügen nicht gerade billig: 39,80 Mark muß man auf den Tisch des Hauses legen, was in diesem Fall aber durchaus gerechtfertigt erscheint. ISBN 3-929247-63-1



Ballerei mit K(n)öpfchen



Mit dem Spaceball Avenger ist jüngst der erste und einzige Sechsen-Achsen-PC-Controller erschienen. Was will uns Hersteller Spacetec damit sagen? Nun, wichtig ist im Prinzip nur eines: Es handelt sich dabei um eine Hardwarelösung, die speziell für 3-D-Spiele entwickelt wurde. Keyboard, Maus und Joystick sind wunderbare Steuergeräte für zweidimensionale Games, aber sie erlauben keine wirkliche Umsetzung der natürlichen sechs Achsen der dreidimensionalen Welt. Und wer kennt nicht das alte Problem, wenn man sowohl mit Tastatur als auch mit Maus spielen muß? Der Spaceball Avenger macht damit Schluß; einer für alle(s) demnach. Die meisten Spiele, für die er besonders geeignet ist, dürfen wir hier nicht nennen (Index und so), aber natürlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, den Avenger auf Herz, Nieren und Buttons zu testen. Mehr dazu in der nächsten PC Power.

Aus für Domark?

Des einen Freud ist des anderen Leid: US Gold, Core und Domark wurden kürzlich unter einem neuen Label zusammengefaßt: Eidos Interactive ist der neue englische Publisher der Produkte aus diesen Häusern. Eidos' Vorstandsvorsitzender Ian Livingstone, bislang Teilhaber von Domark und Autor einiger Fantasy-Bücher, hat eine ganz eigene Vorstellung, wie die drei bisher eigenständigen Labels künftig arbeiten sollen.

In einem Presseinterview ließ er deutlich werden, daß US Gold und Core künftig als Entwickler von Programmen arbeiten werden, der Name Domark hingegen möglicherweise völlig vom Markt verschwinden solle. Es wurde ferner bekannt, daß das Domark-Label bereits von dem mit großen Hoffnungen erwarteten und für September geplanten Deathtrap Dungeon genommen wurde. Domark sei, so Livingstone weiter, als Label in keiner besonderen Marktposition. Allenfalls als "Hersteller von Championship Manager-Spielen" könne Domark in Erscheinung treten. US Gold und Core sollen künftig verstärkt im Bereich Konsolen aktiv werden, und es gäbe Bedarf für ein Label, das sich Strategiegames widme. Aber auf allem werde auch der Name Eidos stehen.

Auf Anfrage teilte uns Domark mit, daß momentan alles noch in der Planungsphase sei. Die einzige Änderung bisher sei, daß Domark nunmehr Eidos hieße, auf Personalbestand oder den laufenden Projekten habe Livingstones Planung bislang keinen Einfluß gehabt. Man rechnet allerdings damit, daß früher oder später die Produktion lokalisiert und der bisherige Domark-Sitz im Londoner Stadtteil Putney aufgelöst wird.



Neue Video-CDs

Unterhaltung

Nicht immer sind es große Stars oder berühmte Regisseure, die einen Film interessant machen. Manchmal genügt auch eine gute Story, um – mit vergleichsweise geringen Produktionskosten – einen unterhaltsamen Film zu machen. Versetzen Sie sich mit **Clerks – Die Ladenhüter** in die Situation eines jungen Wilden im Vorruhestand. Er arbeitet in einem jener Läden, wo das Verfallsdatum von Joghurt allenfalls in Jahren angegeben wird und sich Pornos neben Schokoriegeln türmen.

Dementsprechend ist auch die Kundschaft, und so hat der junge Mann gemeinsam mit seinem besten Kumpel eine Menge zu tun, um das Chaos noch halbwegs zu überblicken. Das allerdings wirkt sich negativ auf die Beziehungskisten aus, und damit fangen die Probleme dann erst richtig an...

Das lange Elend ist Jeff Goldblum, bekannt aus "Die Fliege" und "Kopfüber in die Nacht". Hier spielt er die Rolle des Dexter Gordon, einem erfolglosen US-Schauspieler in London, der zudem unter Allergien leidet und partout keine Frau abbekommt.

Das ändert sich schlagartig, als er die Krankenschwester Kate (Oscar-Preisträgerin Emma Thompson) kennenlernt, die in kürzester Zeit sein Leben auf den Kopf stellt. Dexter bekommt die Hauptrolle in einem Musical, hat aber auch eine kurze Affäre mit einer Kollegin. Kate zieht daraufhin die Konsequenzen, doch Dexter ist kein Mann, der so schnell aufgibt...

Spannung

Liebe kann gefährlich sein. Dies muß auch Kevin (Jason Patric) feststellen, ein attraktiver, aber kaputtester Boxer, der sich in die spröde Schönheit Fay (Rachel Ward) verliebt. Eine leidenschaftliche Liaison nimmt ihren Lauf, und Fay nimmt den Jungen in ihrem Haus auf.

Doch sie treibt ein böses Spiel mit ihm, denn Kevin soll ihr und Onkel Bud (Bruce Dern) bei einer spektakulären Kindesentführung helfen. Liebe macht blind, und so läßt sich der Ex-Boxer auf die Sache ein und erkennt zu spät, worum es wirklich geht. Eine Katastrophe bahnt sich an. **After Dark, My Sweet** ist ein Geheimtip für Freunde des Psycho-Thrillers.

Kein geringerer als Horror-Meister John Carpenter zeichnet für den aus vier Episoden bestehenden Film **Body Bags** verantwortlich, zu denen er – als lebende Leiche – jeweils selbst einleitende Worte spricht. Dabei gibt es auch ein Wiedersehen mit bekannten Stars (darunter Mark Hamill).

Um eine FSK-16-Freigabe zu bekommen, fielen einige Szenen der Schere zum Opfer. Die Tatsache, daß die FSK-18-Fassung in den Videotheken nicht brutaler ist als die Mordszenen in "Basic Instinct" – und der war ab 16 Jahren – ist ein typisches Beispiel für die Willkür mancher Altersfreigaben in Deutschland.

Drama

John ist Anwalt. Er hat Erfolg. Graham ist ein Aussteiger, der Frauen mit seiner Videokamera über Sex ausfragt. Johns Frau berichtet Graham über ihre sexuellen Probleme. Johns Geliebte erzählt, daß sie mit dem Mann ihrer Schwester ins Bett geht. Vor den Augen der Kamera sehen die Frauen plötzlich klar. Über sich selbst, über ihre Beziehung zu John.

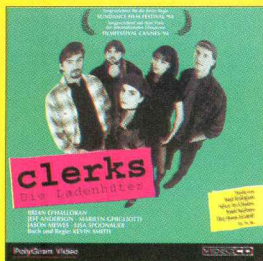
Selten wurde dieses Thema so überzeugend und wirklichkeitsnah verfilmt wie in **Sex, Lügen und Video**. Nicht umsonst wurde der Film von Steven Sonderbergh in Cannes mit der Goldenen Palme ausgezeichnet. Ein absolutes Muß für Cineasten!

Über Woody Allens Filme herrschen geteilte Meinungen. Die einen sehen darin Kunst, andere finden sie einfach nur schnarchig. Bei der Oscar-Verleihung geht Woody Allen trotz diverser Nominierungen stets leer aus.

Über den 1977 gedrehten Streifen **Der Stadtneurotiker** kann man auch so oder so denken. Hauptdarsteller, Drehbuchautor und Regisseur Allen erzählt darin eine äußerst realitätsnahe, dennoch typische Beziehungsgeschichte, die stark an sein eigenes Leben angelehnt ist. Seine Ex-Lebensgefährtin Diane Keaton spielt Annie Hall, mit der er in New York jede auch nur denkbare Fallgrube einer Partnerschaft durchmachen muß. Zweifellos einer der besten, wenn nicht gar der beste Allen-Film.

Alle Filme auf einen Blick

Wertung: 5 = unbedingt ansehen, 4 = empfehlenswert, 3 = kann man sich anschauen, 2 = nur für Fans, 1 = kann man vergessen



Clerks – Die Ladenhüter
Drehjahr:
1995
FSK: ab 12
Laufzeit:
88 Minuten
49,95 Mark

Wertung: 3



After Dark, My Sweet
Drehjahr:
1990
FSK: ab 16
Laufzeit:
106 Minuten
39,95 Mark

Wertung: 4



Sex, Lügen und Video
Drehjahr:
1993
FSK: ab 16
Laufzeit:
101 Minuten
39,95 Mark

Wertung: 5



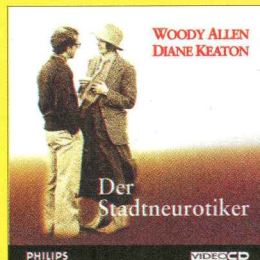
Das lange Elend
Drehjahr:
1989
FSK: ab 12
Laufzeit:
90 Minuten
39,95 Mark

Wertung: 3



Body Bags
Drehjahr:
1994
FSK: ab 16
(neu bearb. Version)
Laufzeit:
85 Minuten
(OL: 88)
39,95 Mark

Wertung: 5



Der Stadtneurotiker
Drehjahr:
1977
FSK: ab 6
Laufzeit:
89 Minuten
39,95 Mark

Wertung: 5

Ein **Millionen-Teile-Puzzle**

ist

für

Dich

nur

eine

Fingerübung,

das

universale

Chaos

ist
für

**Dich
ganz**

logisch

und
Sherlock

Holmes

bist

Du

immer eine

Pfeifenlänge

voraus!

und jetzt?



Neu im Kino: Hackers

Kinostart: 13. Juni 1996

Den Internet-Computerkrimi hat sich Marco Gremmel für Sie angesehen.



Als im letzten Jahr mit den Worten "Internet-Thriller" geworben wurde, wurden interessierte Kinobesucher mit dem unrealistischen Film "Das Netz" und dem absolut schlechten "Vernetzt" aufs Glatteis geführt. Die Einnahmen der beiden Filme blieben hinter den Erwartungen zurück. Daher traute sich lange niemand mehr an dieses Thema heran. Bis heute jedenfalls. Doch hält "Hackers" das, was es verspricht?

Die Handlung beginnt einige Jahre in der Vergangenheit, als die Polizei einen 11-jährigen festnimmt, der es schaffte, alle Computer der Wallstreet lahmzulegen. Unter dem Namen "Zero Cool" geht dieser Junge in die Geschichte ein. Nach einem siebenjährigen, vom

Staat verhängten Computer- und Telefonverbot packt Dade Murphy (Jonny Lee Miller) seinen PC wieder aus und begibt sich zurück auf die Datenautobahn.

Er veranlaßt die Fernsehsender, die Filme zu zeigen, die er gerade sehen will, und läßt es auch mal in der Schule regnen, um jemandem eins auszuwischen. Schnell wird er in eine Clique von Hackern aufgenommen. Mit vereinten Kräften geht diese gegen "The Plague" vor, einem Computer-Freak, der seine illegalen Machenschaften auf Kosten der Hacker ausübt. Die Computer-Freunde, unter ihnen Acid Burn (Angelina Jolie), in die sich Dade sofort verliebt, liefern sich von nun an einen erbitterten Kampf mit ihrem Widersacher.

Technisch gesehen haben die Animationen auf den Computerbildschirmen so viel mit dem Internet zu tun wie Karl Moik mit einem PC. Doch die flotte, teilweise recht lustige Story entschuldigt dafür. Schnelle Musik, moderne Sound-Technik, endlich wieder einmal volle Kino-Bildbreite (2,35:1) und neue, noch unbekannte Gesichter runden das Ganze ab. Allerdings hätte man aus dem Stoff insgesamt mehr herausholen können, und ein wenig mehr Realitätsnähe hätte auch nicht geschadet.

Der bislang beste Internet-Streifen verschwindet im direkten Vergleich zu "normalen" Filmen zwar irgendwo im Mittelmaß, ist jedoch für Computer-Fans durchaus sehenswert.



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

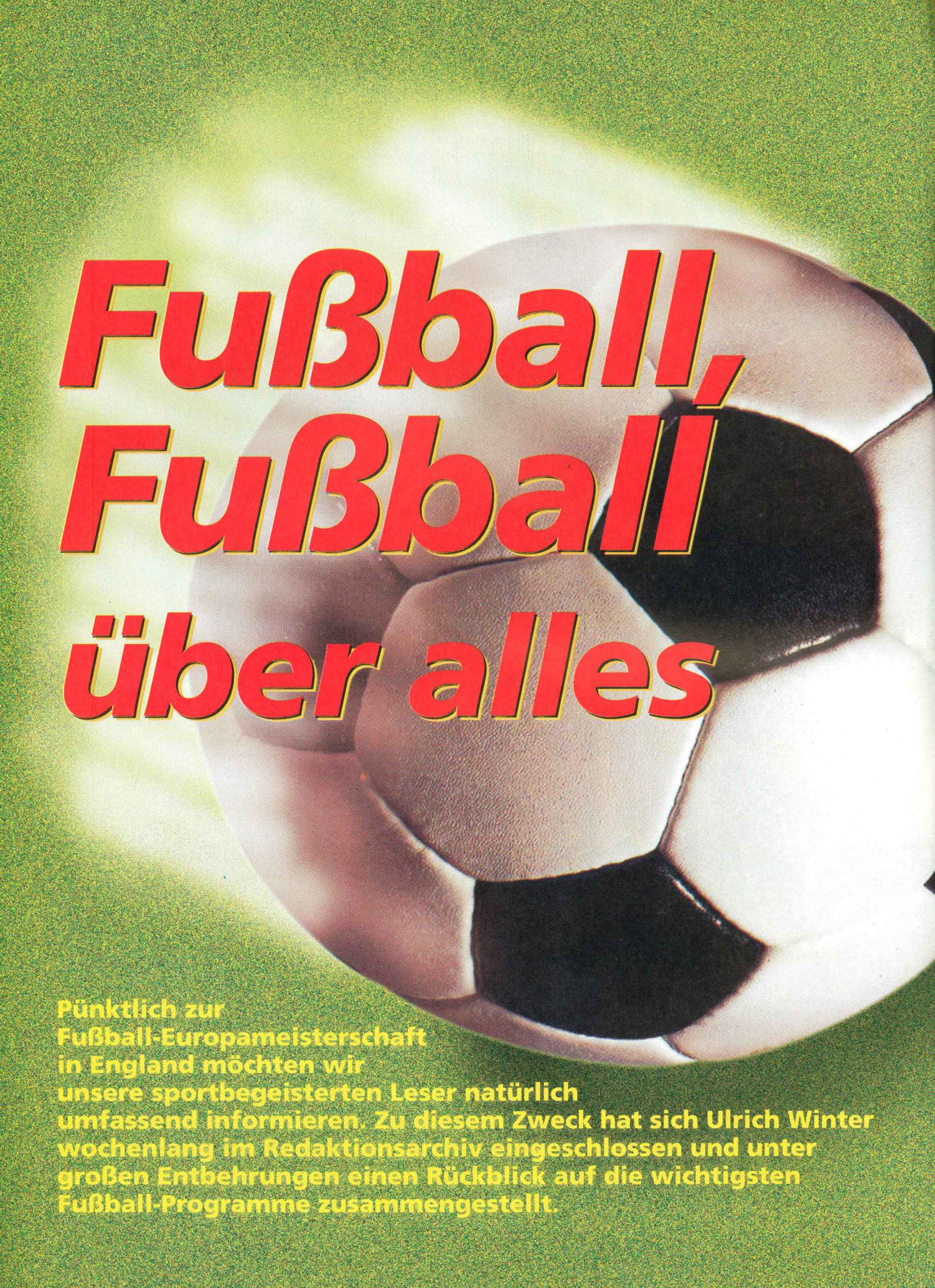
DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche
Version als
PC CD-ROM
ab sofort
erhältlich



SANCTUARY
WOODS

CENTRE GOLD



Fußball, Fußball über alles

Pünktlich zur Fußball-Europameisterschaft in England möchten wir unsere sportbegeisterten Leser natürlich umfassend informieren. Zu diesem Zweck hat sich Ulrich Winter wochenlang im Redaktionsarchiv eingeschlossen und unter großen Entbehrungen einen Rückblick auf die wichtigsten Fußball-Programme zusammengestellt.

Wenn wir im Lexikon unter dem Begriff "Fußball" nachsehen, finden wir bei "Ursprung" den Hinweis, daß wahrscheinlich Cäsars römische Legionen bereits eine Abart des Fußballspiels mit nach England brachten. Eduard der II. verbot im Jahre 1349 den Sport zwar zeitweilig, konnte damit jedoch die schnelle Verbreitung des Ballspiels auf der Insel damit nicht entscheidend behindern.

Britische Seeleute brachten in den 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts den Fußballsport erstmals mit auf den europäischen Kontinent. Dort erlangte das Fußballspiel eine große Bedeutung und ist hierzulande mittlerweile der Nationalsport Nummer 1.

Rund 100 Jahre nach der Einführung des Fußballspiels auf dem europäischen Kontinent waren es wieder die Briten, die eine erste Computerumsetzung des Spiels als "Managerprogramm" für den guten alten Sinclair-Spectrum und den C-64 produzierten: Im Jahre 1982 erblickte

Football-Manager von Kevin Toms das Licht der Welt, und die damalige Softwarefirma Addictive hatte mit diesem Programm nicht nur auf der Insel einen beachtlichen Erfolg.

Ich erinnere mich noch gern an die Zeiten zurück, als ich mittels Datasette die Welt des Fußballmanagements per Computerspiel erleben konnte; seinerzeit wurde mitunter Tag und Nacht mit Freunden oder allein um die Meisterschaft des ausgewählten Teams per Rechner gespielt.

Der Erfolg des Football-Managers veranlaßte zahlreiche Softwarefirmen, alle nur denkbaren Varianten des Fußballsports auf

Diskette oder CD-Rom zu pressen. Im Archiv habe ich rund 60 Spiele ausfindig gemacht, die zwischen 1982 und 1996 für diverse Rechner veröffentlicht wurden. Die meisten Firmen existieren heute gar nicht mehr oder sind, wie viele kleine oder mittelständige Unternehmen anderer Branchen, von den großen Konzernen aufgekauft worden.

Zu Zeiten des Football Managers konnte sich Programmierer Kevin Toms noch gemütlich allein in sein Arbeitszimmer zurückziehen und in aller Ruhe sein Programm schreiben. Heute arbeiten zahlreiche Spezialisten (Grafiker, Animations-, Spieldesign- und Fußballexperten sowie Komponisten und FX-Tüftler) gemeinsam an einer effektvollen Fußballsimulation. Natürlich bedeutet das nicht automatisch, daß der Spielspaß der Mega-Games immer dem der Oldies überlegen ist.

Wenn ich mir im Rückblick die unterschiedlichen Spielinhalte der zahlreichen Fußballsimulationen ansehe, stelle ich fest, daß sich hierbei drei Schwerpunkte herauskristallisieren. Etwa 60 Prozent der veröffentlichten Programme sind reine Actionspiele, rund 35 Prozent sind Fußballmanager/Trainer-simulationen, und knapp fünf Prozent legen die echte Trainertätigkeit zugrunde. Dies ist in sofern erstaunlich, da die Spielehersteller das Gros der Simulationen als Managerspiele vermarkten.

Tatsächlich hat es bei den mir bekannten, veröffentlichten Programmen keine reine Managementsimulation gegeben – offensichtlich ist der reine Managerpart für eine Fußballsimulation nicht reizvoll genug! Außerdem muß man auch bei Managementspielen noch zwischen eher "trockenen" Simulationen, deren

Hauptbestandteil die statistischen Inhalte darstellen, den "Action"-Spielszenenteil jedoch eher als notwendiges Übel spartanisch abhaken, und den mehr actionlastigen Vertretern des Genres unterscheiden. Bei letzteren ist der Anteil zwischen den statistischen Spielmenüs und der Aktion auf dem Rasen etwa ausgeglichen.

Natürlich gab es bei den von mir gesichteten Titeln vor allem im Bereich der Grafik und der Spieltiefe im Laufe der Zeit grundlegende



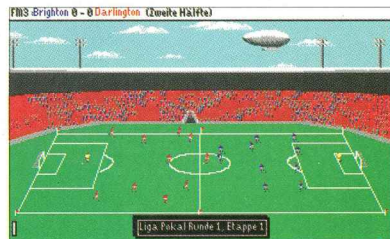
Verbesserungen, und bei einigen Titeln sind sogar gute Spielbarkeit und reichlich Spielspaß vorhanden. Um einen wirklich repräsentativen Überblick der PC-Fußballgames zu vermitteln, bedurfte es schon einiger Fleißarbeit. Auch in der breiten Masse gibt es wirkliche Highlights und echte Durchhänger – ich verzichte jedoch auf eine Wertung in Zahlen, da man den Zeitfaktor zwischen Erscheinungstermin und Bericht immer berücksichtigen muß. Die Perlen von damals verlieren gegenüber heutigen Programmen natürlich an Glanz, aber dennoch sind auch unter diesen Voraussetzungen immer noch einige Spiele dabei, die den Alterungsprozeß ganz gut überstanden haben.

Kevin Toms Football Manager

Hersteller: Addictive Games, England • Erscheinungsjahr: 1982 • Genre: Management

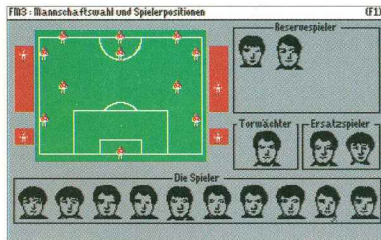
Der Urvater aller Fußballmanagerspiele kam – wie das Fußballspiel selbst – aus England. Das Programm lief damals neben dem C-64 und dem Sinclair Spectrum auch noch auf so exotischen Rechnern wie Oric 48k Atmos, Electron, BBC-B und Dragon. Immerhin hatte man bei diesem Spiel schon die Aufgabe, einen Verein der vierten Liga bis zur Meisterschaft in der ersten Division zu führen. Als Besonderheiten gab es bereits

Pokalspiele, verletzungsbedingte Ausfälle, Zuordnungen in Abwehr, Mittelfeld und Angriff, Kreditaufnahme, je nach Kickerqualität entsprechende Transfersummen pro Spieler, und auch die Berücksichtigung des Energie- und Fitnesslevels eines jeden Teammitglieds waren im Programm enthalten. Spielstände konnten abgespeichert werden, und das, was heute gern von Softwarefirmen als Besonderheit verkauft wird – nämlich die aktuelle Live-Berechnung der



Torszenen (nicht das Abspulen von vorgegebenen Torraumszenen) – war beim Football Manager schon Standard.

Natürlich war die Grafik noch entwicklungsfähig, aber ehrlich gesagt: auf dem C-64 gar nicht mal viel schlechter als die Spielanimationen bei einigen Fußballsimulationen anno 1995/96! Später veröffentlichte Additive dann noch den *Football Manager II*, das *Football Manager*



II – Expansion Kit, die *Football Manager World Cup Edition* und den *Football Manager 3*. Diese Programme waren dann auch für anspruchsvollere Rechner wie Amiga, Atari ST und PC erhältlich.

Der Spielspaß ist beim *Football Manager* auf den Minimalrechnern absolut überzeugend, und selbst nach heutigen Maßstäben würde das Spiel von mir immer noch einen Mittelfeldplatz in der 2. Liga bekommen.

Football Manager 3

Hersteller: Prism Leisure England
Erscheinungsjahr: 1992
Genre: Management



Nachdem andere Rechnersysteme mit älteren Titeln der *Football Manager*-Reihe bedacht wurden, gab es 1992 mit dem *Football Manager 3* auch gleich eine PC-Version des Spiels. Die Erwartungen waren groß, wollten die PC-User doch auch den *Football Manager* auf ihrem Rechner spielen. Die Umsetzung war jedoch eine einzige Katastrophe. Hatte man beim *Football Manager 2* auf anderen Systemen noch Grund zum jubeln, hielt der dritte Aufguß nichts von dem, was man sich 1992 von einem guten Fußballmanager versprochen hatte.

EGA-Grafik, eine grobkörnige Auflösung, unübersichtliche Menüs und keine



Verbesserung zum Spielinhalt beim direkten Vergleich mit dem Vorgänger ließen die alten Erfolge und Credits bei den älteren Titeln dieser Reihe schnell wieder verblasen. Der *Football Manager 3* trat lediglich auf der Stelle und konnte nur einen Mittelfeldplatz in der Amateurliga erringen.

Die Kick Off-Reihe

Hersteller: ANCO, England • Erscheinungsjahr: 1989-1994 • Genre: Action



Actionspiel *Kick Off* sicherlich dazu. Die englische Firma ANCO hatte damit zumindest auf dem Amiga großen Erfolg. Was aber war das Besondere an *Kick Off*, das dieses Spiel für viele Fans zum echten Kultprogramm machte?

Nun, da wäre natürlich erst einmal die Spielbarkeit und der realistische Ablauf des Geschehens auf dem Rasen. Hier konnte *Kick Off* viele Pluspunkte verbuchen. Die berühmte Amiga-Version bot erstklassiges, blitzschnelles Scrolling,

eine gute Ballbehandlung mittels Joystick und eine saubere Spielfeldarstellung (Draufsicht) durch einen justierbaren Scanner, der in einer gelungenen Darstellung des Spielfelds immer für ausreichende Spielübersicht sorgte.

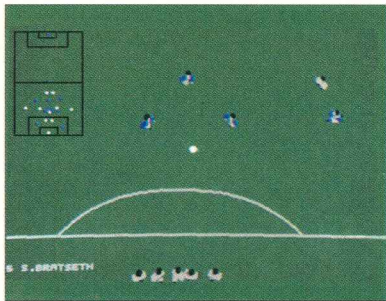
Es gab zwar bei den Fans unterschiedliche Auffassungen hinsichtlich der Spielsteuerung (der Ball klebt nicht automatisch am Fuß des Kickers, sondern muß zuvor gestoppt werden), doch hatte ich hiermit eigentlich keine Probleme. Ich habe mir seinerzeit die Finger am Joystick beinahe wund gespielt und hatte die notwendigen Stickbewegungen, um den Ball zu passen oder zu schießen, doch recht schnell im Griff.

Zugegeben, das Programm war recht



Wenn es neben dem *Football Manager* einen weiteren Urvater der Fußballspiele gibt, dann zählt das

dem Rasen. Hier konnte *Kick Off* viele Pluspunkte verbuchen. Die berühmte Amiga-Version bot erstklassiges, blitzschnelles Scrolling,



spartanisch ausgestattet, aber durch die eindrucksvollen ProgrammROUTINEN vom Programmierer Dino Dini auf dem Amiga gab es spielerisch an Kick Off nicht viel zu meckern. ANCO nutzte den Erfolg des Spiels und veröffentlichte in den Folgejahren auch noch die Spiele **Kick Off 2** und **Kick Off 3**.

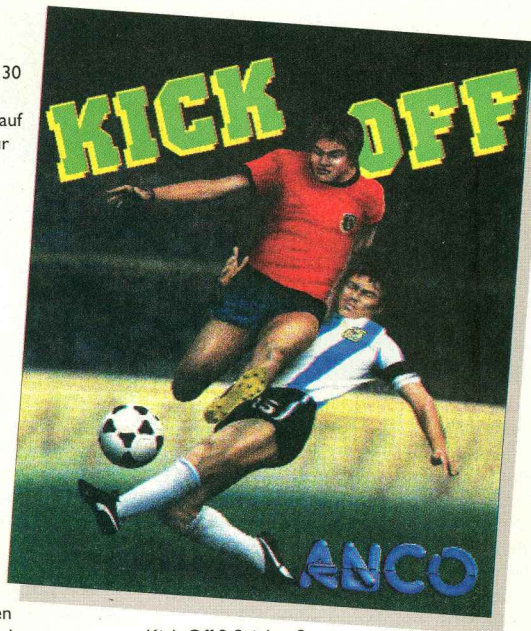
Kick Off 3 erschien zur letzten WM auch für den PC und stand damit natürlich auch bei den immer zahlreicher werdenden PC-Usern, die die Amiga-Versionen zum Teil gar nicht kannten, auf dem Prüfstand. Das Programm weist leider einige steuerungstechnische Mängel und Probleme bei der Installation auf (auch die Steuerung per Tastatur funktioniert nicht korrekt). Mittels Joystick läßt es sich aber spielen und bietet vier unterschiedliche Wettbewerbe (Freundschaftsspiel-, Pokal-, Liga- und WM-

Endrunden-Modus).

Ausgeklügelte Taktiken für insgesamt 32 Mannschaften und 30 Spielzüge für die Standardsituationen im Spielverlauf stehen hier vorprogrammiert zur Verfügung. Ein detaillierter Trainingsmodus erlaubt es dem Spieler, die technischen Fertigkeiten seiner Kicker einzuüben (passen, dribbeln, Freistöße, Flanken und kicken).

Hat man seine Truppe gut im Griff und ist man auch mit der Steuerung gut vertraut, kann man sich im Arcade-Modus per Joystick mit den gegnerischen Mannschaften messen. Möchte man sich jedoch lieber den detaillierten Simulations-Modus ohne Action anschauen, zeigt Kick Off 3 dem Spieler Ausschnitte vom Geschehen auf dem Platz unter Beachtung aller FIFA-Regeln.

Die Darstellung der animierten Kicker läuft aus der Perspektive der Tribünenkamera, ist also, ähnlich der einer Fernsehbildberichterstattung, seitlich schräg von oben. Das Ganze ist übersichtlich und passend animiert, so daß auch in der PC-Fassung von



Kick Off 3 Spielspaß aufkommt. Bedingt durch die angesprochenen technischen Probleme reicht es für Kick Off 3 dennoch nur zu einem Mittelfeldplatz in der I.Liga.

Bundesliga Manager Reihe

Hersteller: Software 2000, Deutschland • Erscheinungsjahr: 1989-94 • Genre: Management

Der Urheber der deutschen Computer-Fußballspiele ist zweifellos Software 2000. Mit dem **Bundesliga Manager** erreichte man Ende der 80er Jahre auf dem Amiga Kultstatus. Eine solide Spielidee und ein recht detaillierter Manager mit deutschen Fußball-Ligen wurden zum Garant des Spielerfolgs.

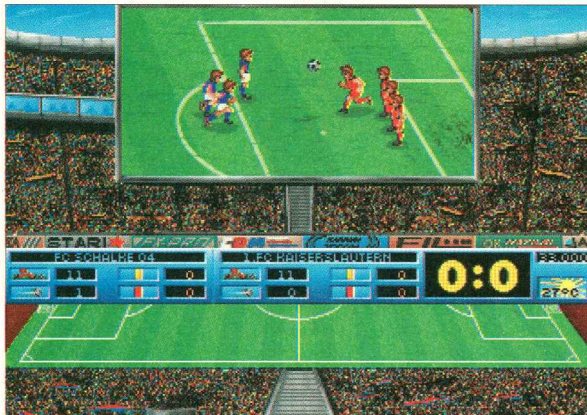
Zwar war das eigentliche Spielgeschehen sehr spartanisch und beruhte nur auf einer schematisierten Übersicht des Spielfelds, aber immerhin konnten hier mehrere Mitspieler gleichzeitig mit den ausgewählten Mannschaften am Spieltag in einer Art Konferenzschaltung agieren. Der Kampf um den Klassenerhalt oder den Aufstieg in der Fußballbundesliga mittels Computer erhielt hiermit eine neue Dimension.

1992 wurde der **Bundesliga Manager Professional** veröffentlicht. Hier gab es vor allem im Bereich der Präsentation Verbesserungen. Die

Spielszenen waren als vorberechnete Ausschnitte erstmalig animiert und verschafften so dem Spieler eine ganz neue Spielatmosphäre. Außerdem wurden die Pokalspiele "live" im Spielablauf ausgelöst und es gab unter anderem nach Spielende Zeitungs-meldungen zum Spielgeschehen und das Endergebnis.

Kurz nach der Veröffentlichung des **Bundesliga Manager Professional** wurde von Software 2000 noch ein Editor zum Generieren

von selbstentworfenen Torchancen nachgeschoben, so daß die schnell





durchschaubaren Spielszenen durch eine Anzahl neuer Highlights aufgestockt werden konnten.

Beflügelt durch den Erfolg der ersten beiden Bundesliga Manager entschloß man sich bei Software 2000 dann zu einem echten Quantensprung und veröffentlichte mit dem **Bundesliga Manager Hatrick** (kurz: BMH) das bislang umfangreichste und ausgefeilteste Programm dieser Reihe. BMH bietet dank DFB-Lizenz Originalspieler- und -vereinsnamen.

Alle vier Ligen sind im Programm enthalten, und sogar die bei Erstveröffentlichung des Spiels noch nicht praktizierte 3 Punkte-Siegregel ist optional schon berücksichtigt. Verletzungen, gelbe und rote Karten, ein detailliertes Transfersgeschäft und ein ausgeklügelter Taktikpart runden das Spiel ab. Außerdem hatten die Programmierer hier erstmals (was bei anderen Spielen schon länger zum Standard gehörte) live-berechnete Spielszenen integriert.

Der Management-Teil ist ebenfalls sehr detailliert, und die zahlreichen Optionen wie Stadionausbau, Kreditgeschäft und den Spielerinfos gehören mit zum Besten, was ein Computer-Fußballmanager inhaltlich bieten kann. Bemerkenswert ist außerdem die

Menülösung umgesetzt worden. Durch zahlreiche Optionen im Spielverlauf ist die Übersicht bei der Spielsteuerung in der Regel recht problematisch.

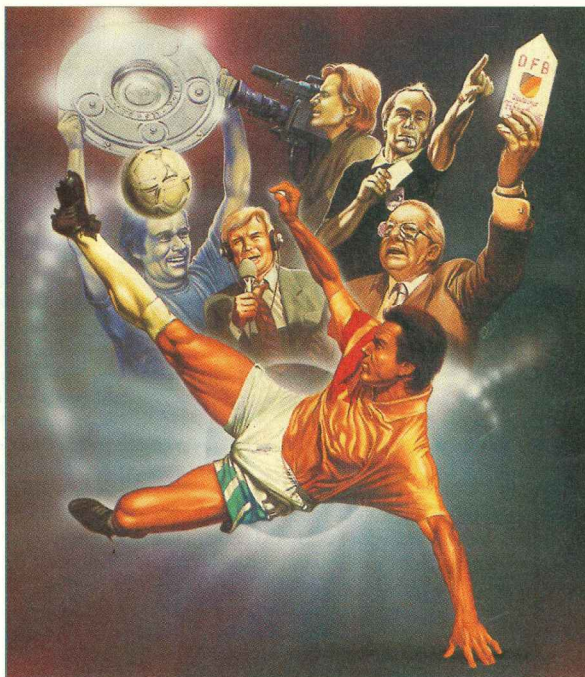
Die Programmierer des BMH haben hier jedoch eine clevere Lösung gefunden: Als Spieler kann man sich den Arbeitsbildschirm so gestalten, wie man ihn möchte; das heißt: Alle Icons zur Auswahl diverser Menüpunkte lassen sich beliebig anordnen und sind somit übersichtlich und praktisch zu bedienen!

Leider ist die Grafikdarstellung nicht sehr gelungen, und die recht sparsam animierten Kicker sind auf dem zwar maßstäblich ziemlich korrekt dargestellten, aber letztendlich zu winzigen Spielfeld nicht gut erkennbar. Die Tatsache, daß parallel zum Spielablauf noch ein Textkommentar auf einer Anzeigetafel erscheint, kann über dieses Manko nicht ganz

hinwegtäuschen.

Venig erfreulich war auch, daß die Herstellerfirma den Kunden einen Namenseditor mit Bugfixes quasi als gesondertes Programm zum Kauf anbot. Dies hätte man schon beim ursprünglichen Spiel mit integrieren sollen – und das ohne Aufpreis!

Dennoch steht der BMH, in dem übrigens auch alle Spielmodi der Vorgänger integriert sind, aus meiner Sicht immer noch ganz oben in der Rangliste der Fußballmanager. Unterm Strich erhält das Programm berechtigt einen UEFA-Cup-Platz!



Sensible Soccer-Reihe



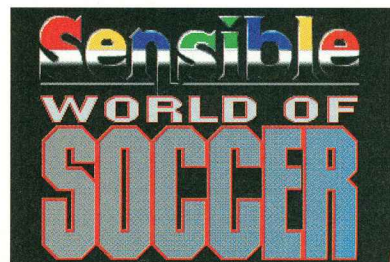
Hersteller: Sensible Software, England • Erscheinungsjahr: 1992-1995 • Genre: Action

Die Kick Off-Reihe erhielt 1992 im eigenen Lande Konkurrenz durch Sensible Softwares **Sensible Soccer**. Tatsächlich war das Spiel auch als echter Konkurrent des ANCO Erfolgstitels geplant und erhielt in der Fachpresse zu Recht zahlreiches Lob.

Ähnlich wie Kick Off, ist Sensible Soccer ein reines Action-Spiel. Auch hier sieht der Spieler das Fußballfeld aus der Vogelperspektive und steuert die Kicker per Joystick zur nächsten Torchance. Die Fußballer sind hier jedoch etwas

kleiner ausgefallen, dafür sieht man das Spielfeld aber auch in einem größeren Ausschnitt (ohne Scannerübersicht).

Erstaunlicherweise gelang den Programmierern hier sogar noch eine in Nuancen bessere Steuerung der Spieler, als sie Dino Dini bei Kick Off umsetzen konnte. Neben der guten Spielbarkeit wies das Programm noch eine weitere Besonderheit auf: Spektakuläre Torszenen konnten auf Wunsch gespeichert und für die staunende Nachwelt aufbewahrt werden.





Sensible Soccer bietet insgesamt 100 europäische National- und Vereinsmannschaften mit den aktuellen Spielern, und auch die Europameisterschaft und der UEFA Pokal können durchgespielt werden.

Besonders gelungen ist auch die Soundkulisse der Zuschauer während des Spielablaufs – sie ist auch heute immer noch hörensenswert. Einzig das Verhalten der Torleute war im Spielablauf nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, und so dauerte es nur wenige Monate, bis Anfang 1993 ein Update mit dem Titel **Sensible Soccer V.1.1** veröffentlicht wurde.

Die Programmierer von Sensible Software hatten sich die Anregungen und Wünsche einiger Fans zu Herzen genommen und ein nicht nur in diesem Punkt verbessertes Update produziert! Gelungene Torwartparaden, die neue Rückpaßregel, das Abhinden von Fouls und ein veränderter EM-Modus sowie erstmalig die Möglichkeit, sich für die Weltmeisterschaft zu qualifizieren, runden das Ganze erfreulich ab. Kick Off 2 wurde nun eindeutig vom Thron gestoßen.

Ende letzten Jahres holte Sensible Software zum großen Schlag aus, und es erschien der dritte Teil der Sensible Soccer-Reihe mit dem Titel **Sensible World of Soccer**. Nachdem es ANCO offenbar nicht mehr rechtzeitig schaffte, den verschollenen Player Manager 2 zu veröffentlichen, überholten die Sensibles die Konkurrenz nun auch in Sachen Fußball-Management.

Erstmals enthielt nämlich nun auch ein Sensible Soccer-Spiel einen echten Managerpart! Das Programm verfügt dank unglaublicher Recherche sagenhafte 1400 Vereinsmannschaften und 131 Nationalteams mit den Original-Spielern! Für jeden Kicker haben die Programmierer sogar die realen Stärken und Schwächen im Spiel mit dem runden Leder zugrunde gelegt.

Die Spielmodi sind variabel, und man kann zwischen einer selbstgestrickten Liga, einer Meisterschaft nach Wahl oder einem normalen Testspiel gegen einen Mitspieler wählen. Neu ist auch der sogenannte Karriere-Modus, in dem man in die Rolle eines Trainers (nicht Managers) schlüpft. Man wählt sich sein Team und versucht,

mit taktischen Details und offenen Augen auf dem Transfermarkt sein Glück zu machen.

Jeder Spieler hat acht verschiedene Eigenschaften, und so liegt es natürlich am Trainer, die Kicker auf der passenden Position spielen zu lassen. Im Actionpart kann man frei entscheiden, ob man mittels Joystick selbst in bewährter Sensible Soccer Manier ins Spielgeschehen eingreift, lieber als Trainer zuschaut und ab und zu mal einen Kicker auswechselt, oder ob man an der Taktik feilt. Die Spielszenen laufen in bewährter Form ab, und an der gelungenen Spielsteuerung hat sich glücklicherweise nichts geändert.

Auch bei Sensible World of Soccer haben die Programmierer nicht darauf verzichtet, gelungene Torszenen zu wiederholen und an einen Save-Modus gedacht. Dieses Spiel ist bislang die Krönung der Sensible Soccer-Reihe und ebenso wie die Vorgänger ein absoluter Klassiker. Aus meiner Sicht ein verdienter Meistertitel unter den actionlastigen Managementsimulationen!

ran Trainer



Hersteller: Greenwood, Deutschland • Erscheinungsjahr: 1995 • Genre: Trainer



ran-Trainer entstand in Zusammenarbeit mit SAT.1 und unter Mitwirkung von Helmut Schulte, der als Berater im Projekt zur Verfügung stand. Der ehemalige Trainer vom FC St.Pauli und Schalke 04 sollte sein Fachwissen beisteuern und so dem Ganzen den erforderlichen realistischen Anstrich verleihen.

Vier Spieler können beim ran Trainer ins Geschehen eingreifen und die Mannschaft ihrer Wahl steuern. Zur Auswahl stehen hier nur die Vereine der ersten Liga,

liegt, sind auch die zur Auswahl stehenden Spielinhalte darauf ausgelegt.

Man leitet das Mannschafts-, Torwart-, Einzel- und Taktiktraining und beobachtet die Kicker hinsichtlich Kondition, Schnelligkeit und beim Spiel untereinander. Die hieraus gezogenen Rückschlüsse werden dann bei der Mannschaftsaufstellung und bei der Taktik im Spiel gegen den nächsten Club möglichst sinnvoll umgesetzt. Zusätzlich gibt es noch den Transfermarkt, bei dem auch der Trainer bestimmt, welche Verstärkung für sein Team sinnvoll ist und wer von den eigenen Kickern keine Vertragsverlängerung erhält.

Der Spielverlauf wird – stark schematisiert – in einer Tribünenansicht dargestellt, mittels Tastaturkommando kann der Trainer seinen Spielern diverse Anweisungen geben oder auch

Die Bochumer Firma Greenwood Entertainment hatte 1994 die Idee zu einer reinen Trainersimulation.

und als Spielziel ist der Klassenerhalt, ein UEFA-Cup Platz und die Meisterschaft definierbar. Da der Schwerpunkt hier in der Trainertätigkeit

mal Auswechslungen vornehmen. Ab und zu werden Zeitungsmeldungen zum aktuellen Geschehen in der Liga eingeblendet, und auch ein Interview mit einem Reporter ist hin und wieder mal angesagt.

Die spielerische Umsetzung des Trainerjobs in

der ersten deutschen Bundesliga ist Greenwood insgesamt jedoch nicht gut gelungen. Zu wenig Optionen im Spielverlauf und ständige Wiederholungen lassen die Motivationskurve abrupt nach unten schnellen. Vor allem die animierten Spielsequenzen sind hier tatsächlich

nur Stückwerk, und der Ablauf ist zu unübersichtlich. Was den Käufern des Programms aber offenbar ziemlich egal war: Dem zugkräftigen Namen des ran Trainers war es zu verdanken, daß sich das Programm wie warme Semmeln verkaufte.

ran Trainer 2



Hersteller: Greenwood Entertainment, Deutschland • Erscheinungsjahr: 1996 • Genre: Trainer

Nachdem der ran Trainer letztendlich nicht das hielt, was sich die Fans davon versprochen hatten, entwickelte man bei Greenwood genug Ehrgeiz, daraus Konsequenzen zu ziehen! Man ließ sich rund zwei Jahre Zeit und veröffentlichte vor einigen Monaten den **ran Trainer 2**.

Die Idee, eine Bundesliga-Trainersimulation umzusetzen, hatte man schon beim mißglückten ersten Teil gehabt, doch sollte diesmal alles viel besser werden. Wir erinnern uns, daß bei der überwiegenden Mehrzahl der bis heute veröffentlichten Computer-Fußballsimulationen eindeutig das Management oder die Action im Vordergrund stehen.

ranTrainer 2 sollte die Schwächen und Kritikpunkte der ersten Version vergessen machen und ein ganz neuer Anfang sein. Das Programm weicht schon zu Beginn vom üblichen Schema ab, da hier die Vereine dem Spieler Angebote über einen Vertrag machen. Neu beim ran Trainer 2 ist nun, daß auch die 2. Liga mit allen Vereinen zur Auswahl steht und sogar die Amateurvereine zwecks Auf- und Abstieg in diese Liga mitverwaltet werden.

Die Vertragsdauer und das sportliche Ziel werden danach festgelegt, und so liegt es mal wieder am Trainer (also an Ihnen, dem Spieler), diese Erwartungen auch zu erfüllen. Mittels Trainingsplans (der übrigens zahlreiche Videoclips einer unter Helmut Schulte trainierenden Mannschaft enthält) werden die Stärken und Schwächen der Kicker sondiert, Jugendspieler unter die Lupe genommen und bis zum Saisonstart einige Freundschaftsspiele mit



anderen Clubs vereinbart.

In einem recht einfachen Taktik/Aufstellungsbildschirm legt der Trainer fest, wer welchen Gegner in Sonderbewachung nimmt oder wie die taktische Marschroute aussehen soll. Eine wirklich gelungene Besonderheit sind die nun "live" berechneten Spielszenen. Alle am Spieltag ausgetragenen Begegnungen können auf Wunsch in einer mehrminütigen Zusammenfassung mittels kommentierter Aufmachung (wie bei SAT.1!) angeschaut werden.

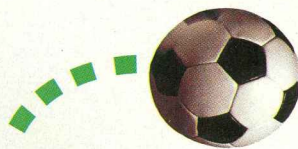
ran-Moderator Johannes Bernd Kerner führt den Zuschauer mit zahlreichen, insgesamt

akzeptabel eingebauten Kommentaren durchs Spiel. Eine derart gut animierte Live-Darbietung in SVGA Grafik hatte es bislang allenfalls in Actionspielen gegeben.

Auch die Übersicht bei der Spielsteuerung ist besser geworden, und einige zusätzliche Details wie Spielbeobachter, Co-Trainer, Notizblock und Jugendspieler test runden das Ganze positiv ab. Unterm Strich ist ran Trainer 2 ein durchaus gelungenes Programm, das besser ist, als es von den einschlägigen Magazinen bewertet wurde. Bei mir hat das Spiel einen festen Platz im oberen Mittelfeld der 1. Liga.



Ran Soccer / Actua Soccer

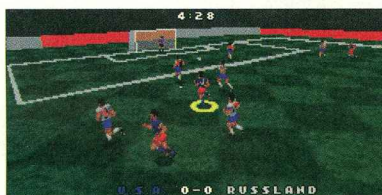


Hersteller: Greenwood, Deutschland / Gremlin, England • **Erscheinungsjahr:** 1995 •
Genre: Action

Nachdem man sich bei Greenwood mit im Bereich der Trainersimulation bewegt hatte, hatte man es mit **ran Soccer** natürlich gegen einige hochkarätige Konkurrenten recht schwer.

Der Spieler übernimmt eines von 44 Nationalteams und legt den Spielmodus fest. Man kann ein Freundschaftsspiel gegen einen beliebigen Gegner (den Rechner oder bis zu vier Freunde, und das sogar per Netzwerkoption) eine Art Ligamodus mit diversen Nationalteams in einer Gruppe, einen Simulationsmodus (hier werden die übrigen Ergebnisse der Teams jeweils detailliert einzeln angezeigt) und einem Pokalmodus im K.O.-System austragen.

Man kann auch zwischen dem Arcade- und dem Simulationsmodus wählen. Der Unterschied hierbei ist, daß es im Arcade-Modus nicht so sehr auf die Grundeigenschaften der einzelnen Kicker ankommt, sondern alles entscheidend davon abhängt, was man mittels Joystick selbst auf dem grünen Rasen bewerkstelligt, und im Simulationsmodus sind halt die Feinheiten wie Aufstellung und Fähigkeiten der einzelnen



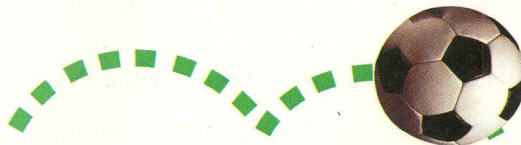
Kicker präzise aufeinander abzustimmen.

Features wie das Training, um sich mehr Ballgefühl zu verschaffen, der Editor, mit dem sich beliebig die Spielernamen verändern lassen, eine Spielzeitvariable mit der man die Dauer des Matches zwischen 5 und 90 Minuten variieren kann, und diverse Grafikoptionen für die Darstellung des Spielgeschehens runden das Ganze ab.

Leider hat sowohl die Steuerung der Kicker auf dem Platz als auch die Spielintelligenz des Gegners, wie bei so vielen vergleichbaren Programmen, ziemlich Mängel, die den aus grafischer Sicht ansonsten positiven Gesamteindruck leider deutlich trüben. Nicht alles funktioniert hier so, wie es sollte, und so ist auch das Ballverhalten recht merkwürdig.

Da helfen auch verschiedene Kameraeinstellungen, Blickwinkel oder der gesprochene Kommentar von Jörg Wontorra nicht, um dieses Manko wieder wett zu machen. Unterm Strich belegt Ran Soccer dadurch nur einen Platz im unteren Drittel der 1. Liga. In England wurde das gleiche Spiel (natürlich mit englischem Kommentar) von Gremlin unter dem Titel **Actua Soccer** veröffentlicht.

Anstoss / Anstoss World Cup Edition



Hersteller: ASCON, Deutschland
Erscheinungsjahr: 1993/94
Genre: Management/Trainer

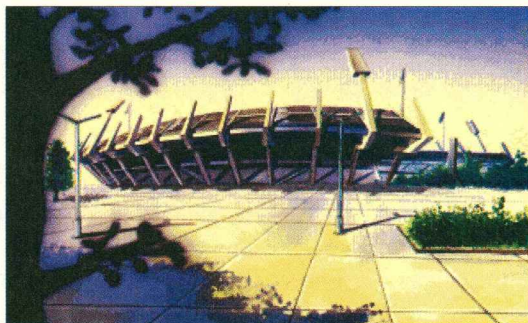
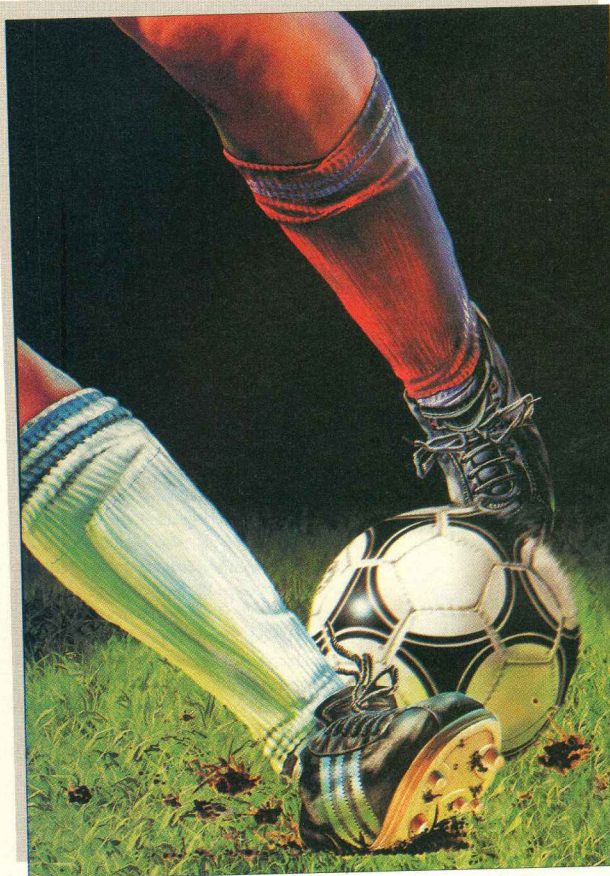
Nachdem Software 2000 in deutschen Landen mit dem Bundesliga Manager beachtliche Erfolge hatte, versuchten einige Firmen mitzuhalten. Ein gelungener Versuch ist zweifellos ASCON mit **Anstoß** geglückt. In dieser Simulation übernimmt der Spieler einen Manager-Trainerpart. Im

Unterschied zu den anderen Genrevertretern spielt sich das Geschehen jedoch ausschließlich in der Ersten (deutschen) Bundesliga ab.

Kommt es zum Super-GAU, indem der gewählte Verein absteigt, muß sich der Manager um einen Vertrag bei einem anderen Club bemühen. Langfristiges Ziel ist der Job als

Nationaltrainer. Ähnlich wie bei vergleichbaren Spielen steuert man im Managerbüro aus zahlreichen Spielmenüs die Geschicke seines Vereins. Man legt die Taktik fest, behält die Finanzen im Auge, schaut sich die Tabellen, detaillierte Statistiken und Ergebnisse an, legt die Mannschaftsaufstellung fest, baut mit ausreichend

FEATURE



Kapital sein Stadion um und achtet auf die Trainerleistung.

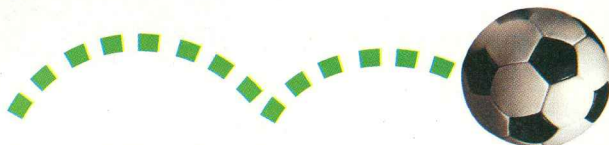
Eine besonders gelungene Spielberichterstattung mit zuschaltbaren Detailstufen rundet das Ganze positiv ab (mit ausgewählter Animation werden die vorberechneten Spielhöhepunkte mit den größten Spieler-Sprites aller Fußballsimulationen grafisch eindrucksvoll in

Szene gesetzt). Als 1994 die WM eingeläutet wurde, veröffentlichte ASCON passend zu diesem Ereignis noch eine Spielergängung – die sogenannte **World Cup Edition**.

Mit diesem Spiel kann man sich neben dem Trainerjob in der Profiligen auch noch als Bundesberti im Dienste des DFB, also mit anderen Worten als Nationaltrainer versuchen und die Elitekicker zum möglichen Erfolg des WM Sieges führen. Als Gastkommentator für die Live-Berichterstattung gewann ASCON Marcel Reif. Seine Berichterstattung ist als durchaus gelungen zu bewerten, so daß die Anstoß-World Cup Edition in der Tat eine sinnvolle Ergänzung zum eigentlichen Programm darstellt.

Auch ohne zusätzliche Ligen sind Anstoß und die World Cup Edition herausragende Programme, die einen Rang im oberen Tabellendrittel der I.Liga verbuchen können.

Hattrick



Hersteller: Ikarion Deutschland • Erscheinungsjahr: 1995 • Genre: Management

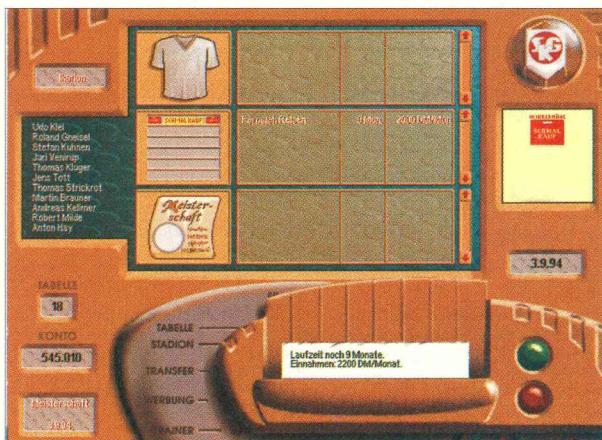
Ikarion veröffentlichte mit **Hattrick** ein Programm, das sich als Konkurrenzprodukt durchaus sehen lassen konnte. Auch hier ist der Spielschwerpunkt die Manager- und Trainertätigkeit. Als Spieler wählt man sich einen Verein der Ersten oder Zweiten Bundesliga oder der Amateurliga. Mit maximal vier Spielern zieht Hattrick mit dem Bundesliga Manager gleich, der ebenso viele Spieler gleichzeitig agieren läßt.

Die Menüsteuerung ist sogar noch einen Tick besser gelungen als das Fensteranklicken bei BMH – man braucht hier nicht lange zu suchen, um das gewünschte Menü zu finden, da dieses immer seinen festen Platz in Form eines simplen Schaltknopfes hat. Im Detailreichtum steht Hattrick selbst dem BMH kaum nach. Ihnen wird sogar eine SVGA Auflösung geboten!

Schwachpunkt im Spiel ist der Actionteil, in dem lediglich rund 100 vorberechnete

Spielszenen eingesetzt werden. Hier wären ohne Zweifel auch live-berechnete Ausschnitte für die Spielatmosphäre vorteilhafter gewesen! Auch das Taktik-Menü hätte noch detaillierter sein können. Besser gelungen ist der Statistikbereich, und auch die zusätzlichen Ereignisse am Rande (z.B. die Pressekonferenzen, bei denen im Multiple Choice Verfahren gut überlegte Antworten auf bohrende Fragen der Presse

gegeben werden müssen) und die bereits im Programm enthaltenen Spieler-, Vereinsnamen



und Wappeneditoren runden den insgesamt guten Gesamteindruck ab.

Ansonsten hat der Spieler etliche Möglichkeiten, den Job des Managers / Trainers detailliert auszufüllen. Transfersgeschäfte, Vertragsverhandlungen, Einnahmen für Fernsehrechte, Stadionausbau, Fanprojekte und Jugendarbeit gehören zum Aufgabenbereich, um den sich der Spieler zu kümmern hat. Die Trainerauswahl ist sehr wichtig und gehört zum Kernpunkt der Simulation. Auch

Trainerentlassungen gehören bei Hatrick zum Alltag, doch Vorsicht: Wie im richtigen Fußballalltag ist dies der wohl sensibelste Bereich.

Ikarion hat mit Hatrick eine bemerkenswerte Fußballsimulation geschaffen, die neben BMH und Anstoß zu den Highlights des Genres zählt! Nach Abschluß der zurückliegenden Saison kann sich auch diese Simulation in die oberen Tabellenplätze der 1. Liga vorarbeiten!



Championship Manager 2



Hersteller: Domark, England • Erscheinungsjahr: 1995 • Genre: Management

Die englische Firma Domark hat sich mit der Software-Umsetzung von Trivial Pursuit einen guten Namen gemacht. Der Versuch, mit dem **Championship Manager 2** auch im Bereich der Fußballmanagementspiele erfolgreich zu sein, ist jedoch eher gescheitert.

Im Championship Manager 2 übernimmt der Spieler einen Club aus den englischen oder schottischen Ligen – in der deutschen Version werden auch die deutschen Ligen angeboten. Glaubt man, mit der Stammdatenverwaltung eines BMH oder Hatrick sei das Maß aller Dinge erreicht, belehrt uns diese Simulation wahrlich eines Besseren. Unmengen von Daten über die Ligenverwaltung und zahlreiche Spielerattribute bilden den Schwerpunkt dieser Simulation. In einem in sich abgerundeten Programm mag das ja noch angehen, beim Championship Manager 2 ist aber vom Spieler ansonsten recht wenig Einfluß auf das tatsächliche Manager / Trainergeschehen möglich.

Irgendwie beschränkt sich alles auf das Aufstellen



der Mannschaft nebst Taktik und die Suche nach geeigneten Neuverpflichtungen. Weder Stadionausbau noch Aushandeln von Werbeerträgen haben die Programmierer hier mit einbezogen. Um das Ganze noch eine Spur trockener zu machen, hat Domark auch gleich auf die Darstellung von Spielszenen verzichtet. Zum Spielgeschehen werden Textpassagen eingeblendet, die Eurosport-Kommentator Wolfgang Ley akustisch aufbereitet.



Das Spiel ist ansonsten übersichtlich gestaltet und logisch aufgebaut. Die Bedienung funktioniert über Mausclicks auf diverse Buttons und Menüpunkte. Unterm Strich keine Fußballsimulation, die vom Hocker reißt – eher ein solides Arbeitsprogramm ohne großen Unterhaltungswert, das knapp einen Aufstiegsplatz in die Erste Liga verfehlt! (Anm.: Dieser Beitrag entspricht nicht der Meinung der übrigen Redaktion!)

Willi Lemkes Fußballmanager



Hersteller: ANCO England • Erscheinungsjahr: 1995 • Genre: Management

Rund fünf Jahre nach Ausscheiden von Dino Dini erschien bei ANCO **Willi Lemkes Fußballmanager**. In England wird das

Programm als Player Manager 2 veröffentlicht. Ein Blick auf die Credits des Programms läßt jedoch erkennen, daß dieses Spiel Dinis

ehemaliger Partner Steve Screech programmiert hat. Leider hält das Spiel absolut nicht, was sich die Fans davon versprochen hatten. Willi Lemkes



Fußballmanager ist eine Fortsetzung des ehemaligen Player Managers (dieses Programm ist nicht für PCs erschienen) und bietet ähnliche Spielinhalte. Ein bis vier Spieler übernehmen den Managerposten bei einem Verein der vier enthaltenen Ligen. Auch ist es hier möglich, entweder selbst aktiv per Joystick in der Mannschaft mitzuspielen oder sich ganz auf die

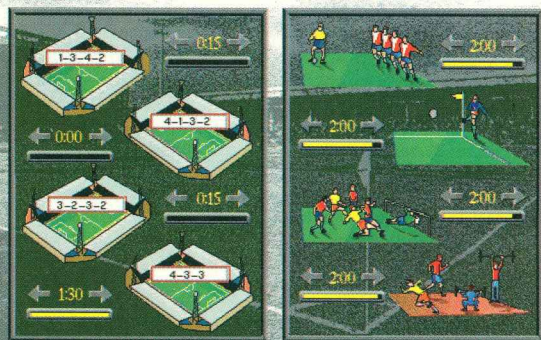
Management/Trainerfunktion zu konzentrieren.

Der Einflußbereich des Managers ist durchaus vielseitig, und die umfangreichen Spielerdaten sind logisch aufgebaut. Grundsätzlich sind die Stammdaten zu einem detaillierten Fußball-Managementspiel eigentlich allesamt enthalten, nur hat man bei ANCO offensichtlich vergessen, die guten Zutaten ausgewogen aufeinander abzustimmen.

In unübersichtlichen Menübildschirmen muß man lange herumsuchen, bis man die gewünschte Aktion umsetzen kann, und das Herzstück des Programms, die animierten Spielszenen, sind so unübersichtlich und hektisch, daß man die zuvor recht mühsam in den Einstellungsmenus getroffenen Entscheidungen überhaupt nicht mehr nachvollziehen kann. Was nützt einem die detaillierteste Vorbereitung auf den nächsten Spieltag, wenn im Match keine Übersicht herrscht und man ratlos und verzweifelt dem rasenden Geschehen auf dem Platz zusehen muß?

Mannschaftstraining

Verfügbare Zeit 10:00
Abgelaufene Zeit 10:00



Man stelle sich Franz Beckenbauer vor, der mühsam im Training die Spieler beobachtet, nach Abwägen aller Vor- und Nachteile seiner Truppe im Spiel gegen den nächsten Gegner kurz vor Spielbeginn die Mannschaftsaufstellung bekannt gibt und dann das eigentliche Spiel nur wie im schnellen Vorlauf bei einem Videofilm betrachten darf.

Willi Lemkes Fußballmanager ist ein klarer Abstiegskandidat ins Amateurlager! (Anm. des Chefredakteurs: Was heißt hier Kandidat?)



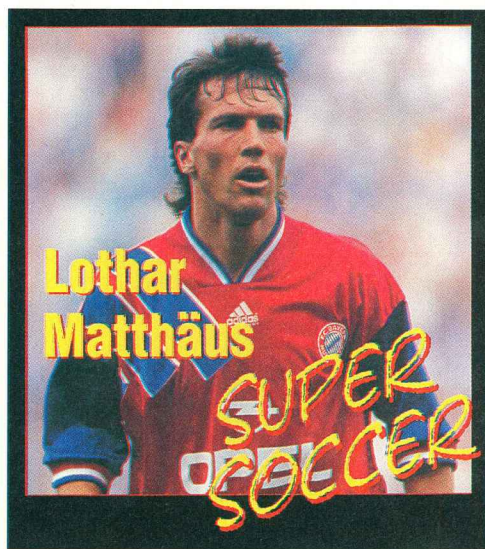
Lothar Matthäus

Hersteller: Ocean, England • Erscheinungsjahr: 1994 • Genre: Action

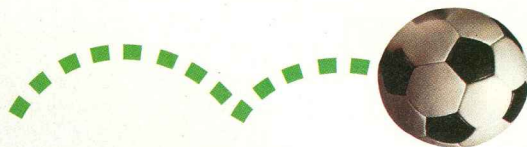
Zur Weltmeisterschaft 1994 veröffentlichte die englische Firma Ocean ein Fußball-Actionspiel mit dem Titel **Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation**. Dieses Programm sollte dem Spieler eine differenziertere Spielweise bei einem Action-Fußballprogramm bieten, als dies sonst der Fall war. So mußte man die Rahmenbedingungen des Spiels selbst arrangieren und eine Auswahl zwischen Pokal-, Liga-, und Nationalteammodus treffen. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Abweichungen beim Paßsystem und die veränderbaren Attribute des Schiedsrichters sowie Bestimmung der Spieldauer und die Möglichkeit, mit einem Freund gemeinsam ein Team zu steuern oder gegeneinander (oder allein gegen den Rechner) anzutreten, sind die Highlights des Programms. Bei einer derartigen Fülle von Auswahlkriterien ist es sicher nicht einfach, auch ein gut spielbares Programm daraus zu machen, und genau daran krankt diese Fußballsimulation letztlich.

Grafisch wird das Ganze in zwei Perspektiven angeboten: Draufsicht (ähnlich wie bei Kick Off oder Sensible Soccer) und Tribünenperspektive. Während des Spiels kann man zwischen diesen Darstellungen wählen. Problematisch ist allerdings, daß bei "strammen" Schüssen das Scrolling des Bildschirms nicht nachkommt und der Ball für eine Weile im nicht sichtbaren Spielfeldbereich vor oder hinter den Kickern verschwindet.

Da hilft auch der von Kick Off übernommene Scanner, der eine schematisierte Gesamtübersicht des kompletten Spielfelds verkleinert darstellt und auf dem Monitor immer sichtbar bleibt, recht wenig. Die Steuerungsprobleme sind dennoch ein konstantes Ärgernis. Ein Platz, der gerade noch reicht, um den Abstieg in die 2. Liga zu verhindern!



Teamchef



Hersteller: Microprose • Erscheinungstermin: 1996 • Genre: Management



Eines der aktuellsten Spiele zum Thema Computer-Fußballsimulationen ist der **Teamchef** aus dem Hause Microprose. Die Bezeichnung Teamchef existiert eigentlich erst offiziell, seit Kaiser Franz Beckenbauer die deutsche Nationalmannschaft betreut hat. Da er keine gültige Trainerlizenz besaß, aber durch seine Reputation sicherlich die Fähigkeiten hatte, einen ordentlichen Trainer darzustellen, erfand man beim DFB die Bezeichnung Teamchef. Was Kaiser Franz dann ohne gültige Trainerlizenz unter dieser Berufsbezeichnung erreicht hat, wissen wir Fußballfans noch heute zu schätzen!

Daß man sich jedoch bei Microprose entschieden hat, das Fußballmanagementspiel einer bis dato unbekannten Programmiergruppe zu veröffentlichen (zugegeben: Mit Microprose Soccer hatte diese Firma vor rund acht Jahren schon mal Erfolg mit einer Action-Simulation), hatte mich überrascht! Microprose ist bislang ja eher für die Genres der technisch ausgereiften Strategiespiele oder Gefechtssimulationen verantwortlich gewesen.

Dennoch, irgendwann ist immer der Anfang von etwas Neuem, und so qualitätsbewußt der Hersteller bei anderen Produkten bislang war, durfte man sich auch von dieser Umsetzung einiges

versprechen. In der Tat ist das Programm sehr gut gelungen und entspricht noch am ehesten dem, was man sich eigentlich unter der Bezeichnung Fußballmanager vorstellt.

Beim Teamchef übernimmt man die Rolle eines Fußballmanagers, der innerhalb von insgesamt elf Spielzeiten (Saisons) in die Rangliste der erfolgreichsten europäischen Fußballmanager aufsteigen muß. Ähnlich wie beim Konzept der ran Trainer erhält man zu Beginn auch hier von den Vereinen ein Angebot, die einem Newcomer genug Vertrauen schenken, um das Schicksal des Vereins zu lenken.

Neben der Ersten Bundesliga sind hier auch die Eliteligen anderer europäischer Länder vertreten. Ein Wechsel oder Startvertrag im Ausland ist also beim Teamchef durchaus denkbar. Wichtiger als bei manch anderen Konkurrenzprogrammen ist hier auch der Bereich Finanzen und Öffentlichkeitsarbeit.

Der Teamchef hat zahlreiche interessante Details anzubieten, welche aufzeigen, daß hier wirkliche Profis am Werk waren! So ist es beispielsweise möglich, mit einem anderen Verein zu fusionieren, den Verein in eine AG umzuwandeln, ein Heimspiel an einen Sponsor zu verkaufen oder diverse Rahmenprogramme (Verlosungen, Animations usw.)

beim Spieltag in der Halbzeit oder vor Spielbeginn einzubauen.

Auch sonst ist das Programm inhaltlich kaum zu schlagen. Bei vielen Konkurrenzprodukten scheiterte eine zu opulente Menüauswahl meistens bei der Umsetzung auf dem Spielbildschirm und in der Übersichtlichkeit. Hier muß man den Teamchef jedoch wirklich loben – es gibt auch unter diesem Aspekt nicht viel zu meckern. Alles ist über sogenannte Pop-up-Menüs problemlos bedienbar – und das wirklich benutzerfreundlich!

Eine der schwierigsten Aufgaben in einer so detaillierten Fußballsimulation ist immer der Actionteil mit den Spielszenen. Hier hat man einen vertretbaren Kompromiß gefunden: In einer Draufsicht werden alle Szenen live berechnet. Die Spieler sind zwar nur als farbige Punkte zu erkennen, können aber anhand der Trikotnummer im Zentrum dieses Punktes sehr schnell identifiziert werden. Taktische Anweisungen und Auswechslungen sind natürlich auch beim Spiel möglich.

Der Teamchef ist unter den detailreichen und eher statistisch angelegten Simulationen die spielbarste Variante und hat sich somit die Meisterkrone in diesem Genre redlich verdient!

World Cup USA 1994

Hersteller: U.S. Gold, England • Erscheinungsjahr: 1994 • Genre: Action

Eine Fußballsimulation, die anlässlich der letzten WM für Furore sorgte, ist **World Cup USA** von U.S. Gold. Seinerzeit sicherte sich der Hersteller die Rechte am offiziellen WM-Modus 94 (nicht an den Originalnamen der Kicker) und

konnte somit das Programm auch als offizielle WM Simulation verkaufen. Editierbar sind die Teams dennoch, so daß dem Spieler selbst überlassen bleibt, wer denn nun am Turnier teilnimmt und wer nicht.

Das Spiel selbst wird in der Vogelperspektive dargestellt, bei der die sichtbaren Kicker recht detailliert auftreten. Die Joysticksteuerung ist recht gut



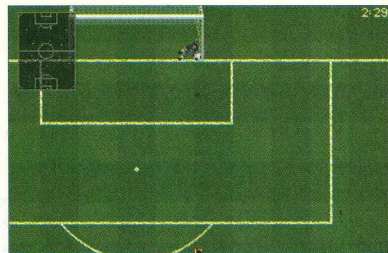


gelingen. Der Ball wird stets in Laufrichtung auf den nächstplatzierten Teamkameraden gepaßt. Bei Ballbesitz bewirkt der Knopfdruck einen Torschuß oder beim Pressen des anderen Drückers einen Paß, beim Ballbesitz des Gegners fädelt man auf die

gleiche Weise entweder einen fairen Angriff ein oder geht mit riskanter Grätsche auf den Gegner los.

Man kann wie üblich gegen den Rechner oder einen Freund antreten und auch noch gemeinsam mit ihm den Computergegner bezwingen. Die unterschiedlichen Nationalteams sind auch in ihrer Spielweise verschieden, so daß man hier durchaus reale WM Bedingungen vorfindet. Die Animationen sind recht gut, und auch die Steuerung weiß zu gefallen.

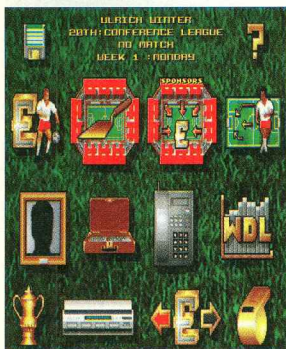
Lediglich die umständliche Installation mittels eigens anzulegender Startup-Disk läßt einen Wermuststropfen in die ansonsten wohl-



schmeckende Mischung fallen. Seinen Platz hat das Programm im oberen Tabellenviertel.

Premier Manager 3

Hersteller: Gremlin, England • Erscheinungsjahr: 1995 • Genre: Management



anbot. Dies hat sich zwar auch im dritten Teil nicht geändert, doch kann man mit viel Mühe theoretisch alle Teams und Spieler der deutschen Ligen editieren.

Zwei Spieler können auf Wunsch gleichzeitig am Geschehen teilhaben, indem sie sich je einen Verein ihrer Wahl aussuchen. Vor Beginn der Saison sind

erwähnenswerte Neuerung im Programm besteht in der Tatsache, daß der Manager nun von seinem Verein bei unzureichender Leistung freigestellt werden kann und sich einen anderen Club suchen muß. Als erfolgreicher Manager kann man sich auch bei anderen Vereinen nach einem vielleicht besser dotierten Job umsehen.

Die Umsetzung der Spielsequenzen ist sehr schlecht gelungen – man sieht ein völlig maßstabfremdes, schräg verdrehtes Spielfeld, auf dem riesenhafte Tischfußballfiguren extrem hektisch herumwuseln. Ähnlich wie bei Willi Lemkes Fußballmanager kann man hierdurch leider keine sinnvollen Rückschlüsse auf die in zahllosen und unübersichtlichen Listen zuvor geplanten Spielgrundlagen ziehen, sondern wird auch hier zu dem hilflosen Manager.

Unter einer gelungenen FußballManagement-simulation verstehe ich wirklich etwas anderes. Somit landet auch der Premier Manager 3 dort, wo auch schon die ersten zwei Spiele aus dieser Reihe hingehören – auf einem Abstiegsplatz der 2. Liga!

Premier Manager 3 ist das dritte in der Reihe der Fußballmanagement-Programme der Firma Gremlin. Nachdem die beiden Vorgänger nicht sonderlich überzeugen konnten, wollten die Briten es mit dem dritten Teil besonders gut zu machen. Premier Manager 3 ist ein waschechtes englisches Programm, das in den ersten zwei Teilen ausschließlich englische Teams

bis zu vier Freundschaftsspiele zu arrangieren, bevor es ernsthaft um Punkte im harten Ligageschäft geht. Das Spiel ist grundsätzlich ähnlich detailreich wie beispielsweise der BMH von Software 2000.

Unübersichtliche und tabellenartig aufgebaute Menülisiten tragen allerdings dazu bei, daß sich der Spielspaß in Grenzen hält. Die einzig

Fußballclub – Der Manager

Hersteller: BOMS, England • Erscheinungsjahr: 1995 • Genre: Management

Ein weniger beachtetes, aber erwähnenswertes Spiel kommt aus England und trägt den Titel **Fußballclub – Der Manager**. In diesem Spiel dreht sich wieder mal alles um den Manager-/Trainerjob bei einem

Verein der vier englischen Ligen. Maximal zwei Spieler können nun die Geschicke eines Clubs aus der untersten Liga lenken. Diverse Angebote anderer Vereine werden durchgeblättert und ein passender Kontrakt geschlossen.

Der Vertrag hat aber auch bestimmte Zielsetzungen (Klassenerhalt in den nächsten drei Jahren, Aufstieg innerhalb von zwei Jahren usw.), die es einzuhalten gilt, soll er über die vereinbarte Zeit hinaus Bestand haben. Nachdem



die Auswahl des Vereins abgeschlossen ist, klickt man sich durch einen übersichtlichen Menübildschirm, von dort aus gelangt man wiederum in Unter-Menüs.

Man kann das Stadion verändern, Finanzen prüfen, sich den Trainer zur Brust nehmen, das Jugendteam anschauen, usw. Besonders aufgefallen ist mir die Möglichkeit, einen Mannschaftskapitän auszuwählen, der im Spielverlauf auch die Leistung der Teamkameraden positiv beeinflussen kann (wohl dem, der einen Matthias Sammer oder Stefan Effenberg im Team hat).

Auch im Taktikbereich weicht diese Simulation ein wenig von dem ab, was man sonst schon kennt. Hier wird nicht direkt von Taktik, sondern vom Spielstil der Mannschaft gesprochen, wobei jeder einzelne Kicker sehr wohl einen definierbaren Aktionsradius auf dem Rasen einzunehmen hat. Spielstil und Aufstellung greifen nahtlos ineinander und bilden gemeinsam mit den Aufgaben eines jeden Spielers auf dem Platz insgesamt die Spieltaktik.

Es gibt auch einen Actionpart im Spiel. Dieser ist jedoch die Schwachstelle, da tatsächlich nur



Szenen im 16-Meter-Raum eingeblendet werden, die ausschließlich Schüsse aufs Tor zeigen. Besagte Schüsse werden entweder gehalten, verfehlen das Gehäuse oder treffen das Aluminium. Dies ist für nachvollziehbare Spielanalysen ein wenig zu dürftig, zumal die

Größenverhältnisse zwischen Platz und Spielerstatur sehr unrealistisch sind!

Eigentlich schade, daß das Programm dadurch abgewertet werden muß – ansonsten hätte es sich als Geheimtip geeignet. So ist nur ein Platz im unteren Tabellendrittel der 1. Liga drin!

Fifa Soccer/ Fifa Soccer 96



Hersteller: Electronic Arts, USA • Erscheinungsjahr: 1994/96 • Genre: Action

Die amerikanische Softwareschmiede Electronic Arts kann auf einen breitgefächerten Softwarekatalog zurückblicken. Schließlich ist man seit über zwölf Jahren (und das will im schnelllebigen Computer/Softwaregeschäft schon was heißen) in der Branche mit großem Erfolg tätig.

Vor etwa drei Jahren reifte der Entschluß, eine Soccer-Simulation fertigzustellen. Soccer, die amerikanische Bezeichnung für den aus Europa stammenden Fußball, ist in den USA nun nicht gerade der große Renner – selbst Kaiser Franz und Hennes Weisweiler konnten hier durch ihr Engagement bei Cosmos New York keine große Trendwende einläuten.

Um so erstaunlicher die Entscheidung von Electronic Arts, ein für den europäischen Markt konzipiertes Spiel zu produzieren, das ja reichlich Konkurrenzprodukte im Nacken hat. Aber das Softwarehaus ist schließlich auch dafür bekannt, daß man in der Regel keine halben Sachen macht, und so sollte **FIFA Soccer** ebenfalls etwas Besonderes werden.

Da man klug war und qualitativ hochwertige Fußball-Actionspiele eher im Videospielbereich zu finden sind, entschloß man sich, eine Lizenz des bereits auf Mega Drive und Super Nintendo

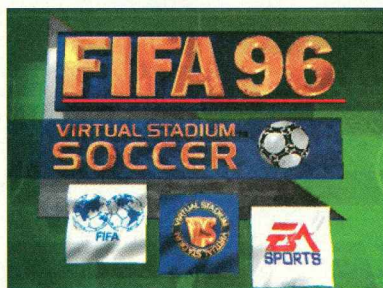


veröffentlichten FIFA International Soccer für die PC-Konvertierung zu erwerben. Als das Spiel 1994 erschien, staunten die Fans darüber, daß sich die Grafik im direkten Vergleich zu den Konsolen noch weiter verbessert hatte.

FIFA Soccer wurde sehr bald zum neuen Meilenstein unter den PC-Fußball Actionspielen. Eine gelungene isometrische

Spielfelddarstellung, sehr realistisch animierte Kicker (die auch nicht vor Hackentricks, Flugkopfbällen und Fallrückzählern zurückschrecken) und eine tolle Steuerung mittels Joypad und eine erstaunliche Zuschauer-Soundkulisse rundeten das Ganze ab. Das Spiel bot natürlich auch einen Turnier- und Mehrspielermodus.

Lange Zeit blieb FIFA Soccer die Nummer 1 unter den Fußball-Actionspielen. Im Laufe des letzten Jahres wünschten sich die Fans natürlich eine verbesserte Fortsetzung. Anfang des Jahres war es dann soweit: **FIFA Soccer 96** erschien!



FEATURE



Im direkten Vergleich zum Vorgänger hat sich folgendes geändert:

- realistische Namen der Spieler
- verbesserte 3-D Darstellung mit Superzoom-Funktionen und Kameraschwenks, die vor allem in SVGA toll aussieht
- verbesserte Steuerung mittels Joypad
- Trainingsmodus für Standardsituationen
- deutlich ausgeweiteter Spielmodus mit -zig Nationalteams und mehreren

hundert Vereinsmannschaften (inklusive der deutschen Bundesliga)

- gesprochener Kommentar mit der namentlichen Nennung der Kicker (dies ließ sich natürlich nur dadurch realisieren, indem man diesmal auf Namenseditoren verzichtete).

FIFA Soccer 96 hat sich den Meisterschaftsplatz in der 1. Liga redlich verdient und dürfte wohl so schnell nicht wieder zu verdrängen sein!

Action Soccer



Hersteller: UBI-Soft, Frankreich ● Erscheinungsjahr: 1995 ● Genre: Action

Dieses Fußball-Actionspiel war für viele Fans eine echte Überraschung. Zum Thema Fußball gab es nämlich bis dato aus Frankreich keine sonderlich erwähnenswerte Simulation! **Action Soccer** läßt sich wahlweise in einer 2-D- oder 3-D-Perspektive spielen. Die 2-D-Darstellung erinnert mich stark an ältere Fußballspiele auf den Spielkonsolen, die meistens verdammt gut spielbar waren. Dies trifft überraschenderweise auch bei Action Soccer zu – und das nicht nur in dieser Darstellung, denn auch die 3-D-Ansicht bereitet in puncto Spielbarkeit keine nennenswerten Probleme.

Die Spielmodi sind Cupwettbewerb, Meisterschaft und Freundschaftsspiele, die gegen den Rechner oder unter Freunden ausgetragen werden können. Bei einem Turnier treten zwischen drei bis acht menschliche Kontrahenten mittels Joystick oder Tastatur gegeneinander an. Eine Besonderheit bei Action Soccer ist die Wetterwahl (nicht die Seitenwahl). Da sich der Ball auf nassem Rasen nun einmal anders verhält als auf einem staubtrockenem Platz, haben die Programmierer vier unterschiedliche Äcker spieltechnisch passend in

Szene gesetzt.

Die Lautstärke der Soundeffekte, Musik und gesprochene Kommentare läßt sich in einem gesonderten Soundmenü getrennt anpassen – eine tolle Idee! Die Spielzeiten sind von minimal einer bis maximal zehn Minuten Länge einstellbar.

Realistisch sind beim Fußball unterschiedlich starke Gegner – bei Action Soccer kann man sich den Wunschgegner selbst bestimmen, indem man die Gewichtung der sechs bestehenden Stärkeattribute nach eigenem Geschmack ändert. Ein Taktikmenü rundet das Ganze noch positiv ab.

Bis jetzt konnte ich nur Gutes zu Action Soccer vermelden, doch warum fehlt der letzte Kick zur Fußballmeisterschaft? Nun, ein nicht zu unterschätzender Faktor, um an einem Spiel Spaß zu haben, ist die möglichst problemlose Installation eines Programms auf die Festplatte und ein Spielstart, der dann auch möglichst sofort funktioniert. Ich habe fast so lange für die Installation des Programms gebraucht, wie ich



letztlich Action Soccer spielen mußte, um mir ein Bild vom kompletten Programm machen zu können. Das sollte wirklich nicht passieren!

Nicht zuletzt deshalb ist ein Großteil des Handbuchs auf Hinweise zur richtigen Konfiguration der Autoexec.bat und Config.sys Dateien ausgelegt – eine simple Start-up-Disk-Option hätte dieses Problem ohne großen Frust gelöst! Trotz dieser Schwierigkeiten kann Action Soccer dennoch einen sicheren UEFA CUP Platz in der Ersten Liga erklimmen.

Fazit und Ausblick

Warum haben die Softwarefirmen untereinander eigentlich noch nicht kooperiert? Diese Frage stellt sich mir immer dann, wenn ich nach der perfekten Fußballsimulation suche. Auf der einen Seite gibt es zahlreiche Spiele, die kaum noch Wünsche hinsichtlich Detailfreude bei statistischen Auswertungen und Themenvielfalt offen lassen, aber bei der Darstellung der zuvor mühsam erarbeiteten Spielgrundlagen in Form von Live-Action auf dem Spielfeld kläglich versagen.

Andererseits finden sich auch hervorragende Actionspiele, die jedoch keinen sonderlich erwähnenswerten Ansatz einer Management-simulation beinhalten. Mein Vorschlag an die Softwareproduzenten ist eigentlich denkbar einfach: Ihr Software 2000s, Ascons oder Ikarions, warum

geht ihr nicht einfach auf einen Hersteller guter Fußballaction wie UBI Soft, U.S. Gold oder Electronic Arts zu und übernehmt den ausgereiften Actionpart (auch ruhig etwas älterer Titel) – es muß ja nicht gleich FIFA Soccer 96 sein mit in eure Managementsimulationen?

Ich kann mir nicht vorstellen, daß das ein großes programmtechnisches Problem sein kann, wohl schon eher ein verhandlungstechnisches. Vielleicht ist ja die Lizenz für den Einbau vom älteren FIFA Soccer, Action Soccer oder World Cup USA 94 gar nicht so unerschwinglich! Unter Umständen wäre das doch mal ein neuer Ansatz, Gutes noch eine Spur besser zu machen und auf schon Bewährtes zurückzugreifen, anstatt selbst alles aufwendig neu zu stricken.

Wie man hört, will Electronic Arts ja auch bei der

geplanten FIFA Soccer-Fortsetzung den Managerpart ausdehnen – warum also nicht auch hier Gelungenes aus deutschen oder britischen Landen mit übernehmen? Natürlich ist das alles ein wenig Wunschenken von mir, aber vielleicht ist das Endprodukt in einem solchen Fall tatsächlich ein echter Megahit.

Auch nach rund sechzig bis dato veröffentlichten Fußballsimulationen auf Homecomputern gibt es immer noch Verbesserungsbedarf, und das Thema ist noch längst nicht erschöpft. Hoffen wir Fußballfans nicht nur auf den EM-Sieg der Deutschen in England, sondern auch auf neue Innovationen und unterhaltsame wie detaillierte Spielumsetzungen des Lieblingsspiels Fußball auch nach der Europameisterschaft auf unserem PC!

Die Welt des Films



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 Zusatzereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

CD-ROM-Version:

- über 20 Tonstudio-Tracks und Geräuschcollagen
- Umfangreiche Sprachausgabe



Testen Sie!
Spielbare
CD-ROM-Demo

Kennwort: Produzent-Demo
Postfach 2863, 33258 Gütersloh.

Europameisterschaft

1. GRUPPENÜBERSICHT

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
England Schweiz Niederlande Schottland	Spanien Bulgarien Rumänien Frankreich	Deutschland Tschechien Italien Rußland	Dänemark Portugal Türkei Kroatien

SPIELPLAN DER GRUPPE A

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
08.06.	London	England-Schweiz	16.00	-
10.06.	Birmingham	Niederlande-Schottland	17.30	-
13.06.	Birmingham	Schweiz-Niederlande	20.30	-
15.06.	London	Schottland-England	16.00	-
18.06.	Birmingham	Schottland-Schweiz	20.30	-
18.06.	London	Niederlande-England	20.30	-

SPIELPLAN DER GRUPPE B

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
09.06.	Leeds	Spanien-Bulgarien	15.30	-
10.06.	Newcastle	Rumänien-Frankreich	20.30	-
13.06.	Newcastle	Bulgarien-Rumänien	17.30	-
15.06.	Leeds	Frankreich-Spanien	19.00	-
18.06.	Newcastle	Frankreich-Bulgarien	17.30	-
18.06.	Leeds	Rumänien-Spanien	17.30	-

SPIELPLAN DER GRUPPE C

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
09.06.	Manchester	Deutschland-Tschechien	18.00	-
11.06.	Liverpool	Italien-Rußland	17.30	-
14.06.	Liverpool	Tschechien-Italien	20.30	-
16.06.	Manchester	Rußland-Deutschland	16.00	-
19.06.	Liverpool	Rußland-Tschechien	20.30	-
19.06.	Manchester	Italien-Deutschland	20.30	-

SPIELPLAN DER GRUPPE D

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
09.06.	Sheffield	Dänemark-Portugal	00.30	-
11.06.	Nottingham	Türkei-Kroatien	20.30	-
14.06.	Nottingham	Portugal-Türkei	17.30	-
16.06.	Sheffield	Kroatien-Dänemark	19.00	-
19.06.	Nottingham	Kroatien-Portugal	17.30	-
19.06.	Sheffield	Türkei-Dänemark	17.30	-

ft 1996 in England

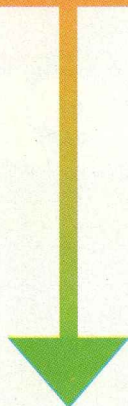
VIERTELFINALE

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
22.06.	Liverpool	Sieger B-Zweiter A	19.30	-
22.06.	London	Zweiter B-Sieger A	16.00	-
23.06.	Manchester	Sieger C-Zweiter D	16.00	-
23.06.	Birmingham	Zweiter C-Sieger D	19.30	-



HALBFINALE

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
26.06.	Manchester	Sieger Liverpool-Sieger Birmingham	17.00	-
26.06.	London	Sieger London-Sieger Manchester	20.30	-



FINALE

Datum	Ort	Begegnung	Uhrzeit	Tip
30.06.	London	Sieger Manchester-Sieger London	20.00	-



Diese Abbildung zeigt, was die Dame mit ihrem HMD sieht. Mit dem Position Tracker kann sie die Objekte in dem virtuellen Raum steuern

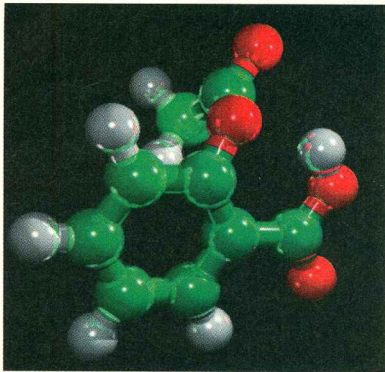
Spaziergang durch den Cyberspace

Eine neue Softwaregeneration läßt die virtuelle Wirklichkeit immer realer werden. Boris Sander hat sich für Sie in den künstlich geschaffenen Welten umgesehen.

Virtual Reality - was ist das denn genau? Nun, zunächst fällt es schwer, diesem schwammigen Begriff konkrete Anwendungsmöglichkeiten zuzuordnen. Tatsächlich hat sich dieser Bereich aber zu einem eigenständigen Wissenschaftszweig gemauert, der bereits sehr erstaunliche Ergebnisse vorweisen kann. Dennoch fällt es schwer, die VR genau zu definieren. Die beste Begriffserklärung, die ich bisher in der Literatur fand, lautet folgendermaßen: "Virtual Reality ist ein Verfahren, um sehr komplexe Daten sichtbar zu machen und zu manipulieren, um mit diesen Daten interagieren zu können" (aus *The Silicon Mirage*, Peach Pit Press). Eine VR-Anwendung stützt sich also immer auf diese drei Grundprinzipien: Visualisierung, Manipulation und Interaktion. Wenn Sie jetzt vielleicht denken, der Cyberspace befindet sich irgendwo in den sündhaft teuren Supercomputern einschlägiger Forschungsinstitute, dann haben Sie sich kräftig geirrt. Die virtuelle Realität hat bereits die Kinderzimmer erobert. Nach obiger Definition sind Spiele wie etwa *SimCity*, *Populous*, *Doom* (räusper...) oder *US Navy Fighters* bereits VR-Anwendungen.

Kleine Geschichte der VR-Systeme

Die Geschichte der VR begann 1965 an der US-amerikanischen Universität Utah, als Ivan Sutherland das Forschungsprojekt "The Ultimate Display" veröffentlichte. Damals stellte er sich die VR so vor: Die Mattscheibe des Monitors stellt ein Fenster dar, hinter dem sich die virtuelle Realität erstreckt. Die Kunst der Computergrafik liegt darin, die Bilder in dem



Aspirin – oder sind's Moleküle?

Fenster real erscheinen und die Objekte darin wirklichkeitsgetreu handeln zu lassen. In der zweiten Entwicklungsstufe integrierte man den Betrachter vollständig in die Szene. Dies gelang beispielsweise mit großen Projektionsflächen um einen rechteckigen Raum. Ein witziger Versuch war damals das Projekt "The Closet Cathedral". Die Wände einer kleinen Toilette bestanden aus durchsichtigen Projektionsflächen, auf die man den Innenraum einer Kathedrale projizierte. Die bedürftige Person hatte den Eindruck, sich mitten in dem Gotteshaus zu befinden. Ob es



Diese virtuelle Blondine erinnert zwar noch stark an eine Barbie-Puppe, das Flattern der Kleidungsstücke ist aber schon sehr realistisch

sich damals um ein wissenschaftliches Projekt oder eher um schieren Protest handelte, sei einmal dahingestellt. Moderne VR-Systeme verwenden jedoch keine Projektionsflächen mehr, sondern sogenannte Head Mounted Displays (HMDs), die die Bilder mittels kleiner Bildschirme direkt auf die Netzhaut projizieren. Ich möchte Ihnen in dieser Folge aber eher die Software für VR-Anwendungen vorstellen. Mein Kollege Markus Brodrick nimmt sich in kürze der Hardware an.

Die Viewing Pipeline

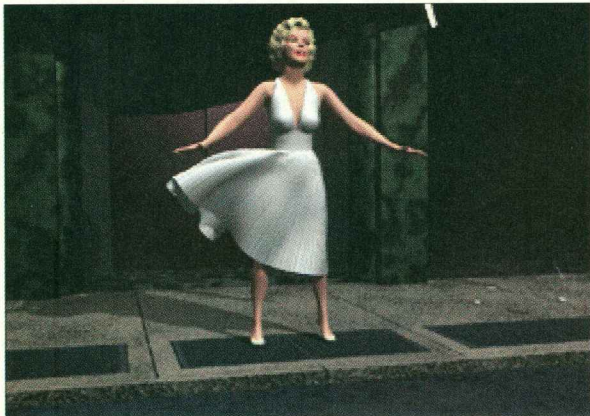
Nun, wie funktioniert ein typisches VR-Programm? Dazu braucht man zunächst ein System, welches die Eingabegeräte überwacht und die Kommandos weiterreicht.

Mögliche Eingabegeräte sind z.B.: Tastatur, Maus, Trackball, Joystick, 3-D- und 6-D-Position Tracker wie Datenhandschuh, Kopfbewegungsmelder und Sensoren für die Körperbewegung. Denkbar wäre auch ein Spracherkennungsmodul, welches die gesprochenen Kommandos interpretiert. Dies

alles faßt man unter dem Begriff Input Engine zusammen. Der Kern eines VR-Programmes ist die Simulation Engine. Diese Engine kümmert sich um die ankommenden Steuerbefehle und wendet sie auf die entsprechenden Objekte in der künstlichen Welt an. Manche Systeme simulieren gar die physikalischen Gesetze (Kinematik, Schwerkraft) und können Objektbewegungen exakt der Natur anpassen. Dieser diskrete Prozeß wird innerhalb einer bestimmten Zeitspanne kontinuierlich wiederholt. Ein Output Manager kümmert sich um alle ausgehenden Daten: Er legt fest, was gerade sichtbar oder hörbar ist und steuert andere Sensoren, etwa drucksensitive (haptische oder taktile) Handschuhe. Damit der Anwender



Das sind die Utensilien, mit denen man in den Cyberspace abtaucht. Die Bewegungen werden mit dem Motion Tracker registriert, der mit den Armen und Beinen verbunden ist. Spielraum bleibt wegen der vielen Kabel kaum noch



Marilyn is back in town - aber eben nur virtuell

auch etwas sieht, muß die aktuelle Szene der Simulation Engine gerendert werden. Um einen flüssigen Bewegungsablauf zu gewährleisten, muß der Renderer in der Lage sein, mehr als 20 Bilder/Sek. zu erzeugen. Damit scheiden schon zwei Verfahren grundsätzlich aus: Raytracing und Radiosity. Beide Verfahren sind viel zu rechenaufwendig, um diese Bildwiederholrate auch nur annähernd zu erreichen. Bei den meisten 3-D-Spielen hat sich eine andere Technik durchgesetzt. Das Raycasting-Verfahren arbeitet ähnlich wie das Raytracing, wird aber durch die ausschließliche Verwendung von waagerechten und senkrechten Flächen extrem vereinfacht. Abhilfe schaffen hier die 3-D-Beschleuniger, die den Hauptprozessor beim



Rendern der Szene unterstützen. Diese Technik findet man bereits seit Jahren in der Welt der Workstations, etwa bei Silicon Graphics- oder Sun-Maschinen, denen die 3-D-Grafikbeschleuniger, beispielsweise von Evans & Sutherland oder Martin Marietta, richtig Dampf machen.

Konkrete VR-Anwendungen

Aber Virtual Reality ist mehr als nur gerenderte Computeranimationen und mit HMDs ausgestattete Cybernauten, die sich im künstlich geschaffenen Universum die Hände schütteln können. Die Forschungs- und Entwicklungsabteilung von General Motors kann künftig auf die zeitraubende Modellierung von maßstabsgetreuen Modellen verzichten. Sie entwerfen neue Automodelle direkt am Computer. Die Ingenieure können sich den Prototypen mit den HMDs von allen möglichen Seiten betrachten und nachträglich verändern.

können, sei es nun die Optimierung des CW-Wertes oder ein virtueller Crash-Test. So entsteht ein fast komplettes Fahrzeug direkt im Computer, ohne daß teure und unhandliche Mock-Ups (so nennt man die Holzmodelle eines neuen Autos) angefertigt werden müssen.

Virtuelle Wohnungsbesichtigung

Für die Architekten ist VR eigentlich schon ein alter Hut. Bereits seit einigen Jahren unterstützen VR-Anwendungen den Betrachter, sich von den nichtssagenden Konstruktions- und Lageplänen ein plastisches Bild zu machen. Das geht sogar so weit, daß der künftige Bauherr die virtuelle Wohnung vollständig bis in die kleinsten Winkel besichtigen und die Räume mit den Möbeln seines Geschmacks ausstatten kann, Zimmerpflanzen inklusive. Bevor auch nur ein Bagger mit der Aushebung des Fundamentes beginnt, kann er den Lichtspielen eines virtuellen Kaminfeuers bei romantischem Sonnenuntergang im Wohnzimmer zuschauen. Wenn die Bandbreite der Datenetze es irgendwann einmal zuläßt, dann wäre es auch denkbar, daß die samstäglischen Wohnungsanzeigen nicht mehr auf gedrucktem Papier

verbreitet würden, sondern direkt aus dem Internet "gesaugt" werden könnten. Die anschließende Besichtigung könnte dann bequem vom heimischen Fernsehsessel aus erfolgen. Eine kleine E-Mail als Bewerbung würde auch die Nerven der Vermieter schonen, die heute von wahren Herden von Interessenten überrumpelt werden. Aber nicht nur die Innenarchitekten profitieren von der neuen Technologie.

Für den Ingenieur sieht das künstliche Computermodell real aus. Spätestens dann, wenn er versucht einzusteigen und plötzlich unsanft auf seinem Hinterteil landet, wird er sich bewußt, daß dieses Modell eben nur im Computer existiert. Ein wesentlicher Vorteil dieser Methode ist, daß Simulationen, basierend auf diesen Daten, direkt im Anschluß daran durchgeführt werden

Auch die Stadtplaner können bereits vor einem Bauvorhaben das künftige Bauwerk virtuell in die Stadtlandschaft integrieren, um so den hysterischen Attacken des Gemeinderates wegen eines häßlichen Betonklotzes mitten in der Innenstadt zuvorzukommen.

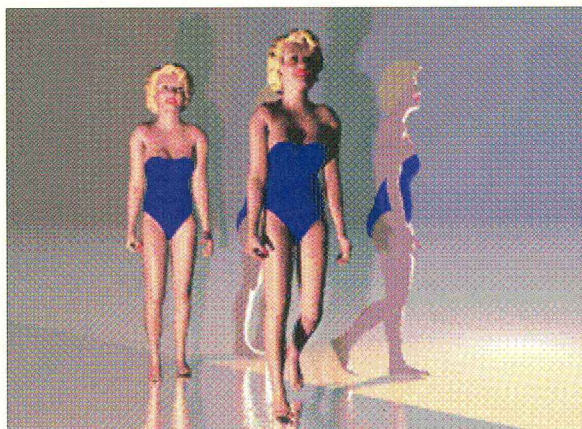
Virtuelles Fernsehstudio

Auch die Medienanstalten beginnen zu begreifen, welche Möglichkeiten ihnen die virtuelle Realität eröffnet. Nehmen Sie zum Beispiel die allabendliche Tagesschau. Hinter dem Sprecher befindet sich eine Blue Screen, auf der Bilder des aktuellen Geschehens eingeblendet werden. Das restliche Studio und die Einrichtung ist indes immer noch real. Mittels eines Monitors werden die Gesprächspartner in die Sendung einbezogen. Es laufen bereits Versuche, den Sprecher in ein virtuelles Studio zu plazieren, das



Virtuelles Maggi-Kochstudio

vollkommen leer steht. Der ganze Raum ist blau und wird vom Computer durch eine virtuelle Landschaft oder einen imaginären Raum ersetzt. Für den Betrachter steht der Moderator nicht mehr in einem leeren, blauen Raum, sondern beispielsweise auf der Mondoerfläche oder auf der Brücke der USS Enterprise 1701D. Das besondere dabei ist, daß der Moderator mit den Objekten der Szene interagieren kann, beispielsweise eine Schublade öffnen oder Gegenstände im Raum verschieben. Mit seinem



Fließende Bewegungsabläufe zu simulieren erfordert ungeheuer viel Rechenaufwand. Ganze Farmen von Workstations sind notwendig, um solche Animationen in Echtzeit zu berechnen

Gesprächspartner unterhält er sich auch nicht mehr über einen Monitor; sondern die betreffende Person steht neben ihm in voller Lebensgröße, auch wenn sie sich in Wirklichkeit Tausende von Kilometern entfernt aufhält. Die Bewegungen des Moderators werden von Sensoren an den Kameras registriert. Die Software sorgt dafür, daß die Szene in der richtigen Perspektive dargestellt wird und sich virtuelle Objekte wunschgemäß verhalten.

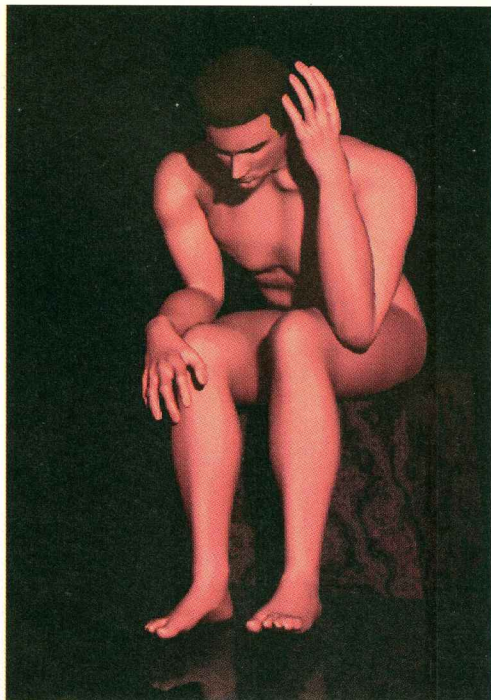
Das CHARM-Projekt der ESPRIT-Gruppe geht noch einen Schritt weiter: Ihr Forschungsziel ist es, den Sprecher oder Moderator durch eine künstliche, virtuelle Person zu ersetzen (ich höre bereits den Aufschrei der Gewerkschaft). Hauptziel dabei ist, diese fiktiven Personen innerhalb der virtuellen Realität handlungsfähig zu machen, ohne daß sie irgendwelche Instruktionen von der Außenwelt erhalten. Vllleicht kennt der ein oder andere von Ihnen Max Headroom, der mit seiner frechen virtuellen Schnauze die Fernsehzuschauer in Atem hält. Diese Figur sieht aber immer noch künstlich aus. Die Herkunft aus dem Computer ist auf den ersten Blick erkennbar. Das CHARM-Projekt sieht Personen vor, die wirklich real aussehen. Die Modelle basieren auf Knochenstrukturen und bestehen aus künstlichen Muskeln, Haut und Fettpolstern, die sich bei Bewegungen deformieren. Ein Hauptproblem der Computergrafik ist die Darstellung und Animation feinsten Strukturen, wie etwa die Bewegungen von Haaren und Kleidern der im Computer agierenden Personen (z.B. Marilyn Monroe über dem U-Bahnschacht). Dieses Problem hat man aber mittlerweile mit dem Lagrange Gleichungssystem ganz gut im Griff. Die Simulation von Muskelkontraktionen und fließenden Bewegungen von Kleidungsstücken ist aber nicht das einzige Problem. Schwierigkeiten machen auch die menschlichen Verhaltensmuster wie Mimik, Gestik und Motorik. Diese Bewegungen sind derart komplex, so daß wohl noch einige Zeit vergehen dürfte, bis diese künstlich geschaffenen Wesen nicht mehr von

realen Personen unterschieden werden können. Der Film Jurassic Park aus dem Industrial Light and Magic-Studio zeigt aber auf verblüffende Weise, daß man diesem Ziel schon wesentlich näher gekommen ist. Die Verschmelzung des Imaginären mit der Realität ist heute überhaupt kein Thema mehr. Dadurch besteht aber auch die Möglichkeit der bewußten Manipulation und Informationsverfälschung, wenn man denn einmal in der Lage ist, reale Personen exakt zu imitieren und zu simulieren. Politikern könnte man praktisch jede beliebige Meinungsäußerung unterschieben, oder die Versicherungen bestehen darauf, daß ein Filmprojekt nur noch mit künstlichen Schauspielern gedreht wird, weil das Verletzungsrisiko gleich Null ist. Der Grat zwischen Fortschritt und Mißbrauch ist hier sehr schmal.

Virtuelle Blinddarmoperation

Schon heute ist die Anatomie des Menschen komplett im Computer kartographiert und gespeichert. Der sogenannte Voxel Man ist eine exakte Nachbildung eines durchschnittlichen Erdenbürgers inklusive Muskelsträngen, Sehnen, Organen und sonstigen Innereien. Ein Voxel ist ein Punkt in einem dreidimensionalen Raum, dem man bestimmte Größen wie Dichte oder Funktion zuordnen kann. Der Voxel Man besteht aus Abermillionen dieser Voxel und kann beliebig in Scheiben geschnitten werden, um zu sehen, wie ein Mensch von innen aussieht. Die Daten liefert der Computertomograph, so daß praktisch von jedem beliebigen Menschen ein Computer-Zwilling angefertigt werden kann. Anhand dieser Daten können Operationen simuliert werden.

Medizinstudenten bleibt es erspart, ihre ersten Gehversuche an Leichen zu erproben, denn der Ablauf jeder x-beliebigen Operation kann simuliert werden. Ein für mich erschreckender Versuch ist die Operation über das Internet. Ein Chirurg, der sich irgendwo an einem beliebigen Ort aufhält, kontrolliert und steuert die minimal invasiven (med.: eindringenden) Operationsroboter. Den Ablauf verfolgt er über die Video-



Deutlich zu sehen sind Muskeln und Hautverformungen, die diesen modernen Griechen echt aussehen lassen

übertragung der eingebauten Kameras und mit Hilfe einer Computersimulation, die den Patienten und die Lage der Instrumente von innen darstellt. Der gravierende Vorteil dabei ist, daß der Chirurg sich die erkrankten Körperteile von allen Seiten betrachten und die Operation so besser planen kann.

Das Netz als Fortschrittsmotor

In Zukunft wird das Internet und Intranet eine immer größere Bedeutung gewinnen. Mit der VRML (Virtual Reality Markup Language) hat die VR bereits Einzug in das weltumspannende Netzwerk erhalten. VRML ist eine Script-Sprache, die die Darstellung dreidimensionaler Grafik steuert und Interaktionen des Benutzers ermöglicht. Um allerdings einen virtuellen Spaziergang durch diese 3-D-Welt zu ermöglichen, muß die Bandbreite wesentlich verbessert werden. Den Grundstein legt das hiesige ISDN-Netz, mit dem auch der Heimanwender Datenübertragungsraten bis zu 128 kBit erreicht. Wir dürfen also gespannt sein, was die Online-Gesellschaft in naher Zukunft noch alles erwartet.



Der Datenhandschuh registriert jede Bewegung und steuert damit die virtuelle Hand



Die Verschmelzung der Virtualität und der Realität ist heute kein Problem mehr

Sind Sie süchtig nach Spielen?

Computerspiele machen Spaß, daran besteht kaum ein Zweifel. Aber: Spielen Sie nur der Freude wegen oder bestimmt der Computer bereitet Ihr Leben? Dr. Herbst und sein Team gibt Ihnen mit diesem Psycho-Test Aufschluß über Ihr eigenes Spielverhalten. Beantworten Sie die Fragen und zählen Sie am Ende die Punkte zusammen, die sich daraus ergeben haben. In dem Kasten finden Sie dann die Auflösung.

1. Wieviele Stunden verbringen Sie am Stück mit Computerspielen?

- a) eine Stunde (3)
- b) mehr als eine Stunde (5)
- c) unter einer Stunde (0)

2. Betrachten Sie das Bild. Mit welcher Person würden Sie gerne die Rollen tauschen?



- a) mit dem Mann am Schreibtisch (3)
- b) mit der Frau (0)
- c) mit dem Mann am Computer (2)

3. Angenommen, Sie würden die Rolle des Mannes am Computer übernehmen, was würden Sie als erstes tun?

- a) Spiel installieren (5)
- b) Die Festplatte durchsuchen (3)
- c) Den Rechner neu booten (0)

4. Welchen der folgenden Berufe würden Sie am ehesten ausüben?

- a) Manager einer Computerfirma (5)
- b) Game Designer (3)
- c) Redakteur einer Computerspiele-Zeitschrift (0)

5. Betrachten Sie das Bild. Welche Bildunterschrift paßt Ihrer Meinung nach am besten?



- a) "Könnte ich vor dem Start noch mal für kleine Jungs?" (3)
- b) "Kann losgehen!" (0)
- c) "Dieser Haartrockner ist wirklich zu empfehlen." (5)

6. In Ihrer unmittelbaren Nachbarschaft hat ein Spielalon seine Pforten geöffnet. Was empfinden Sie?

- a) Argwohn, denn ich kann mir denken, was da für ein Publikum kommen wird (0)
- b) Neugier, denn ich spiele für mein Leben gerne (3)
- c) Nichts, schließlich gebe ich mein gesamtes Geld schon für PC-Spiele aus (5)

7. Was denken Sie bei diesem Bild?



- a) Gleich gibt's ne Explosion. (5)
- b) Jetzt müßte man langsam eingreifen. (3)
- c) Mir fällt nichts dazu ein. (0)

8. Was ist Ihnen bei dieser Ausgabe der PC POWER besonders aufgefallen?

- a) Daß auf der CD-ROM eine Vollversion ist (3)
- b) Das umgestaltete Layout (5)
- c) Nichts besonderes (0)

Auswertung

Sie wollten wohl beweisen, daß Psycho-Tests wenig aussagekräftig sind, wie? Dann werden Sie jetzt vermutlich staunen, daß wir Ihre Absicht durchschaut haben. Sie lassen sich aber auch wirklich sehr leicht durch Worte reinlegen. – Oder sind Sie am Ende tatsächlich ein Mensch voller Widersprüche? Dann sollten Sie schleunigst umdenken, bevor Sie verhängern...

38 Punkte

Ihre Spiel Leidenschaft kennt kaum Grenzen, und wer Sie sieht, könnte leicht auf den Gedanken kommen, daß Sie spielsüchtig sind. Dabei pflegen Sie Ihr Hobby Computerspiele genauso wie andere ihre Briefmarkensammlung. Und Sie lassen Ihre Freunde an Ihrem Vergnügen teilhaben; Weiter so!

25 bis 37 Punkte

Sie haben also immer schon die Antwort mit der mittleren Punktzahl genommen. Nun, dann haben Sie, sofern dies nicht Ihre erste PC Power ist, wenigstens einmal gemogelt. Genauso belügen sich selbst, indem Sie behaupten, niemals spielsüchtig werden zu können. Irrtum! (PC Power-Neuleser schauen in der Rubrik 13 bis 23 Punkte nach, dort steht Ihr Ergebnis.)

24 Punkte

Sie spielen gerne und oft, sind sich aber dennoch darüber im Klaren, daß es noch andere schöne Dinge im Leben gibt, die sich nicht auf Datenrätzern behinden. Und so finden Sie auch sehr leicht den Ausschaltknopf am Rechner.

13 bis 23 Punkte

Sie besitzen zwar einen Computer, aber in Sachen Spiele üben Sie sich in Zurückhaltung. Sie selektieren stark, kaufen nur das, was Sie wirklich interessiert und verlieren dabei selten den Blick für die Realität. Aber teilen Sie dieses Vergnügen ruhig mal mit Ihren Freunden.

1 bis 12 Punkte

Nein, Sie sind ganz gewiß nicht spielsüchtig und lauten auch nicht Gefahr, es jemals zu werden. Sie sollten allerdings etwas lockerer werden und mehr Spaß am Leben zu bekommen.

0 Punkte

NO NAME, NO GAME.

Dogz sucht die besten Hundenamen.

Gib mir
einen Namen, und
ich komme zu Dir!

Mit Dogz kann man spielen.
Dogz schont den Bildschirm. Dogz
hält Wache (wenn er richtig erzogen
ist). Dogz wartet im Fachhandel.



**In gute
Hände
abzugeben.**

Kein Name? Was für ein Hundeleben! Deshalb sucht Dogz die besten, schönsten, lustigsten Hundenamen. Und verlost unter allen Einsendern 3 Riesen-Plüsch-Hunde (noch namenlos) und 30 Dogz-CDs für PC und Mac. Der Briefträger freut sich schon darauf, Eure Postkarte mit Namensvorschlag zu uns zu bringen. (Absender nicht vergessen!)

Mindscape International
Postfach 10 13 63
45413 Mülheim an der Ruhr

Einsendeschluß ist der 15. Juli 1996
(Datum des Poststempels).

Mitarbeiter von Mindscape müssen
leider draußen bleiben. Der
Rechtsweg ist ausgeschlossen.

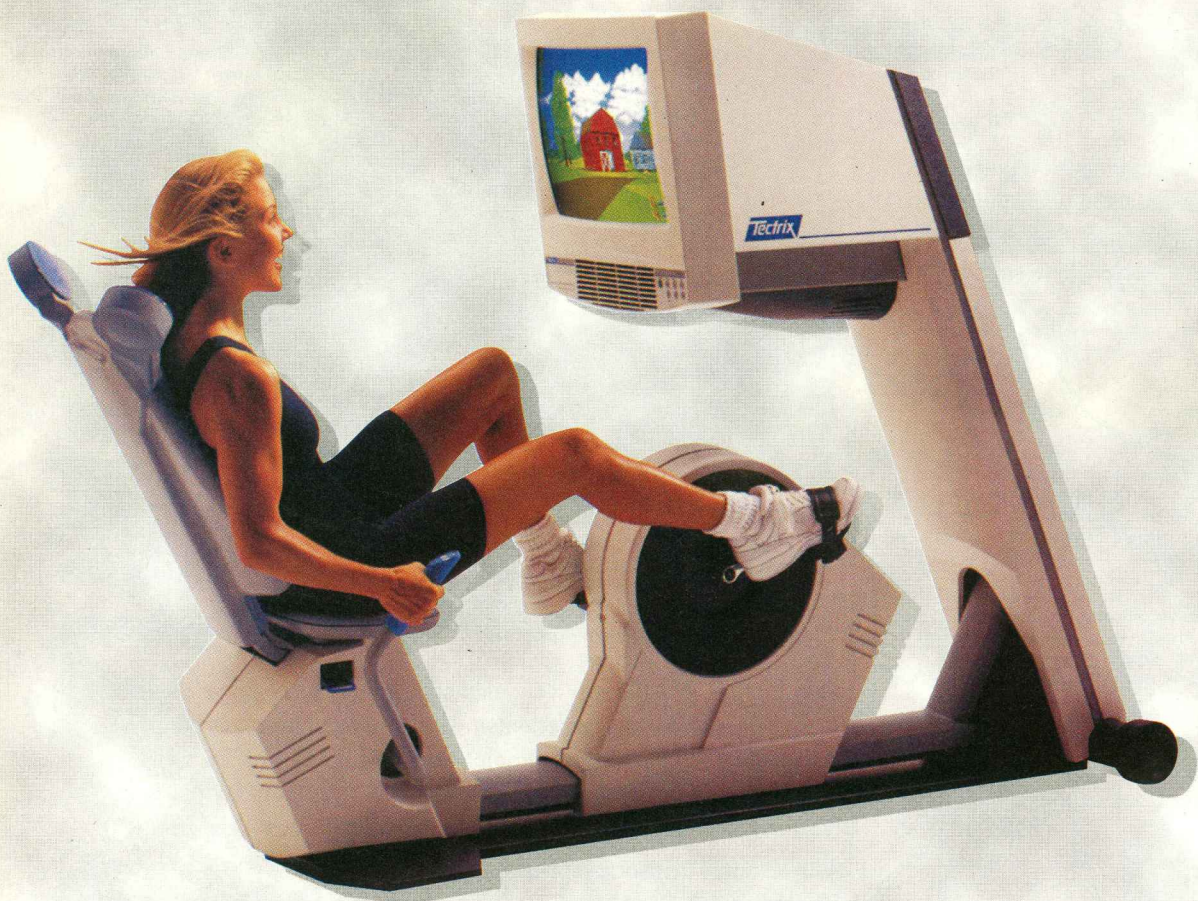
Dogz, Your Computer Pet und PE.Magic
sind Warenzeichen von PE.Magic, Inc.
©1995 PE.Magic, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Mindscape ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Mindscape Inc.

Auszeichnung
der Zeitschrift
„PC Spiel“



Exertainment

Fitneß für (Computer-) Freaks



Der Einfluß des Computers macht vor keinem Bereich unseres alltäglichen Lebens halt. Welche Rolle die neuen Technologien in der Formel 1, der Erotik und der Werbung spielen, konnten Sie ja bereits in unseren letzten Ausgaben nachlesen.

Diesmal möchte Ihnen Martin Mirbach zeigen, wie Computerprogramme versuchen, den steinigen Weg zu körperlicher Fitneß etwas angenehmer zu gestalten.

Dein Körper gerät langsam außer Kontrolle", sprach das kleine Engelchen in meinem rechten Ohr, "es wird Zeit, daß Du dich wieder etwas mehr bewegst." Und das Engelchen hatte Recht. In den letzten Jahren hatte ich nichts anderes gestemmt als die Spiele in unserem Archiv. Außerdem trug meine konsequente Diät aus schwarzem Tee und Schokokeksen nicht unwesentlich dazu bei, daß meine Taille langsam aussah wie ein Katastrophengebiet. Es war wirklich an der Zeit, wieder regelmäßig zu trainieren.

"Aber warum dann nicht das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden", fragte das Teufelchen in meinem linken Ohr: "Wenn Du schon unbedingt trainieren willst, schau Dir doch mal an, welchen Einfluß Computerprogramme auf Trainingsplanung und Fitneßgeräte haben. Das macht erstens Spaß, und zweitens könntest Du gleich ein Feature darüber schreiben. Ist doch besser als in irgendeiner finsternen Eisenbude viel zu schwere Gewichte vor sich hin zu stemmen, oder?"

Was soll ich Ihnen sagen – das Teufelchen hatte natürlich recht behalten. Anstatt die Joggingsschuhe zu schnüren und mich zu einem ersten Waldlauf zu zwingen, ging ich einmal mehr ins Archiv und stemmte Computerprogramme. Diesmal suchte ich aber nicht nach Spielen, sondern nach allem, was meinen Einstieg in eine gesündere Lebensführung irgendwie vereinfachen könnte.

Und es fand sich einiges: **Bodyworks** und **Total Health** aus dem Hause Softkey, das bekannte **PC Mensch, Fit zu Haus** aus der SAT.1-Edition und nicht zuletzt ein paar Titel aus dem Shareware-Bereich. Das sollte reichen, um sich ein ordentliches Programm zusammenzuschustern. Aber wo beginnen? "In der Praxis liegt die ganze Theorie", pflegte einer meiner geschätzten



Exertainment zum Ausprobieren gab's auf der FIBO. Die ersten kompletten Studioeinrichtungen nach diesem Konzept wird es aber erst in einem halben Jahr geben

Professoren stets zu sagen, in diesem speziellen Fall erschien mir ein fundierter theoretischer Unterbau einfach unerlässlich zu sein. Außerdem war mir mehr nach einem Keks als nach anstrengender körperlicher Betätigung.

Also flutschte zunächst **PC Mensch** in mein Diskettenlaufwerk. Ja, tatsächlich – dieses kleine, aber feine Programm läßt sich von der Diskette



Im Reha-Bereich geht es oft um die Eingrenzung des Bewegungsablaufs. Auch solche Maschinen arbeiten heute fast immer computergesteuert

starten, noch nicht einmal eine Installation auf der Festplatte ist nötig. Kann sein, daß die Version aus unserem Archiv schon einige Tage auf dem Buckel hat und die Nachfolger umfangreicher und komfortabler ausgefallen sind, für meine Zwecke bekam ich allerdings alles, was ich brauchte.

Mit **PC Mensch** kann man anhand eines Fragenkatalogs den physischen Zustand und die eigene Leistungsfähigkeit ermitteln. Hierbei werden alle relevanten Faktoren wie Größe, Alter, Gewicht abgefragt, und zusätzlich muß die Anzahl der Probanden verschiedene kurze Fitneßtests

(Liegestütze, Sprunghöhe aus dem Stand) absolvieren. Wer will, kann auch den berühmten Cooper-Test absolvieren, der die in zwölf Minuten bewältigte Distanz in verschiedenen Disziplinen (Laufen, Schwimmen, Radfahren) berücksichtigt. Zu guter Letzt sollte auch bei Puls- und Blutdruckwerten kein bißchen geschummelt werden, dann bekommt man auch das Ergebnis der Untersuchung mitgeteilt.

Ich muß zugeben, das

Ergebnis dieser Tests überraschte mich schon. Sowohl mein Zustand als auch meine körperliche Leistungsfähigkeit befanden sich voll im grünen Bereich. Woran lag es dann, daß ich mich manchmal schlapp und müde fühlte? Die Auswertung meines Biorhythmus brachte die Antwort. Pünktlich zum Zwanzigsten jedes Monats erwischte mich ein katastrophales

Formtief – genau zum Redaktionsschluß also. Sollte letztendlich der Job für mein Befinden verantwortlich sein und nicht das Sofa vor dem Fernseher? Vielleicht brauchte ich ja gar kein Training, sondern nur eine andere Verteilung meiner Arbeit? Dann war es vielleicht auch gar nicht nötig, die Ernährung umzustellen? Ich nahm mir jedenfalls noch einen Schokokeks und dachte ernsthaft darüber nach.

So fing alles an

"No pool, no chrome, no music – just iron!" Mit diesem eingängigen Slogan bewirbt Vince Gironda noch heute sein berühmtes Bodybuilding-Studio im Süden Kaliforniens. Gironda gehörte in den fünfziger Jahren selbst zu den besten Bodybuildern der Welt und konnte sich später einen fast schon legendären Ruf als Trainer erarbeiten. Nicht nur viele Weltklasse-Athleten kamen aus seinem Stall, auch die Prominenz aus dem Film- und Showbusiness gab sich bei ihm die Klinke in die Hand. Dann wurde es jedoch zunehmend ruhiger im "Vince's Gym".

Kein Wunder, ohne heißen Whirlpool und Hintergrundmusik kommt heute kein Studio mehr aus, mit Girondas puristischer Philosophie könnte sich heute kein Studiobesitzer mehr eine Existenz aufbauen. "Wellness" heißt das neue Trainingsmotto, und das "sich wohl fühlen" fängt für die meisten Leute eben schon beim Training an. Wer wollte den Einzugs der Unterhaltungselektronik und schließlich der Computertechnologie in die Eisentempel da noch aufhalten?

Doch eigentlich begann alles viel früher. Die Verschmelzung von Training und Technologie findet ihre Wurzeln in der Medizin. Für manche Diagnosen war es einfach unerlässlich, Puls oder Blutdruck auch während einer intensiven Belastungsphase testen zu können. Für Seh- oder Hörtests war es wichtig, die Reaktionsgeschwindigkeit auf bestimmte optische oder

akustische Reize zu messen. Was wäre da ein besseres Hilfsmittel als ein einfacher Computer?

Heute gehört der Ohrclip für die Pulsüberwachung schon zur Standardausrüstung eines jeden besseren Heimtrainers, die medizinische Diagnostik bedient sich ganz anderer technischer Methoden. Vom Belastungs-EKG auf dem Ergometer oder dem Laufband über die Messung der maximalen Sauerstoffaufnahme bei körperlicher Anstrengung bis zur Verstoffwechselung von Kohlehydraten und Phosphaten läßt sich in der gut sortierten Sportarztpraxis alles mögliche testen. Und im anschließenden Höhenttraining kann man dann seine roten Blutkörperchen auf Trab bringen und die Lactatwerte verbessern.

Wie immer sollte dieser wissenschaftliche Fortschritt letztendlich auch auf dem Freizeitmarkt vermarktet werden. Für die gesundheitsbewußte Klientel moderner Fitneßstudios jedenfalls könnte es eine glücklichere Entwicklung kaum geben. Doch zunächst schlich sich die Computertechnik vor allem in die Randbereiche

des Trainings. Da gab es die Waage im Foyer, die über ähnliche Funktionen verfügte wie unser PC Mensch.

Nach Eingabe persönlicher Daten und natürlich einer persönlichen Münze spuckte das Gerät nicht nur das Gewicht des auf ihm weilenden Sportlers aus, sondern machte auch noch Angaben über dessen Physis, Biorhythmus und Horoskop. Allerdings darf die wissenschaftliche Gültigkeit solcher Daten ebenso angezweifelt werden wie der Sinn dieser Geräte an sich. In erster Linie handelte es sich hierbei einzig und allein um eine zusätzliche Einnahmequelle für den Studiobesitzer. Gleiches gilt für viele andere computerunterstützte Fitneßgeräte wie Massagebänder, Schlagkraftmesser oder Reizstromgeräte. Einige davon findet man heute nur noch auf Rummelpätzen.

Erst die Computerisierung typischer Ausdauergeräte brachte mehrere entscheidende Vorteile für den Sportler. Zum einen ließ sich durch eine mühelose elektronische Verstellung des

Widerstandes das Training angenehm variieren. Eine einfache Erhöhung der Wattzahl hatte für den Trainierenden den gleichen Effekt wie eine steile Bergauffahrt. Einige Fahrrad-Ergometer nutzten diese Eigenschaft von sich aus für die Simulation verschiedener Landschaftsformen.

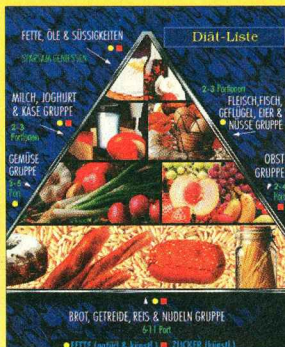
Je nach Trainingszustand des Sportlers konnte so zwischen einer flachen "Landschaft" und einer anstrengenden "Berg- und Talfahrt" ausgewählt werden. Doch nicht nur diese Art der Abwechslung machte das Training angenehmer. Endlich konnte man mehr Indikatoren für die Beurteilung der eigenen Leistung heranziehen als die in einer bestimmten Zeit bewältigte Strecke. Auf einem modernen Rudergerät lassen sich neben der Zeit und der zurückgelegten Strecke auch die Schlagzahl, der durchschnittliche Widerstand, das durchschnittliche Tempo, der Kalorienverbrauch und einiges mehr ablesen. Solche Geräte finden sich auch heute noch in den meisten Fitneßstudios – dem aktuellsten Stand der Technik entsprechen sie allerdings nicht mehr.

Einfach gut?

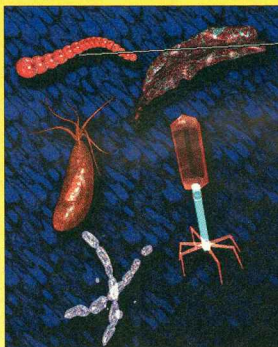
In dem Programm Bodyworks aus dem Hause Softkey, das sich eigentlich in erster Linie an den medizinisch interessierten Anwender richtet, können Sie einiges über gesunde Lebensführung erfahren. Hier sehen Sie, worauf Sie ganz besonders achten sollten.



Schlecht: Eine unausgewogene Ernährung verhindert echte Fortschritte von Anfang an (z.B. Schokolade, Der Layouter). Die Produkte auf diesem Bild sollten Sie möglichst nur hin und wieder zu sich nehmen



Gut: So sollte Ihre tägliche Nahrungsaufnahme aufgebaut sein. Dann bekommen auch Sie einen starken Körperbau, eine Top-Kondition, gute Laune und ein glänzendes Fell...



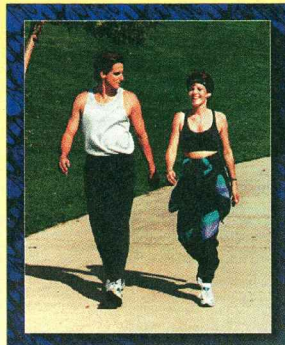
Schlecht: Viren, Bazillen und andere Krankheitserreger lauern besonders dort, wo es feucht ist und sich gleichzeitig viele Menschen aufhalten.



Gut: Aber mit der richtigen Körperpflege können auch Sie sich mal wieder unter die Gemeinschaftsdusche trauen



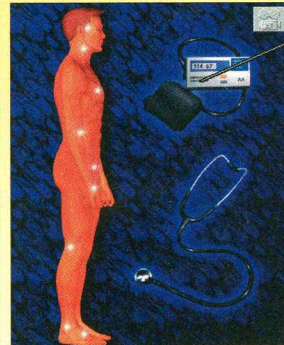
Schlecht: Alles was Spaß macht, ist strikt verboten! Alkohol, Rauchwaren oder gar gefährliche Drogen lassen sich eben nicht mit Ihren Zielen vereinbaren



Gut: Statt dessen gibt's reichlich Bewegung an der frischen Luft. Wenigstens gegen einen attraktiven Trainingspartner ist scheinbar nichts einzuwenden



Schlecht: Boris Sander hat sich wieder einmal voll verschätzt und mußte sich nach seinem ersten Training unverzüglich in intensiv-medizinische Behandlung begeben



Gut: Seien Sie schlauer! Ein kurzer ärztlicher Check-Up vor Aufnahme ungewohnt heftiger Aktivitäten hilft, Schlimmeres zu verhindern

Schockierende Prognose

Die Schokokekse gingen langsam zur Neige und ich war mir immer noch nicht ganz im Klaren darüber, ob ich wirklich eine Sportskanone werden wollte. Auf dem Bildschirm vor mir flimmerte immer noch der PC Mensch, und so entschloß ich mich, zunächst noch einen weiteren Test zu absolvieren. Diesmal sollte das Programm mittels persönlicher Daten meine Lebenserwartung ermitteln. Das Resultat war niederschmetternd: Ganze 67 Jahre weissagte mir die Software.

Da meine Generation wahrscheinlich bis mindestens 85 arbeiten muß, könnte ich meine Rentenversicherungsbeiträge auch gleich in den Gully schmeißen! Nein, nein und nochmals nein! Dieses dunkle Schicksal abzuwenden, wird fortan eine Lebensaufgabe für mich werden. Wäre doch gelacht, wenn man bei entsprechender Lebensführung nicht mindestens weitere 30 Jahre herausholen könnte.

Da es mittlerweile draußen schon dämmerte und es für einen ärztlichen Check-Up heute zu spät war, beschloß ich, auch diese Kleinigkeit selbst in die Hand zu nehmen. Wofür kann man denn mit einem PC umgehen? In Bodyworks gibt es doch einen virtuellen Doktor, der einen nicht nur über physiologische und biochemische Körperprozesse informiert. Auch der Bereich "Gesundheit & Fitneß" ist mit einem ganzen Kapitel auf der CD vertreten.

Im Vergleich zu PC Mensch nahm sich der reine Unterhaltungswert dieser Software aber vergleichsweise bescheiden aus. Zwar steht die technische Umsetzung des Programms auf einem ganz anderen Niveau – kein Wunder bei den vielen Videos und den dreidimensionalen Animationen –, und auch die wissenschaftliche Gestaltung wirkt wesentlich umfangreicher und ausgereifter. Doch, wie es halt so ist: Gerade die esoterischen, pseudowissenschaftlichen Aspekte der Medizin sind für uns Laien meist am interessantesten.

Trotzdem hat Bodyworks für den Fitneßenthusiasten einiges zu bieten. Gezielte Informationen lassen sich zu den Bereichen Ernährung, Bewegung, Drogen und Sucht sowie Gesundheit abfragen, wobei sämtliche Ausführungen auch für den Laien verständlich sind.

So weit, so schön. Doch von der grauen Theorie hatte ich so langsam genug, es war Zeit endlich zur Sache zu kommen. Also entschied ich mich gegen die diversen Shareware-Programme und für Fit zu Hause – ob es daran gelegen haben mag, daß dieses Produkt ausführlich in der Fernsehwerbung angepriesen wurde?

Wie auch immer, die Wahl entpuppte sich als Glücksgriff. Von einem deshalb, weil das Programm bereits seit einem Jahr erhältlich ist und sich bereits in der

sogenannten "Verramschungsphase" befindet. Auf deutsch heißt das: Wer noch den ehemaligen Verkaufspreis von 69 Mark auf den Tisch blättert, ist selber schuld. Damit wir uns aber nicht falsch verstehen: Auch dieser Preis wäre vollkommen gerechtfertigt. Und zwar nicht zuletzt, weil sich als Bonus noch ein Programm zur Gehaltsberechnung, ein Virens Scanner und eine softwaregesteuerte Kindersicherung auf der CD befinden.

Auch Fit zu Hause präsentiert sich in äußerst professionellem Gewand. Basierend auf der bekannten Scout Wings-Technologie bietet es eine sehr angenehme Benutzerführung mit Online-Hilfe, zahlreiche Videos und eine glasklare Sprachausgabe. Für die richtige Stimmung sorgt der Soundtrack der Münchener Rockband Pagemaster.

Auch inhaltlich kann das Programm mit einigen Überraschungen aufwarten. Obwohl auf der Verpackung mit keinem Wort erwähnt, ist Fit zu Hause in enger Zusammenarbeit mit dem größten Bodybuilding-Weltverband, der IFBB, entstanden. So erwarten den ersten Anwender zunächst einmal zwei Grußworte: erstens von Prof. Dr. Friedrich Beuker vom Institut für Sportwissenschaften an der Düsseldorfer Heinrich Heine Universität, der außerdem als Verbandsarzt bei der IFBB engagiert ist, und zweitens von Ben Weider, dem Präsidenten dieses Verbandes. Ein fundierteres Fachwissen in den Bereichen Training und Fitneß dürfte nur schwer zu finden sein. So konzentriert man sich in Fit zu Hause dann auch ganz darauf, dem Anwender die Vorzüge des Hanteltrainings näherzubringen.

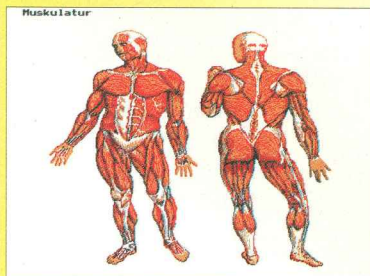
Wie es der Titel schon verspricht, kann das gesamte Training zu Hause stattfinden, die benötigte Ausrüstung ist daher auf ein Minimum beschränkt. Mit zwei Kurz- und einer Langhantel sind Sie gut bedient, eine Trainingsbank macht Ihr privates Studio schon komplett.

Nach der Abfrage persönlicher Daten (auch die Körpermaße müssen abgemessen werden!) erstellt die Software dem zukünftigen Modellathleten ein ausgewogenes Fitneßprogramm aus etwa sieben Übungen, in der vorgeschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden sollen. Die Ausführung der einzelnen Übungen kann man sich auf Wunsch in kurzen Videos ansehen. Da der korrekte Bewegungsablauf hierin von Anja Schreiner und Jürgen Hübner, zwei Athleten der nationalen Spitzenklasse, präsentiert wird, hat man gleichzeitig den idealen Körper stets vor Augen.

Ebenso ist es möglich, sich einen individuell angepaßten Diätplan erstellen und ausdrucken zu lassen. Nicht nur der persönliche Kalorienbedarf, auch das ideale

Materialprüfung

PC Mensch bietet Ihnen die Möglichkeit, auf einfache Weise den Stand Ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit einzuschätzen. Auf einige unangenehme Überraschungen sollten Sie aber gefaßt sein



Das Ziel: Ein fast perfekter männlicher Körper. Aber fehlt da nicht eine Kleinigkeit?

Physische Leistungsfähigkeit

30 Alter	65 Puls
81 Gewicht	50 Sprung aus dem Stand
180 Größe	20 Liegestütze

OK Verlassen

Hmmm! Es scheint ja noch recht gut zu stehen mit meiner physischen Leistungsfähigkeit

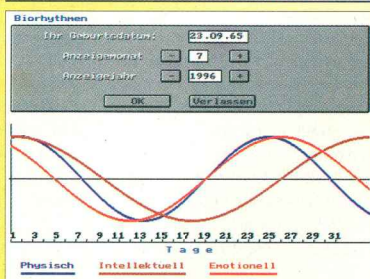
Physischer Zustand

30 Alter	65 Puls
81 Gewicht	135 Blutdruck systolisch
180 Größe	70 Blutdruck diastolisch

☐ Mann ☐ Frau

OK Verlassen

Nicht ganz so gut sieht mein Gesamtzustand aus, aber noch ist alles im grünen Bereich



Das ist der Beweis: Pünktlich zum Redaktions-schluß erreicht mein Biorhythmus seinen Tiefpunkt. Kein Wunder, bei dem ganzen Streß...

Wie lange leben Sie noch?

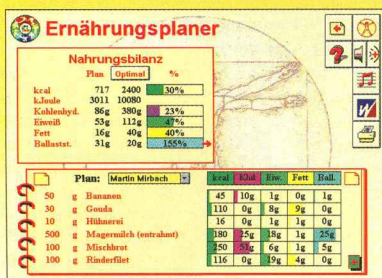
Haben Sie eine intellektuelle oder körperliche Arbeit?

☐ Intellektuell ☐ Körperlich

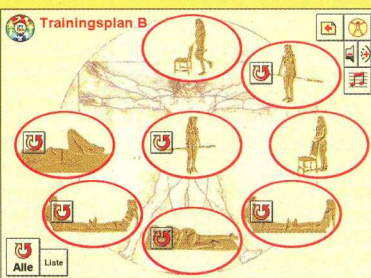
OK Verlassen

Ob es wohl daran liegt, daß PC Mensch mir nur eine Lebenserwartung von schlappen 67 Lenzen prognostiziert? Aber noch ist es ja nicht zu spät...oder?

Mit "Fit zu Haus" können Sie dann endlich loslegen: Einen preiswerteren Privattrainer werden Sie wohl nirgends finden



Zunächst können Sie sich mit diesem Programm einen individuellen Ernährungsfahrplan erstellen



Auch ein kompletter Trainingszirkel, der eine ausgewogene Entwicklung garantieren soll, gehört zum Lieferumfang



Jede Übung wird auf Wunsch in Wort und Bild erklärt. Vor allem jene, die noch nie eine Hantel zur Hand genommen haben, bekommen hier wichtige Tips

Verhältnis der einzelnen Nahrungsgruppen wird berücksichtigt. Eine Nachteile hat das Programm aber doch: Wer (zwangsläufig) feststellt, daß Muskelaufbau eine erhöhte Versorgung des Organismus mit Eiweiß erfordert, bekommt die Lösung gleich auf einem Silbertablett serviert. Denn Ben Weider hat noch einen Bruder namens Joe. Und Joe besitzt die wohl bedeutendste Firma für Präparate zur Nahrungsergänzung und außerdem einen Fachverlag für Bodybuilding-Zeitschriften. Kein Wunder also, daß die Weider-Produkte in Fit zu Haus ausführlich beworben werden.

Spaß oder Folter?

Eigentlich hatte ich jetzt alles, was zu einem sofortigen Trainingsbeginn nötig gewesen wäre. Der Trainingsplan stand fest, den Diätplan hatte ich sogar schwarz auf weiß, und ich wußte sogar, welches Proteinpulver ich zu schlucken hatte. Es war nur noch eine Frage der Zeit, bis Schwarzenegger, Stallone und Co. vor mir erzittern und die Filmboxen in Hollywood auf einen Muskelberg der neuesten Generation aufmerksam werden würden.

Was fehlte, war eine klitzekleine Winzigkeit: die Lust an der Sache! Irgendwie konnte ich mir meine Freizeit leichter mit einem fesselnden Computerspiel vorstellen, als naßgeschwitzt auf den postmodernen Foltermaschinen der chromblitzenden Fitneßstudios. Es mußte doch einen Weg geben, das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden. Aber wie? Ich biß in meinen letzten Schokokeks und dachte wieder einmal nach...

Nur Muskeln und...

Der beste Ort, um sich über die absoluten Neuigkeiten der Trainingstechnologie zu informieren, ist die zweimal jährlich stattfindende FIBO. Auf dieser weltgrößten Messe für Fitneß und Bodybuilding werden in schlichter Regelmäßigkeit die Trends von morgen präsentiert. Zufällig wollte der Frühjahrstermin dieses Sportspektakels just in die Vorbereitungszeit zu diesem Feature fallen. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als in die Masse braungebrannter, muskelgestalteter Frauen und Männer einzutauchen und zu sehen, ob

wirklich keine kurzweiligere Form der Körperertüchtigung aufzufinden war.

Und ich hatte Glück! Waren die ersten beiden Hallen noch randgefüllt mit Solarien und diversen Körperpflegeprodukten, fiel mir schon in der dritten Halle das riesige Logo eines großen Ausstellers ins Auge. "Tectrix" war dort zu lesen, und irgendwie erinnerte mich dieser Name an ein sehr bekanntes Videospiel. Also nichts wie hin...

Tatsächlich: Die Leute von Tectrix haben sich mit dem gleichen Problem konfrontiert gesehen, das auch mir die Aufnahme eines regelmäßigen Trainings deutlich erschwerte.

"Was hält die Leute eigentlich davon ab, sich regelmäßig auf eine Trainingsmaschine zu setzen?" fragte mich Uwe Petzold am Stand der Firma und gab mir die Antwort gleich dazu: "Langeweile! Denn herkömmliche Trainingsgeräte beschäftigen zwar den Körper, vernachlässigen aber den Geist. Das ist auch der Grund, warum so viele Sportler auf dem Ergometer Zeitung lesen oder unbedingt einen Walkman tragen müssen. Ohne eine Beschäftigung für den Geist ziehen sich die Minuten ins Unendliche, das Training wird zur Qual. Genau das wollten wir ändern."

Und genau das ist ihnen auch gelungen. Als die neuen Tectrix-Maschinen in den USA auf den Markt kamen, waren die Medien völlig aus dem Häuschen. Über 700 Berichte in

Presse, Funk und Fernsehen – vom Wall Street Journal bis zur Sports Illustrated, von CBS bis NBC, alle waren von diesem Konzept begeistert.

Virtuelle Fitneß

Worin die eigentliche Innovation bestand? Zunächst verband Tectrix in seinen Maschinen den

Spaß eines Computerspiels mit dem Nutzen körperlichen Trainings. Zwei neue Typen von Trainingsmaschinen wurden zu diesem Zweck entwickelt: Das VR Bike und der VR Climber. VR steht dabei auch hier für Virtual Reality, denn formschön in das Gerät integriert wurden ein 20-Zoll-SVGA-Monitor und eine 16-bit Stereo-Soundkarte mit den passenden Boxen.

Während der Sportler also auf dem Fahrrad strampelt, bewegt er sich in einer auf dem Bildschirm dargestellten Welt. Dabei stehen sämtliche Wege offen, abseits der Straße können kleine Ortschaften erkundet werden, man kann Off-Road durchs Gelände fahren oder sich sogar auf dem Grund virtueller Seen einen Wettlauf mit den Fischen liefern.

Auf dem VR Climber bekommt man sogar ein konkretes Spielziel, etwa das Löschen von Waldbränden durch den Abwurf von



Die Firma Tectrix ist einer der Pioniere auf dem Gebiet des computergesteuerten Fitneßtrainings mit hohem Unterhaltungswert

Wasserbomben. Der Eindruck einer virtuellen Realität ist in der Tat unbeschreiblich. Nicht nur, daß sich der Tretwiderstand bei Steigungen automatisch erhöht und den Fahrer zum Schalten zwingt. Nicht nur, daß man entweder gegen die Uhr oder im direkten Vergleich mit einem weiteren VR Bike fahren kann.

Um den Fahreindruck absolut authentisch wirken zu lassen, ist das Bike um jeweils 13 Grad nach rechts und links schwenkbar, so daß man jede Kurve hautnah miterlebt. Und direkt unter dem Monitor befindet sich ein Kaltluft-Gebläse, das dem Fahrer je nach Geschwindigkeit mehr oder weniger starken Fahrtwind ins Gesicht bläst. Zusammen mit der vollkommenen Bewegungsfreiheit in einem dreidimensionalen Raum ergibt sich auf diese Weise ein nie erlebtes Trainingsempfinden; diesmal verwandeln sich die Minuten nicht in Stunden, sondern eher in Sekunden.

Ganz klar, daß auch andere Firmen auf diesen Zug aufspringen werden. Life Fitness und Nintendo, die Weltmeister in Sachen EXERCISE und ENTERTAINMENT trafen sich zu einer Elefantenhochzeit und gründeten das Fitneßkonzept EXERTAINMENT. Ebenso wie bei Tetris läuft das Geschehen beim Training in einer virtuellen Computerumgebung auf einem im Trainingsgerät integrierten Bildschirm ab.

Allerdings hat man noch einige äußerst unterhaltsame Aspekte hinzugefügt. So kann man etwa auf dem Fahrrad-Ergometer zwischen verschiedenen Landschaften auswählen und sich für jede Landschaft ein anders aufgebautes und dementsprechend anders reagierendes Mountainbike zulegen, das mit einem so klangvollen Namen wie Tracker, Cougar oder Lifestrike belegt ist.

"Überhaupt haben wir bei unserem Konzept größten Wert auf Abwechslung gelegt", verrät Life Fitness-Geschäftsführer Aat van Winkelhof. "Im Schnitt dürfte ein regelmäßig trainierender Sportler etwa sechs Monate brauchen, bis er eine unserer virtuellen Welten vollständig erkundet hat. Aber dann kann einfach die CD-ROM gewechselt werden, und man befindet sich schon in einer ganz neuen Welt. Bisher können wir acht Welten anbieten; zum Beispiel Schlamm und Felsen in Dark Gulanda, Schnee und Eis in Frostlands, tiefe und sumpfige Pine Meadows oder harten Beton in

Hatsuki Japan." Darüber hinaus können bis zu acht Bikes gegeneinander antreten, man kann seine Gegner sogar höchst unfair von der Piste rammen. So macht das Ganze doch erst richtig Spaß!

Übernachtung mit Sport

Um den Service perfekt zu machen, strebt Life Fitness einen flächendeckenden Einsatz der EXERTAINMENT-Geräte nicht nur in Fitneßstudios, sondern auch im Hotelgewerbe an. Wer weiß, vielleicht steht schon in naher Zukunft auf jedem Hotelzimmer ein solches Gerät, bei entsprechender Vernetzung könnte man dann sogar bei heißen Rennen mit der Blondine aus Zimmer 2311 um die Wette schwitzen.

(Anm. des Chefredakteurs: Sofern jene rafft, wie das Teil funktioniert...)

Auch auf einen weiteren Ausbau der Kooperation mit den Krankenkassen wird großen Wert gelegt. Mit einer persönlichen Chipkarte kann jeder Benutzer die Fortschritte der einzelnen Trainingseinheiten nachweisen und so in den Genuß eines eventuellen finanziellen Zuschusses zum Monatsbeitrag für sein Fitneßstudio kommen. Zumindest dann, wenn künftige Sparmaßnahmen unseres Bundesgesundheitsministers dies dann noch zulassen. Aber auch darüber kann man sich ohne weiteres während des Trainings informieren: Auf Knopfdruck verwandelt sich der Spielermonitor in einen ganz normalen Fernseher...

Das Feature neigt sich seinem Ende entgegen, der letzte Schokokeks ist längst gegessen, aber zu einer endgültigen Entscheidung über die Aufnahme meines Trainings bin ich bisher noch nicht gelangt. Wie sagte Professor Beuker in Fit zu Haus? Körperliches Training "ist eine der effektivsten Methoden unserer Zeit, eine Philosophie; nicht nur für heute, sondern noch

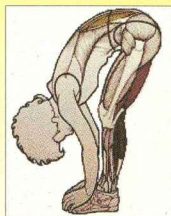
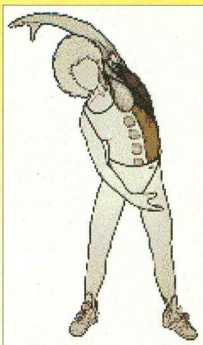
mehr für morgen."

Der Mann hat Recht! Also werde ich bis morgen warten und meine Freizeit heute wie gehabt mit einem Computerspiel verbringen. In etwa sechs Monaten werden die ersten Fitneßstudios mit dem kompletten EXERTAINMENT-Gerätepark ausgestattet sein, dann kann ich mir ja erneut überlegen, ob hartes Training meinem Luxuskörper die richtigen Reize bieten kann. Bis dahin werde ich die heißen Sommertage genießen, mich mit einem PC Power in den Schatten legen – und vielleicht den harten Jungs beim Training zusehen... 



Aufstehen, anfangen!

Sie haben dieses Feature verschlungen und können es kaum erwarten, Arnolds Mister Olympia-Rekord zu brechen? Sachte, sachte – versuchen Sie es zunächst mal mit ein wenig Stretching. Die Übungen erklären sich eigentlich von selbst, lediglich ruckartige Bewegungen sollten Sie auf jeden Fall vermeiden. Bleiben Sie einfach zwei bis drei Sekunden in der Dehnposition und wiederholen Sie jede Übung zehnmal. Der gesamte Zirkel läßt sich in wenigen Minuten bewältigen und eignet sich ganz hervorragend für die kleine Spielpause zwischendurch!



Erst die Grafik, dann das Spiel

Wenn sich eine Truppe, die sich bisher mit Grafiklösungen beschäftigt hat, unter die Spielehersteller geht, muß und darf man gespannt sein. Klaus Trafford erlebte bei einer Präsentation von Terratools gleich zwei dreidimensionale Wunder.

Wer von Ihnen hat schon einmal mit einem beliebigen Malprogramm eine Grafik entworfen? Bitte um Handzeichen! Und wer hat nach getaner Arbeit schon einmal den Wunsch gehabt, eines Tages sein Ergebnis als Bestandteil eines Spiels zu sehen? Vorletzte Frage: Wer hat sich daraufhin hingesezt und "sein" Spiel programmiert? – Aha, da sind es plötzlich nur noch ein paar Finger. Ich möchte wetten, wenn ich Sie jetzt fragen würde, wer das Ganze auch noch erfolgreich vermarktet hat, kann man die erhobenen Finger an einer Hand abzählen.

Ausgenommen seien natürlich jene, die derartiges professionell machen, und doch erlebt man gerade bei dieser Klientel immer wieder Überraschungen. Der Name **Terratools** war mir bis zur ECTS in London wenig geläufig. So wußte ich weder, daß es sich dabei um eine 1993 von Professor Ulrich Weinberg gegründete Gesellschaft handelte, noch hatte ich eine Ahnung davon, daß sich diese GmbH auf Speziallösungen im Bereich 3-D-Animation und Simulation konzentrierte.

Am allerwenigsten war mir bekannt, daß seit 1994 die Entwicklung von 3-D-Szenarien und -Spielen auf der Tagesordnung der Firma steht, die von Time Warner Interactive vertrieben werden. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, überraschte mich ein alter Bekannter in London damit, daß Terratools nun

die ersten beiden eigenen Spiele produziert – und die haben es nicht nur grafisch in sich.

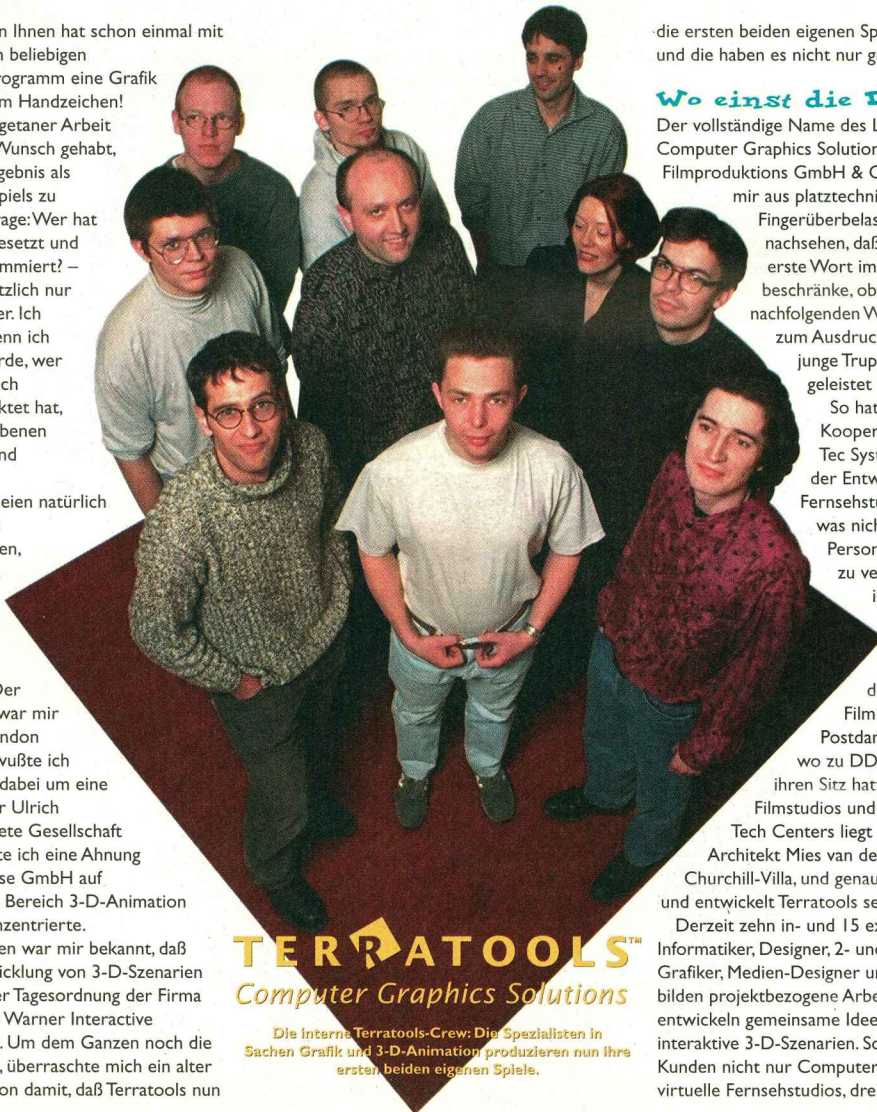
Wo einst die DeFa war

Der vollständige Name des Labels ist Terratools Computer Graphics Solutions Software- und Filmproduktions GmbH & Co. KG. Man möge mir aus platztechnischen und

Fingerüberbelastungs-Gründen nachsehen, daß ich mich auf das erste Wort im Namen beschränke, obwohl gerade die nachfolgenden Worte erst richtig zum Ausdruck bringen, was die junge Truppe bisher schon geleistet hat.

So hat man in Kooperation mit Orad Hi Tec Systems in Israel bei der Entwicklung virtueller Fernsehstudios mitgewirkt, was nicht zuletzt der Person des Prof. Weinberg zu verdanken war. Jener ist nämlich Inhaber des Lehrstuhls für Computergrafik an der Hochschule für Film und Fernsehen in Potsdam-Babelsberg, dort, wo zu DDR-Zeiten die DeFa ihren Sitz hatte. In der Nähe der Filmstudios und des neuen High Tech Centers liegt die bekannte, von Architekt Mies van der Rohe entworfene Churchill-Villa, und genau dort produziert und entwickelt Terratools seit August 1995.

Derzeit zehn in- und 15 externe Mitarbeiter – Informatiker, Designer, 2- und 3-D-Animatoren, Grafiker, Medien-Designer und -wissenschaftler bilden projektbezogene Arbeitsgruppen und entwickeln gemeinsame Ideen und Konzepte für interaktive 3-D-Szenarien. So entstehen für die Kunden nicht nur Computerspiele, sondern auch virtuelle Fernsehstudios, dreidimensionale,



TERRATOOLS™
Computer Graphics Solutions

Die interne Terratools-Crew: Die Spezialisten in Sachen Grafik und 3-D-Animation produzieren nun ihre ersten, beiden eigenen Spiele.

interaktive Benutzerführungen und vieles mehr.

Neben Prof. Weinberg gehören Robert Birker als Produktionsleiter und Thomas Langhanki als Leiter der Spiele-Entwicklung zum festen Team der Firma. Letzterer war es auch, den ich in London traf – er machte sich bereits durch Produktionen für ReLine, Microprose und Software 2000 ("Pizza Connection") einen Namen –, und ich war zunächst ziemlich überrascht, ihn am Warner-Stand zu sehen. Zumal ich eigentlich keinen Termin mit ihm hatte.

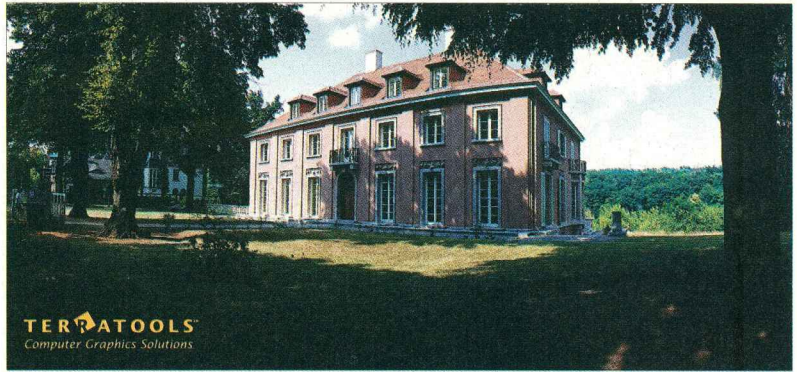
"Tja, das kam alles etwas schnell, und dies ist auch unsere erste Präsentation. Wir machen nämlich jetzt auch Spiele", sagte Thomas fast bescheiden und führte mich in eine der Besprechungskabinen, wo auf zwei Rechnern das zu sehen war, was ich Ihnen gleich noch näher beschreiben werde.

Als im weiteren Gespräch Begriffe wie "virtuelles Fernsehstudio der ARD-Nachrichten" oder Entwicklungen für Silicon Graphics Inc. fielen, ahnte ich so langsam, daß es hier wohl um besondere Grafikerlebnisse gehen würde. Und was sich dann vor meinen Augen abspielte, übertraf meine kühnsten Erwartungen...

The Race

"Wir haben ein neues Genre erfunden: **The Race** ist die erste Cyberpunk-High-Tech-Rollercoaster-Autoscooter-Go-Kart-Stuntcar-Off-Road-Simulation." Ganz prima, liebe Leute von Terratools, dies zusammen mit dem vollen Namen Eures Labels, und Ihr dürft demnächst den Inhalt und den "Review-Opener" der PC Power schreiben. Bleiben wir bei "Rennsimulation", denn darunter kann sich auch unsere Leserschaft noch etwas vorstellen, grins.

Jene befindet sich in einer (staun) nicht allzu entfernten Zukunft, wo eine gigantische Arena aus der Vergangenheit Schauplatz



Eine Villa als Amtssitz leisten sich gewöhnlich nur sehr prominente Politiker...



...Terratools' Villa dient aber anderen Zwecken, wovon wir Spieler nur profitieren können.

affenturboschneller Rennen sein wird. Nur der Sieg ist wichtig, alles andere zählt nicht. Kurz, aber schmerzhaft: Wer nicht wenigstens einen Pentium besitzt, kann seine beginnende Begeisterung gleich wieder drosseln.

Neben dem dreidimensionalen Fahrvergnügen liegen rund 80 Ersatzteile für Ihr Gefährt bereit. Ebenso gibt es einen

Mechaniker, der Ihre Mischung aus Rennwagen und Go-Kart (welche aber verdammt gut aussieht) wartet. Off-Road geht es dann durch Eislandschaften, Hochlandebenen und Wüsten, in denen jede Menge Hindernisse um- oder befahren werden müssen. 18 lernfähige Computergegner warten auf Sie, wie viele menschliche Spieler später via Netzwerk

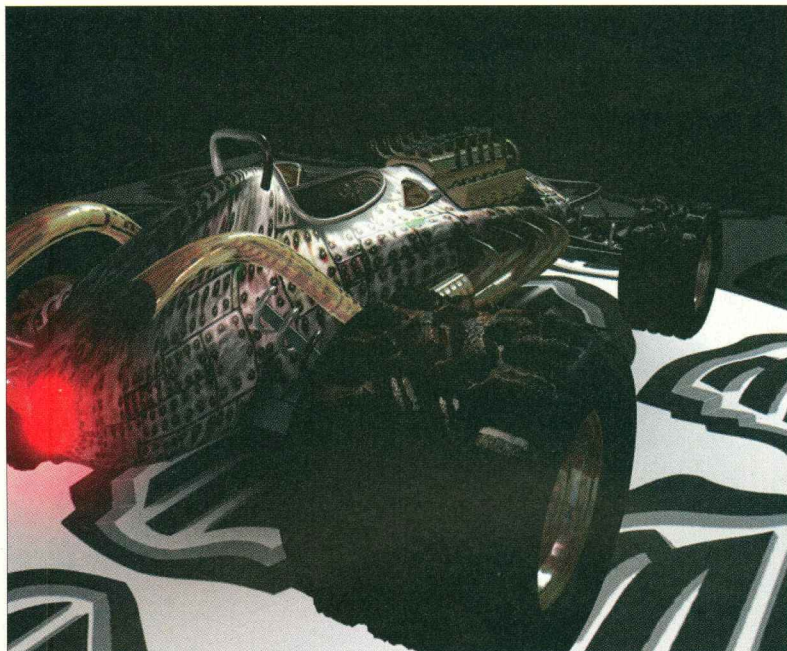


Chaosphere – Die Zukunft entsteht in Potsdam



So sieht der Chefredakteur 2000 hoffentlich nicht aus

(Anm. des Layouter)



The Race: Dreidimensionales Rennen wie es im Buche steht



Die Grafik ist einfach phantastisch



Bei Chaosphere sind nicht nur die Landschaften detailreich...



...selbst der Himmel erscheint in neuem Look

antreten dürfen, scheint noch unklar zu sein, jedenfalls wurde hierüber nichts mitgeteilt.

Chaosphere

Und wo wir schon mal da sind, da bleiben wir auch hier. Boah, Zukunft lockt mit Chaosphere. – Kann mir mal jemand sagen, wie ich ausgerechnet auf diesen Reim komme? Vielleicht sollte ich beim Schreiben doch nicht die Geburtstagsgrüße auf WDR 4 hören...

Egal, jedenfalls ist damit fast alles gesagt: Die Erde in der Zukunft ist Handlungsort, genauer: die Welthauptstadt. Es droht der Freiheitskampf gegen die drohende Kolonialisierung durch einen aggressiven, technologisch überlegenen Gegner. Die Menschheit lebt bereits in unterirdischen Städten und ließ an der Oberfläche eine Welt zurück, die mit ausgeklügelten, elektronischen Verteidigungsanlagen zum Schutz vor dem Feind übersät ist.

Ein Spielfeld also, wie es sich Terratools eigentlich nur wünschen kann, und man ist geneigt zu vermuten, daß sich das Ganze in Richtung Action-Spiel entwickeln wird. Doch nicht nur das, auch eine gehörige Portion Strategie spielt mit rein, denn es gilt, sich völlig frei im dreidimensionalen Raum zu bewegen und seine Einsätze sorgfältig zu planen.

So dürfen Sie gegen boden- und luftgestützte Einheiten kämpfen (Panzer, Kampfbomber), neue Waffen entwickeln und Kraftwerke bauen, die wiederum weitere Waffen produzieren. Ziel ist natürlich die Befreiung der Welthauptstadt und Zurückgewinnung des Lebensraums, doch Sie werden vermutlich, genau wie ich, erst mal tief durchatmen, wenn Sie entdecken, was Terratools da für Sie auf die Mattscheibe gezaubert hat.

Voller Erwartung

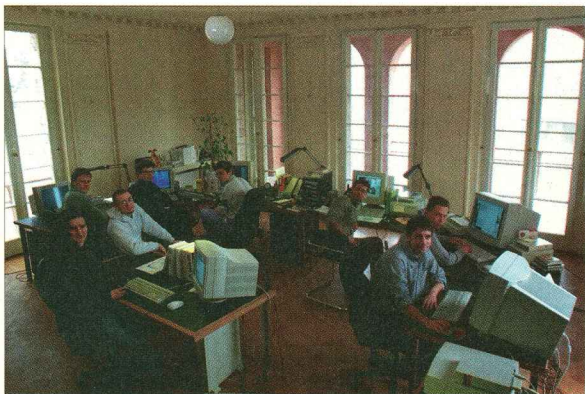
Natürlich ist eine starke Grafik nicht alles, aber sie macht schon eine Menge aus. Ich möchte jetzt erst gar nicht damit beginnen, diverse 3-D-Ballerspiele, vor allem jüngeren Datums, zu zitieren, die trotz recht stereotypen Spielablaufs immer wieder durch



ihre verbesserten Engines sämtliche Spieletester in völlige Begeisterung versetzten.

Aber es wird wenigstens ein gutes Argument sein, das im Zweifelsfall bei Terratools angebracht werden kann. Eine Rennsimulation in wenigstens verwandter Form wie The Race gab es mit Big Red Racing, ein Strategie-Hammer wie Command & Conquer ließe sich ebenfalls als Vergleich heranziehen. Aber es ist eben wie bei den Ballerspielen: Die neue grafische Gestaltung reißt einiges raus, und vielleicht erlebt man bei den fertigen Produkten sogar noch spielerisch einiges Neues.

Dem Terratools-Team kann ich jedenfalls nur wünschen, daß sie die selbst aufgestellte Hürde zum Spieleproduzenten meistern werden. In Sachen Grafik – daran habe ich nicht den geringsten Zweifel – besitzen die Postdamer jedenfalls eine Wunderwaffe, und so hoffe ich inständig, daß der Schuß auch spielerisch nach vorn losgeht. Definitive Erscheinungstermine gibt es noch nicht, wir werden Sie aber selbstverständlich auf dem Laufenden halten. ☺



Eine Villa mit topmodernem Inhalt

TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.POW, Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden

Tel.05384/1680	Fax. 05384/280	T-Online röpke#	DeTeMedien Telefonbuch 29,-
CD-ROM Spiele			DeTeMedien Fax Buch 39,-
Albion DV	39,90	D-Info 2	39,-
Anvil of Dawn DV	74,90	D-Steuer (Taxman)	39,-
Ascendancy DV	69,90	D-Atlas	39,-
Aufschwung Ost DV	38,90	D-Jure	45,-
Bad Days on Midway DA	78,90	Der gr. Kulturfahrplan DV	104,90
Bad MOJO DV	82,90	Duden die deutsche	
Big Red Racing DV	69,90	Rechtschreibung	68,-
Cäsar 2 DV	82,-	Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
Chewy Escape from F5 DV	39,90	Einflin die klassische Musik	58,-
Civilisation II DV	85,90	Englisch 2 Plus	78,90
Command & Conquer Mission34,-		EU-Atlas Routenplaner	38,90
Conquest of the		Formel 1 Lexikon	49,-
New World DV	78,90	Goethe in Weimar	78,-
Creature Shock DV	29,-	Guinness CD der Rekorde DV	69,-
Cyberia 1	38,90	Le Louvre DV	88,-
Deep Space Nine DA	69,90	LOVE Vision DV	45,90
Descent 1	34,90	Mein Büro 1	
Descent 2	89,90	(7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-
Die Siedler 2 DV	74,90	Mein Büro2	
Die Fugger II DV	82,90	(7 Vollversionen)	45,-
DUKE Nukem 3D	78,90		
Earthworm Jim 1+2 DV	68,90		
Evokation DV	78,-		
Fantasy General	69,90		
Fifa Soccer 96 DV	78,-		
Gabriel Knight 2 DV	89,90		
HUGO 3	69,-		
Kingdom of Magic DV	69,90		
Monopoly DV	75,-		
Myst DV	69,-		
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		
Police Quest 4 DU	29,-		
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		
Silent Hunter DV	68,90		
Terra Nova DA	77,90		
Trivial Pursuit DV	79,-		
Warcraft 1 DV	38,90		
Warcraft 2 DV	82,-		
Wing Commander 4 DV	98,-		
Worms DV	69,-		
Worms Mission CD	48,90		
Zork Nemesis	84,90		
Lexika			
Bertelsmann Discovery	159,-		
Compton Encyclopedia 96	69,-		
Das LexiCon	19,90		
Grollier Enzyklopedia 96	69,-		
Infopedia	79,-		
Kellers Musik Katalog	49,-		
Microsoft Music Central(Win95)	89,-		
Microsoft Encarta 96	109,-		
Rock Encyclopedia DV	82,-		
Ultra Pack 1 deutsch	84,90		
Bertelsmann Universallexikon 95, G-route, Teleinfo			
Fax Auskunft, Pel 60 Stadtpläne,			
Ami Pro 3.1, Großes Wörterbuch der Rechtschreibung,			
Geothek Weltatlas, Gesetze und			
Leitsatzkartel, Euro Trans,			
Mitsubishi Hotelführer			
Infotainment & Nützliches			
10000 Color Cliparts	44,-		
Abenteuer Mensch 3D	86,-		
A.D.A.M. DV	78,90		
Apollo Interactive	44,-		
Aral Straßenverbindungen D	68,-		
Arround Atlanta DV	57,90		
Biolek: Meine Rezepte	56,-		
Body Works 5.0 DV	69,-		
Das Wunder unseres Körpers	169,-		
		Verandkosten:	
		Vorkasse 6,90DM	
		Nachnahme 10,90DM	
		Ausland nur Vorkasse 17,-DM	

Preisliste KOSTENLOS !

Gewinnen bei TOPSHARE

ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS

unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat

5 tolle Spiele Vollversionen auf CD

Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte. (Datum des Poststempels)

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Deathtrap Dungeon

Exklusiv-Previews sind heutzutage eher selten. Klaus Trafford hatte Glück und durfte bei Domark auf Monsterhatz gehen.

Der Vorschlag kam von Paul Fox, englischer PR-Manager bei Domark, London: "Falls Du nach der ECTS noch Zeit hast, schau mal bei uns vorbei, wir möchten Dir gerne etwas zeigen." So was hört das alte Journalistenherz immer gerne, und da ich genau wußte, daß es bei Domark sehr guten Tee und Kekse (ohne Schokolade, weil ich nicht so aussehen möchte wie Martin M!) gibt, fuhr ich natürlich doppelt so gern vorbei.

In die heiligen Programmierhallen hat sonst kaum ein Normalsterblicher Zutritt, an diesem Donnerstag wurden mir aber alle Türen geöffnet, und sämtliche Rechner inklusive ihrer Bediener arbeiteten auf Hochtouren. Und alle, alle beschäftigten sich mit einem Schwerpunktthema, und das ist ein Game mit dem Titel Deathtrap Dungeon.

Gute Vorlage

In der Annahme, es könne sich um ein typisches Rollenspiel handeln, sah ich die ersten Bilder und lernte folgendes: Wenn eine Spielstory auf einer Fantasy-Buchreihe basiert, heißt das noch lange nicht, daß das Game dann unbedingt in diesem Genre zu suchen ist. So ist Deathtrap Dungeon der Titel einer von vielen Ausgaben der Buchreihe "Fighting Fantasy Books" von Ian Livingstone.

Und damit hätte ich eigentlich schon fast alles verraten: Es geht also nicht darum, irgendwelche Parties dazu zu bringen, in einer ollen Herberge möglichst viel zu essen, bei Domarks Game ist fast ausschließlich Action angesagt, das aber nicht zu knapp.

An und für sich nichts besonderes, hätte mich nicht Domarks selbstgesetztes Ziel, Dauerspaß

trotz einfacher Handhabung und nicht zu hohem Schwierigkeitsgrad zu bieten, neugierig gemacht.

Warhammer und Space Hulk, beauftragte, die Leitung des Programmierteams zu übernehmen.

So entstanden teuflisch gute und verzwickte Puzzles, dreidimensionale Dungeons und Unmengen an Fallen – und natürlich besagte Monster, Drachen, Zombies und andere Wesen. Es gibt sowohl männliche als auch ganz offensichtlich weibliche Gegner (Sie wissen schon, was ich meine!). Mit Schwert und Zaubersprüchen gehen Sie allein oder im Mehrspielermodus via Netzwerk in den Kampf – allerdings kann es gut sein, daß einzelne Sequenzen in der deutschen Version nicht zu sehen sein werden.

Damit allein ist es aber nicht getan, denn jeder Ihrer Schritte kann tödlich sein. So gibt es verborgene Fallgruben, doppelte oder falsche Böden und versteckte Korridore, in denen nicht immer nur Gutes auf Sie wartet. Insgesamt 55 verschiedene Charaktere machen Ihnen das Leben schwer.

Damit nicht genug: In den 16 Levels gibt es "Realbeleuchtung", will sagen: Wenn beispielsweise eine brennende Fackel an der Wand hängt, dann wird auch nur der Teil des jeweiligen Raumes erhellt (und das mit flackerndem Licht!), den auch eine "echte" Fackel nur beleuchten würde.

Vom "Sound" war noch nicht viel zu hören, jedoch versprach man, daß er die Atmosphäre des Ganzen noch zusätzlich unterstreichen würde. Das nehme ich einfach mal so hin und harre der Dinge, die da – so denn auch alles klappt – bis September fertiggestellt werden. Wenn dann nämlich die nächste ECTS vor der Tür steht, will Domark (bzw. Eidos, siehe News) das Produkt ganz groß 'rausbringen. ☺



Das Programmierteam von Deathtrap Dungeon

Und als ich dann die ersten Monster in voller Aktion begutachten durfte (was Sie anhand der Screenshots leider nur erahnen können), kannte meine Begeisterung kaum noch Grenzen.

Vorsicht ist die Mutter

Nun, ich will ehrlich sein: Eine gewisse Skepsis ist noch da, denn ich habe es leider zu oft erlebt, das Games im frühen Stadium hervorragend aussehen, und wenn sie dann auf den Markt kommen, ist das Gameplay plötzlich unter aller S... Allerdings glaube ich persönlich nicht, daß Deathtrap Dungeon dieses Schicksal ereilen wird. Dagegen spricht vor allem, daß Mr. Livingstone höchstpersönlich keinen geringeren als Richard Halliwell, den Autoren von

Diese Gegner freuen sich auf Sie



Magic The Gathering

Hersteller: Microprose • Genre: Fantasy-Kartenspiel



Auf den Spielkarten sind alle Motive vertreten, die im Reich der Magie Rang und Namen haben

Tausche zwei Pest gegen eine Wanderlust.“ Wenn Sie diesen Satz von Ihren Sitznachbarn in der U-Bahn hören, dann sind Sie nicht etwa unter Kassenärzten geraten, die einen schwunghaften Patientenwechsel betreiben. Vielmehr unterhält man sich hier über das neueste Fantasy-Kartenspiel von Microprose mit dem klingenden Namen Magic The Gathering.

Bei diesem Game dreht sich nämlich alles um einen Satz Spielkarten mit so stimmungsvollen Motiven wie besagter Pesterkrankung. Dutzende verschiedener Motive von Ashmod's Streitaxt bis zu der Spruchkarte mit den Sumpfratten lassen selbst Rommé-Spiele in Puncto Kartenvielfalt alt aussehen.

Natürlich hat dieses Kartenspiel auch, wie bei Fantasy-Games nicht anders zu erwarten, eine lange und mystische Vorgeschichte. Und die geht ungefähr so: Einst gab es in dem fernen Land Shandalar zu viele mächtige Zauberer die mit ihren magischen Kräften allerlei Unfug anrichteten. Mehrere Zauberer-Gilden für die verschiedenen Magie-Arten bildeten sich, aus deren Mitte fünf



Zu Beginn des Spiels werden die Deckblätter der Spielkarten und der Schwierigkeitsgrad bestimmt

weise Magier berufen wurden, die Welt von Shandalar gemeinsam zu regieren.

Bedauerlicherweise mißbrauchten diese Zauberer die Ihnen gegebene Macht und zauberten sich in die eigene Tasche. Dann zogen sie sich in ihre uneinnehmbaren Felsburgen zurück und ließen zu allem Überfluß auch noch ein paar höchst unsympathische Monster auf ihre Mitbewohner los. Es gab Streit und Unruhe im Land, und wahrscheinlich stiegen auch mal wieder die Benzinpreise.

Des einen Freud, des anderen Leid: Microprose

nahm das unselige Schicksal von Shandalar zum Anlaß hieraus besagtes Kartenspiel zu entwickeln. Nun dürfen Sie gegen den Kollegen Computer Ihr Glück versuchen und ihm möglichst gekonnt sein Blatt aus der Hand zaubern. Statt Re und Kontra heißt es dann Simsalabim und Akradabra.

Vielversprechend ist schon die Preview-Version dieses Spiels, die uns vor wenigen Tagen in die Redaktion gehext wurde, leider aber noch nicht spielbar. So

müssen wir Sie und uns auf die demnächst zu erwartende Final-Ausgabe vertrösten.

Die war eigentlich schon für das letzte Jahr angekündigt. Doch dann gab es offensichtlich Schwierigkeiten mit den magischen Karten. Spiele guru Sid "Civilization" Meier übernahm die Federführung im Programmier-Team und krepelte das Ganze noch mal gründlich um. Was dabei raus kam? Wir werden es (hoffentlich) bald sehen.

Zwei Spielmodi soll es jedenfalls in der Final geben, einen Adventure-Modus mit garantierten Abenteuer-Elementen und einen Duell-Modus für den magischen Zweikampf. Verloren hat dort, wer als erster seine 20 Lebenspunkte mit schlechten Stichen verspielt hat. Magie hin oder her, für beide Spielarten gilt eines mit ziemlicher Sicherheit: Einen ordentlichen Skat kann man mit den Karten ganz gewiß nicht kloppen.



Wahrhaft malerisch sind die Landschaften im Reich von Shandalar



Tausche vier schwarze Ritter gegen einmal aussetzen wegen Pest

Preview

Erste Eindrücke von Spielen, die in Kürze erscheinen sollen, faßt Klaus Trafford für Sie zusammen.

Elisabeth I

Ascon • Genre:
Wirtschaftssimulation



Wirtschafts-Simulation. Auf welche Weise Sie Ihr Ziel erreichen, bleibt Ihnen überlassen. Ob Sie nun lieber Pirat spielen oder ehrlichen Handel betreiben, Sie werden so oder so bei über 30 historisch fundierten Abenteuern mitwirken, deren historische Bedeutung Sie tragen müssen, so z.B. die Belagerung von Briel (nicht zu verwechseln mit dem ähnlich klingenden Namen eines Geschirrspülmittels).

Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten, was derartige Games bekanntlich erst



Lang genug hat es ja gedauert, doch jetzt soll Elisabeth I. endlich auf den Markt kommen. Dem Titel gerecht werdend, führt Ascon uns ins Jahr 1558 und damit zur Thronbesteigung von Elisabeth I. Ihr Ziel ist es, Erster Berater der Königin zu werden, und dazu haben Sie genau 30 Jahre Zeit. Mit dem Kampf gegen die spanische Armada endet die

richtig interessant macht. Die Grafiken sehen sehr lecker aus, aber ob das Ganze auch spielerisch ein Highlight des Genres wird, kann ich Ihnen noch nicht hundertpro sagen.

Erster Eindruck:
Ein königliches Pilsner wäre jetzt auch nicht schlecht.

Offensive

Wave Software / Ocean •
Genre: Strategie

Um es gleich vorweg zu nehmen: Ich mag Strategiespiele nicht sonderlich. Und schon gar nicht solche, die immer wieder das gleiche Thema aufgreifen. Und so geht es wieder einmal um den unschönsten Teil deutscher Geschichte.

Wahlweise die Rolle der Deutschen oder der Alliierten übernehmend, beginnt das Spiel im Juni 1944 mit der Landung in der Normandie und den folgenden Auseinandersetzungen mit dem Feind. Ihre strategischen Fähigkeiten werden darüber entscheiden, wie weit Sie die Geschichte



beeinflussen können und Ihre Mannen am Ende siegreich dastehen lassen.

Immerhin: Offensive macht optisch einen ganz netten Eindruck, und vielleicht wird das fertige Produkt ja sogar ein Licht am Horizont sein. Wenn nicht, dann wird's eben in den Tiefen des Ozeans verschwinden (oh welch schönes Wortspiel, gelle, Martin?).

Erster Eindruck:
Feld-, Wald- und Wiesenwebel kommen auf Ihre Kosten.

Diablo

Blizzard Entertainment ●

Genre: Rollenspiel (Windows 95)

Jawollja, Sie haben richtig gelesen: Blizzards Rollenspiel Diablo ist für Windows 95 konzipiert und insofern auf jeden Fall eine Erwähnung wert. Wenn's nur das wäre – aber das ist natürlich längst nicht alles. Diablo lockt Sie in eine Welt unterhalb einer verlassenen Dorfkirche, in der übernatürliche Mächte und teuflische Kreaturen herrschen. Und Sie sind der

Gelackmeierte, der fortan dafür zu sorgen hat, daß das Gute letztendlich siegt.

Jedesmal, wenn Sie sich einer der zahlreichen Aufgaben widmen, baut sich ein neues Labyrinth vor Ihnen auf, wobei niemals (so der Hersteller) das gleiche Labyrinth zweimal entstehen wird. Dauerspaß dürfte in diesem Fall wohl mehr als garantiert sein, zumal sich auch die unzähligen

Gegner nicht an den gleichen Orten aufhalten werden. Sie dürfen zwischen drei Charakteren wählen und sich dann allein oder via Multiplayer mit Freunden todesmutig ans Werk machen.

Erster Eindruck:

Jack Nicholson erfror in "Shining" im Labyrinth, Ihnen wird's heiß werden.

Battle Race



Den nach zweijähriger Entwicklungsdauer nun fast kompletten Titel von Soft Enterprises in ein bestimmtes Genre einzuordnen, fiel mir nicht ganz leicht. Für eine Rennsimulation wird eigentlich zu viel geballert, für ein reines Shoot'em-Up gibt es wiederum zu viele Elemente, die man normalerweise nur bei Fahrsims kennt.

Wie dem auch sei, die Vorab-Version von Battle Race ließ sich zum einen verdammt gut steuern, zum anderen gibt es eine ganze Reihe nennenswerter Features, die wir in der nächsten Ausgabe beim Review genauer beschreiben werden – unter anderem einen Netzwerkmodus, den wir ganz besonders unter die Lupe nehmen werden.

Erster Eindruck:

Schon gewußt? Mein Cabrio ist jetzt mit schwerer MG ausgestattet.

Martin, ich koooooomme!!



The Martian Chronicles

Nicht zum ersten Mal steht ein Roman von Ray Bradbury Pate für ein Adventure.

Bereits vor rund zwölf Jahren gab es ein C64-Game mit dem Titel "Fahrenheit 451", das in hervorragender Weise nicht nur die Literatur, sondern auch die Filmvorlage spielerisch umsetzte. Nur erschien das packende Adventure niemals auf PC.

Nun aber nimmt sich Simon & Schuster erneut des Erfolgsautors an und bringt mit "Die Mars-Chroniken" (deutscher Titel des Buches) eine zukunftsvisionäre Story in die Heimcomputer. Sie gehen vor Ort den Gerüchten um Marsbewohner nach und müssen hierzu die Geheimnisse einer verlorenen Welt entschlüsseln. Das Gelingen Ihrer Mission kann

Simon & Schuster

Interactive / CIC ●

Adventure

das Schicksal der Erde beeinflussen oder – Ihr Leben beenden. Ein Test steht für die nächste Ausgabe ins Haus.

Erster Eindruck:

Wieso habe ich jetzt Appetit auf einen Schokoriegel, der mir verbrauchte Energie zurückgibt?

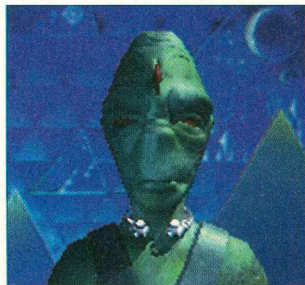
Deadlock

Accolade / Warner Interactive

● Genre: Strategie

Erst im September soll Deadlock erscheinen. Wie bereits bei einem anderen Produkt bemerkt, gehören Strategiegames nicht zu meinen persönlichen Favoriten. Dennoch fiel mir fast die Brille in meine holländische Kippesoep, als ich las, was uns Accolade da beschert wird: Via Internet können sich nämlich sieben Spieler spannende Planetenkämpfe liefern.

Ihre Aufgabe besteht weitestgehend darin, Kolonien zu bauen und militärische Aktionen zu planen, die Sie durch eine schier endlose Reihe fremder Welten führen werden. Aliens und andere nette Wesen werden sich Ihnen in den Weg stellen, also wie gehabt. VGA-Planets-



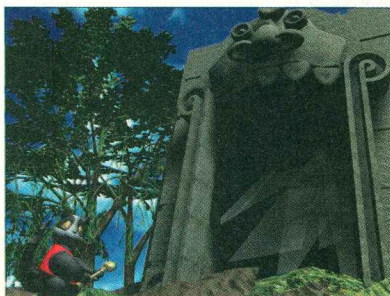
Spieler werden garantiert neugierig sein, der liebe Kollege, der das Produkt testen darf, auch, ich esse

derweil seelenruhig weiter.

Erster Eindruck:
Bliebe nur noch die Antwort auf die Frage, was eine Kippesoep ist: "Gacker"! Alles klar?

Tailchaser

Defcom ● Genre: Action



Eine Unmenge an Geduld, Nerven und Kaffee ging für die Produktion dieses actionreiches Jump'n'Run / Shoot'em-Up-Mixes drauf – doch die Arbeit des Recklinghäuser Herstellers Defcom hat sich ganz offensichtlich gelohnt. Okay, Sie werden vielleicht jetzt sagen, daß es in diesem Genre viel, ja zu viel Auswahl gibt, und warum sollte ausgerechnet Tailchaser das Genre revolutionieren?

Ganz einfach: Man kann das Game in die Reihe jener Produkte einreihen, die schlicht Spaß



machen sollen – und dieses Gefühl hat man bereits anhand der Demo, die wir Ihnen als kleine Kostprobe mit auf die Cover-CD gepackt haben. Ach ja, eine Story gibt es natürlich auch, aber die heben wir uns für das Review auf, mit dem wir bald rechnen.

Erster Eindruck:
Plattform-Spiele mag ich sehr, kann sie auch gut gebrauchen.

Lighthouse

Hersteller: Sierra ●
Genre: Adventure



Eigentlich wollte ich ja gerade in die Heia, aber mein guter, alter Bekannter Jeremiah Krick ließ dies nicht zu. Ruft mich dieser exzentrische Physiker doch glatt so spät abends noch an und bittet mich, auf seine einjährige Tochter Amanda aufzupassen. Ob es denn sonst niemanden gäbe, der das tun könnte, will ich wissen. Natürlich nicht, und weil ich so ein netter Mensch bin, ziehe ich mich wieder an und

fahre zu Krick.

Dort allerdings kommt es zu einem sehr seltsamen Vorkommnis, denn just, als ich nach der Kleinen sehen will, erscheint ein schwarzes Etwas quasi aus dem Nichts, ergreift Amanda und verschwindet durch eine Tür – in eine andere Dimension?!

Natürlich schaue ich "ganz schön deppert drein", wie Frau Maueröder jetzt vermutlich sagen würde, aber weil ich so ein mutiges Kerlchen bin, vergesse ich natürlich Angst und Panik sehr schnell. Ich will dem Entführer folgen, aber zunächst einmal gilt es, das Portal in die andere Welt zu finden. Ich habe allerdings keine Ahnung, was mich dahinter erwartet und kann somit nicht wissen, daß ich in Kürze das phantastischste Universum betreten werde, das je ein menschliches Auge zu sehen bekam...

Na, ist das ein gelungener Einstieg? Sierra ist ja durchaus bekannt für interessante Stories, vor allem im Genre Adventures, und genau da siedelt auch Lighthouse an. Mit einem kleinen, aber bedeutsamen Unterschied zu den bisherigen Genre-Games aus diesem Hause: Es handelt sich um das erste komplett in 3-D gestaltete

Adventure.

Welche Bewandnis es mit dem Leuchtturm hat, den Sie auf Ihrer gar nicht ungefährlichen Odyssee durch eine fremde Welt kennenlernen werden, soll an dieser Stelle noch nicht verraten werden. Den Test lesen Sie, sofern alles gut geht, in der nächsten PC Power.

**Erster Eindruck:
Komm, geh' mit mir den
Leuchtturm 'rauf, wir könn' die
Welt von oben seh'n...**



Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentations-pflichten 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.



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.

Elisabeth I.

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kuarst, Tel. 02131/60 70, Fax. 02131/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/12 20 65, Fax. 0541/12 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, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 055 23/5 65 10, Fax. 055 23/4 74 94

ASCON

Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com



Power-

Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, werden von unseren Redakteuren auf alle wichtigen Aspekte hin überprüft, aus denen sich später die Wertung ergibt.

Bei unserem Punkt-Wertungssystem werden alle wesentlichen Spielanteile addiert, so daß sich die Gesamtwertung, also der eigentliche SPIELWERT, ergibt. Dieser liegt 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 Musikutermalung, 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.

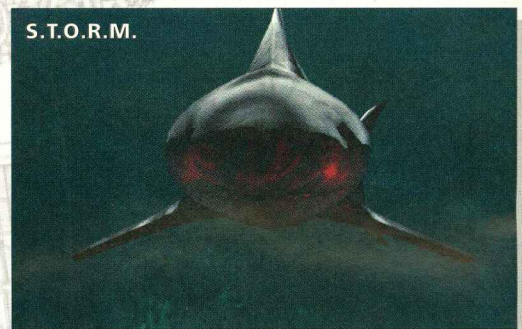
Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

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.

Aus der Gesamtwertung können Sie entnehmen, 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.



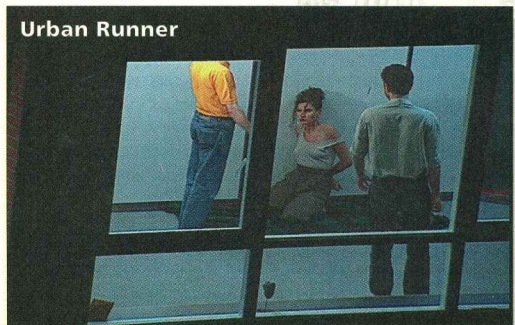
Reviews



Puppen, Perlen und Pistolen



Urban Runner



Spacehulk



Action

Chaos Overlords	88
Cyril Cyberpunk	90
Piranha	98
Spacehulk: Vengeance of the Blood Angels	76
Super Street Fighter II	87

Adventure

Deadline	84
Puppen, Perlen und Pistolen	80
Ripper (deutsch)	64

Denk- und Knobelspiel

Glückswand	86
------------	----

Flug-Simulation

AH-64D Longbow	70
----------------	----

Interaktiver Film

Blown Away	104
SFPD Homicide (O-Titel)	96
Urban Runner	58

Lernspiel

Alice im Wunderland	112
Gänseliesel Musikalisches Suchspiel	109
Peter Pan	106
Professor TIMs verrückte Werkstatt	108
Reise zum Mittelpunkt der Erde	110
Die Schatzinsel	111

Renn-Simulation

Martini Racing	102
Speed Haste	78

Sport

PBA Bowling	62
-------------	----

Strategie

Battleground Ardennes	94
Gearheads	74
Return Fire	100
S.T.O.R.M.	92

Urban Runner



Da kommt man schon mal nach Frankreich, und schon wollen einem alle ans Leder. Martin Mirbach rennt jedenfalls nicht mehr allein durch fremde Städte.



Ich hasse diese Art Teppichreinigung...

Schneller, höher, weiter. Dabeisein ist schon längst nicht mehr alles. Ein Grundsatz, der nicht nur für unsere sogenannten Amateursportler gilt, sondern noch viel mehr dort, wo richtiges Geld verdient wird: bei den Herstellern von Computerspielen zum Beispiel. Auf der ständigen Suche nach verkaufsfördernden Superlativen reicht es einfach nicht mehr aus, ein Spiel mit herkömmlichen Mitteln zu produzieren. Jedenfalls scheinen die meisten Hersteller diese Auffassung zu vertreten und versuchen also, mit immer aufwendigerer Technik zu optischer Perfektion zu gelangen.

Gerade bei den sogenannten interaktiven Filmen hat dieses Streben aber häufig einen unerwünschten Nebeneffekt: Das, was ein Spiel eigentlich ausmacht, bleibt auf der Strecke. Oder anders gesagt: schöne Bilder, häßliches Gameplay. Genau diesen Fehler hat Sierra bei Urban Runner nicht gemacht.

Die Killer im Nacken

Die Leiche des Drogenhändlers Marcos wurde heute morgen gegen 9 Uhr 30 von einem Angestellten des Saunabetriebes gefunden. Die sofort alarmierte Polizei erschien umgehend am Schauplatz. Laut Kommissar Van Dale, dem die Leitung des Falls obliegt, steht der Mord in Zusammenhang mit einem riesigen Industriekandal, den geheimnisumwitterte und einflußreiche Persönlichkeiten schnellstens zu vertuschen wünschten. Ist dies der Beginn eines

neuen Skandals?

So weit, so sachlich. In Form eines nüchternen Zeitungsberichts faßt das Handbuch zum Spiel die Vorgeschichte zusammen. Aber keine Angst, der Spieler vor dem Bildschirm erlebt natürlich auch das Intro in bewegten Bildern. Und noch mehr: Er steckt von Anfang an mitten drin.

In der Rolle des Max Gardner waren Sie nämlich am Tatort, und das ganz und gar nicht

aus purem Zufall. Max ist ein bekannter amerikanischer Enthüllungs-Journalist. Er befindet sich im Besitz eines Dia-Films, auf dem Marcos zusammen mit Paul Lagrange zu sehen ist. Bei diesem Lagrange handelt es sich nicht nur um einen aufstrebenden, jungen Politiker, sondern auch um einen skrupellosen Finanzhai. Bei einem Treffen in der Sauna wollte Max herausfinden, in welcher Verbindung die beiden zueinander stehen. Außerdem wollte er Marcos gleich noch ein hübsches Sümmchen Bargeld abknöpfen. Aber daraus wurde nichts. Bei seinem Eintreffen in der Sauna war Marcos bereits

mausetot.

Von diesem Augenblick an scheinen sämtliche anderen Spielfiguren Max (und damit Ihnen) nach dem Leben zu trachten. Zum einen ist das Marcos' Leibwächter, der Sie in der Sauna gesehen hat. Und ein weiterer hünenhafter Killer mit Irokesenfrisur und großflächigen Tattoos. Last but not least: Auch Kommissar Van Dale will Ihren Kopf, er hat "von oben" die Order, Sie auszuschalten, damit der Skandal keine noch größeren Kreise ziehen kann.

So langsam blicken Sie da nicht mehr durch. Welche Rolle spielt die Geheimorganisation "Elite", die bereits weite Teile von Wirtschaft und Politik unterwandert hat? Und wozu dient das illegale Pharmalabor, in dem neben nicht zugelassenen Medikamenten auch radioaktive Substanzen produziert werden?

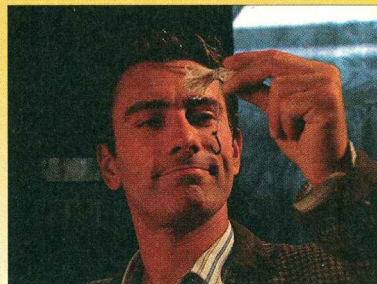
Sie sehen, die Verwirrung ist groß in Urban Runner. Gut also, daß Sie bei Ihren Versuchen, Licht in das Dunkel zu bringen, nicht ganz allein sind. Denn an Ihrer Seite kämpft die ebenso hübsche wie smarte Adda Weiss. Die deutsche Studentin der Wirtschaftswissenschaften und ehemalige Geliebte von Marcos sammelt Material für Ihre Examensarbeit über Geldwäsche und ist nicht zuletzt deswegen bereit, Ihnen zu helfen. Und da ist natürlich Ihr alter Freund DD, der Hacker. Er hat Zugang zu den meisten Datenbanken der Welt und hilft Ihnen immer wieder bei der Überprüfung von Beweisen.

Doppelrolle zu vergeben

Dies sind die beiden Hauptdarsteller aus Urban Runner, deren Rolle Sie abwechselnd einnehmen können:



Adda Weiss. Die hübsche Studentin sammelt Material für ihr Diplom



Max Gardner. Der Journalist ist einem gewaltigen Skandal auf der Spur

Gameplay mal drei

Daß in der ausgeklügelten Story mehr als genug Potential steckt, um das Spiel mit gehörigem Gameplay zu füllen, dürfte mittlerweile klar sein. Denn trotz des ausgeprägten Spielfilmcharakters sollte Urban Runner von Anfang an mehr werden als nur die, von ein paar Rätseln unterbrochene, Abfolge schöner Videos. Schließlich handelt es sich hier immer noch um ein Adventure – und genau dieser Fakt wird von Sierra immer wieder betont.

Wie schon bei "Phantasmagoria" und "Gabriel Knight 2: The Beast Within" wird man die ebenso häufig wie fälschlich gebrauchte

darin, sich doch aus der prekären Lage zu befreien.

Drittens schließlich müssen Sie immer wieder komplexe Aufgaben in Echtzeit zu bewältigen. Hier geht es meist darum, mehrere Gegenstände aus dem Inventory miteinander zu kombinieren und entsprechend einzusetzen. Manchmal müssen aber auch noch nicht eingesammelte Dinge gefunden und sofort benutzt werden, während die Zeit erbarmungslos gegen Sie läuft. Mehr wird an dieser Stelle, wie immer, nicht verraten, nur so viel: Gerade dieser dritte Aufgaben-Typus hat es wirklich in sich.

Einen zusätzlichen Reiz bekommt Urban

Runner durch einen wiederholten Wechsel der Perspektive. An mehreren Stellen des Spiels werden Sie aufgefordert, sich für die Rolle des Max oder der Adda zu entscheiden. Denn innerhalb der Geschichte haben beide Spielfiguren eigene Aufgaben zu bewältigen, die mitunter getrennt, aber zeitgleich ablaufen.

Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, übernehmen Sie also die Aufgaben der einen Figur und können die Reaktion der anderen auf dem Schirm verfolgen. Besonders

dann, wenn man das Spiel in der Rolle des Max begonnen hat und dann zu Adda wechselt, ist es schon ein komisches Gefühl zu sehen, wie die Figur, die man soeben noch gesteuert hat, nicht in das eigene Schicksal eingreifen kann.

Neue Wege in der Grafik

Aber wo immer Sie sich im Spiel auch befinden, Sie sind stets Akteur in einem Video. Denn bei Urban Runner handelt es sich um das erste vollkommen aus bildschirmfüllenden Videobildern bestehende Adventure. Gezeichnete Hintergründe werden Sie vergeblich suchen. Ebenso abgefilmte Photos, vor denen in der Bluebox aufgenommene und später ausgestanzte Darsteller agieren.

Hier ist erstmals alles vor und in echten Kulissen gedreht worden, und in dieser Hinsicht setzt das Spiel in der Tat neue Maßstäbe. Es kommt dem Spieler wirklich vor, als handele es sich um einen typischen Großstadtkrimi, in dem er die Hauptrolle(n) spielt. Dementsprechend beeindruckend sind die Zahlen: 25 Schauspieler standen viereinhalb Monate lang vor der Kamera, um 180 Minuten endgültiges Videomaterial zu produzieren.

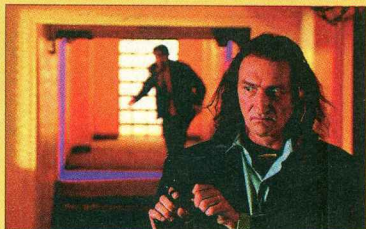
Und dies sind nur die vordergründigen Statistiken. Die eigentlichen Schwierigkeiten liegen in der technischen Bearbeitung des Materials.

Eine schöne Geschichte

So kann es einem gehen, wenn man seine Nase in Dinge steckt, die einen nichts angehen. Die folgenden Bilder geben Ihnen einen ersten Eindruck über die Story von Urban Runner



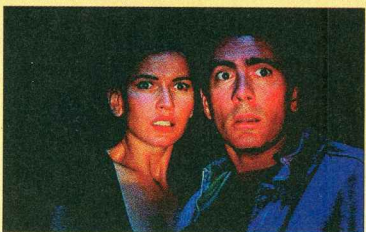
Totes Fleisch in der Sauna. An einem Hitzeschock ist Marcos sicher nicht gestorben



Und schon haben Sie nicht nur den Leibwächter des Toten am Hals...



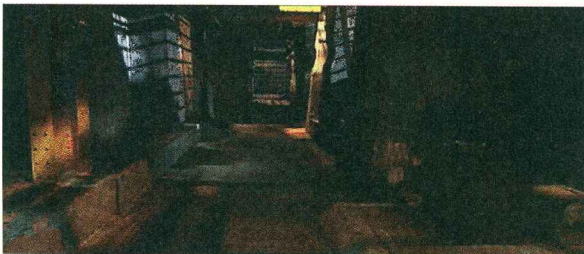
...sondern auch noch einen gedungenen Killer. Häßlicher Kerl!



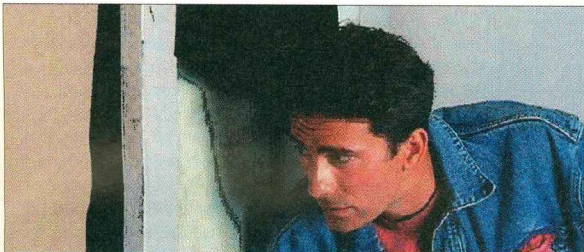
Gut, daß Sie zumindest eine schöne Frau an Ihrer Seite wissen...



...denn mitunter wird's ganz schön eng



In diesem dunklen Gemäuer werden Sie vom Killer gejagt



Verstecken gilt nicht!

Bezeichnung interaktiver Spielfilm bei Urban Runner vergeblich suchen. So was nennt man dann wohl "Understatement".

Der Spielbarkeit kommt dieses Konzept auf jeden Fall zugute. So hat man es bei Urban Runner gleich mit drei typischen Schwierigkeiten zu tun, die für ein erfolgreiches Vorankommen im Spiel bewältigt werden müssen. Zum ersten sind dies klassische Rätsel, wie man sie auch aus anderen (guten) Spielen dieser Gattung kennt. Da gilt es, das Schloß eines Tresors zu knacken, den Zahlencode eines elektronischen Türschlosses herauszufinden oder die Karo

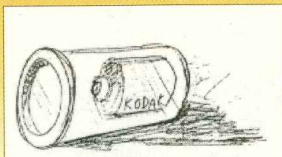
Das Spiel und die Story machen Lust auf mehr

Dame zu finden, die ein professioneller Kartenspieler (nein, er heißt nicht Salvatore) geschickt zu verstecken weiß.

Zum zweiten gelangen Sie immer wieder in scheinbar ausweglose Situationen. Ob Sie der eine Killer in einer verlassen und völlig abgeschotteten Fabrik festsetzt, oder ob Sie der andere Killer in einer düsteren Sackgasse über den Haufen fahren will – hier besteht die Kunst

Zeichenstunde

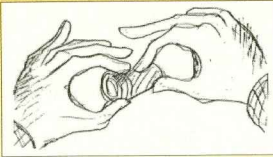
Auch ein richtiger Film braucht zuerst ein Storyboard. Darin wird jede Szene in ihren Einstellungen gezeichnet, was manchmal sehr an einen Comic erinnert. Und so sieht das Ganze aus:



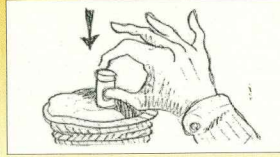
Der Film fällt zu Boden und rollt ins Bild



Max' Hand nimmt den Film auf



Hand dreht die Filmrolle zwischen den Fingern



Max versteckt den Film im Korb

Obwohl Urban Runner auf vier CDs ausgeliefert wird, reichte selbst pingeligstes Haushalten nicht aus, um mit dem vorhandenen Speicherplatz auszukommen und gleichzeitig die Bearbeitungszeit einer Datenmenge von mehreren Gigabyte effizient

kein Handbuch. CD ins Laufwerk und einfach los, schon nach ein paar Minuten hat man raus, wie der Hase läuft. Abgerundet wird die gute technische Gestaltung des Spiels durch einen sehr schönen Soundtrack, für den mit Francois Musy und Bernard

Leroux zwei Musiker verantwortlich sind, die in den vergangenen Jahren schon mehrere Kinoerfolge vertont haben. Da hat Sierra weder Kosten noch Mühen gescheut.

Schade nur, daß die deutsche Synchronisation nicht ganz so professionell ausgefallen ist. Obwohl an den Sprechern der Hauptfiguren, was die Intonation angeht, nichts auszusetzen ist, hapert es manchmal am Zusammenspiel von Lippen und Sprache. Und mal ganz ehrlich: Einige Dialoge wirken schon etwas gestelzt, da hätte man wohl besser nicht wortwörtlich übersetzen sollen.

brauchen Sie neben den untenstehenden Voraussetzungen einen Pentium 90, ein Quadspeed CD-ROM Laufwerk und eine Grafikkarte mit mindestens einem MB VRAM. Gerade an letzterem wird es wohl bei der Mehrheit der Spieler fehlen.

Sollten Sie allerdings zu den Glücklichen gehören, die über solch einen High-End Rechner verfügen, bekommen Sie für Ihr Geld nicht nur ein packendes Adventure, das Sie für Stunden über Stunden an den Bildschirm fesseln wird, sondern können auch noch hautnah miterleben, wie unterhaltsam der letzte Stand der Technik ausfallen kann. Das Spiel und die Story hätten auch Lust auf mehr gemacht, wenn sie in einem herkömmlichen Verfahren realisiert worden wären. Ob es eine Fortsetzung geben wird?

„Seit Jahren trage ich eine Idee für das Szenario eines Thrillers mit mir herum“, verrät Regisseur Silvan Boris Schmid. „Eines schönen Tages werde ich sie verwirklichen.“ – Herr Schmid, bitte warten Sie damit nicht allzu lange!



Das Liebesleben der Ameisen ist toll

zu handhaben.

Also mußte ein ganz neues Verfahren entwickelt werden. Kein Wunder also, daß die Sierra-Techniker besonders stolz auf ihr VMD-System sind. VMD steht für Video, Music, Data und erlaubt während des Lesevorgangs andere Daten ins Cache zu laden. Ohne hier zu tief in die Technik einzusteigen, nur dies: Den schwarzen Bildschirm während des Ladens einer neuen Filmsequenz können Sie ab sofort vergessen!

Gut ins Bild paßt auch die intuitive Steuerung mit „Click and Grab“. Hierfür braucht man, übrigens genau wie für die Installation des Spiels, wirklich

Wer kann das bezahlen?

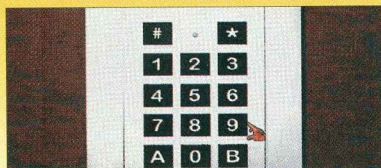
Wenn Sie bis hierher gelesen haben und nun denken, daß es an Urban

Runner bis auf die geringfügigen Mängel bei der Synchronisation nichts auszusetzen gibt, habe ich leider noch eine Enttäuschung für Sie bereit. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel laufen zu lassen: in 256 oder in 32 000 Farben. Für die erste Variante reichen die in der Wertungsbox angeführten Mindestvoraussetzungen.

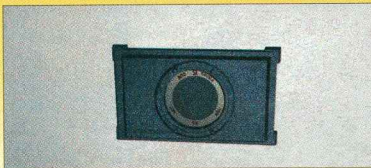
Leider ist die Bildqualität über weite Strecken des Spiels dann nur mit echten Einschränkungen zu genießen. Und das, wo doch gerade in den Bildern die große Stärke dieses Spiels liegt. Um Urban Runner in 32 000 Farben und so, wie es eigentlich sein sollte, zu genießen,

Rätselstunde

Die folgenden beiden Rätsel sind typisch für Urban Runner:



Knacken Sie den Zahlencode dieses elektronischen Türschlosses



Auch ein Tresor öffnet sich nicht von allein

URBAN RUNNER

Alternativen:

Angel Devoid: Face Of The Enemy Mindscape ● ca. 100 Mark

Gabriel Knight 2: The Beast Within Sierra ● ca. 120 Mark

Puppen, Perlen und Pistolen Philips Media ● ca. 100 Mark

Hersteller: Sierra

Preis: 129,95 Mark

Minimum:

486 DX 66, 8 MB RAM, 8 MB auf der Festplatte, Windows 3.1 oder Windows 95

Pro

Technisch auf dem neuesten Stand
Aufnahmen vor und in echten Kulissen, Tolle Story

Kontra

Extreme Hardware-Anforderungen für 32 000 Farben-Modus

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	10 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL:

90

Hinter den Kulissen

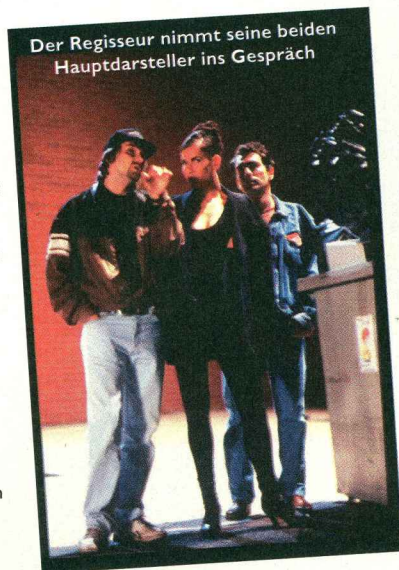
An der Produktion von Urban Runner haben viele Personen mitgewirkt, aber bei Muriel Tramis liefen alle Fäden zusammen. Weil es hinter den Kulissen oft ebenso interessant zugeht wie im Spiel selbst, haben wir die Projektleiterin für Sie ins Kreuzverhör genommen.

PC Power: Woher kam die Idee zum Szenario von Urban Runner?

Muriel Tramis: Ich wollte mich einmal an einem Thriller versuchen, an einer Geschichte voll mit Verfolgungsjagden, Fallen, Entführungen, anonymen Anrufen, usw. Die Schlüsselemente sollten aus einer knisternden Atmosphäre heraus entstehen: Spannung, Schmerz, Verzweiflung und starke Gefühle wie Liebe und Freundschaft. Das konnte meiner Meinung nach nur durch reale Personen, die vor realen Hintergründen gefilmt wurden, wirklich rübergebracht werden.

PC Power: Warum haben Sie sich entschieden, das komplette Spiel aus Filmszenen zusammenzusetzen?

Muriel Tramis: Am Anfang gab es gemalte Bilder, dank der Digitalisierungstechniken konnte man dann echte Fotos einbauen. Und schließlich berechnete der Computer dann immer komplexere virtuelle Hintergründe, Gegenstände und Personen. Die nächste Etappe war der Film. Der Wille ihn zu verwenden war



Der Regisseur nimmt seine beiden Hauptdarsteller ins Gespräch

Kinotechniken muß man sich Gedanken über das Konzept der Interaktivität machen. Wie zeigt man dem Spieler zum Beispiel eine Szene, in der er agieren muß? Der Spieler ist schließlich Zuschauer und Akteur zugleich; es handelt sich um einen ständigen Wechsel zwischen subjektiven und objektiven Bildern. Ferner stellt sich die Frage nach dem visuellen Zusammenhang: Dieselbe Sequenz kann an mehrere weitere Sequenzen angefügt werden oder der Höhepunkt aus mehreren anderen Szenen bestehen.

PC Power: Kann der Spieler wirklich das Szenario beeinflussen?

Muriel Tramis: Es handelt sich nicht darum, dem Spieler totale Freiheit zu geben, sondern ihn sanft in eine vorgegebene Struktur hineinzuführen, in der er nach Belieben das Geschehen untersuchen, darin agieren oder verändern kann. Natürlich gibt es für den Helden einen optimalen Weg, und die Kunst besteht darin, den Spieler zu leiten, indem man ihm Schlüsselemente zeigt, die ihm bei der Lösung helfen. Er kann die unterschiedlichsten

Aktionen vornehmen – eine Falle stellen, einen Gegenstand auseinandernehmen oder eine Person imitieren. Mal sitzt ihm ein Zeitlimit im Nacken, mal steht ihm so viel Zeit zur Verfügung, wie er nur will.

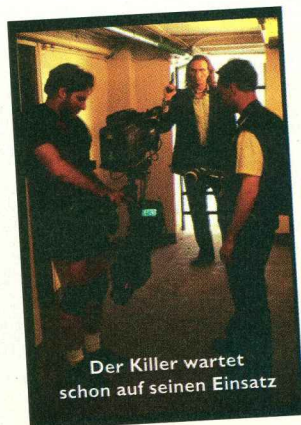
PC Power: In Urban Runner findet sich, genau wie in all Ihren Spielen, ein gemeinsames Element: Intrige. Warum ist dem so?

Muriel Tramis: Mich faszinieren die Mechanismen der Intrige, denn die ist in sich selbst bereits ein Spiel – man spielt Katz und Maus. Der Held (wie der Spieler) wird in eine Geschichte geworfen, die er nicht kennt, und deren Knoten er entwirren muß, um seine Haut zu retten. Die Situation ähnelt einer Amnesie, so daß sich der Spieler leicht mit dem Helden identifizieren und voll ins Abenteuer stürzen kann, ohne sich erst einmal mit viel "Hintergrund"-Informationen belasten zu müssen.

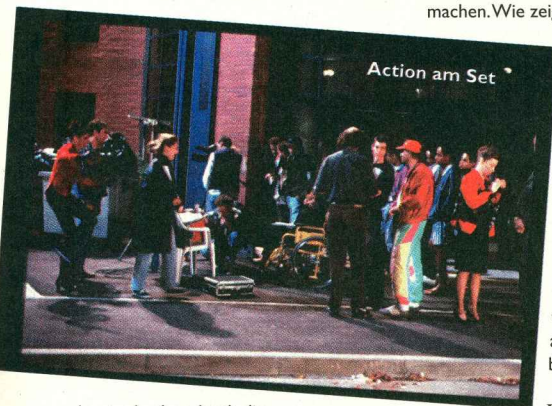
PC Power: Denken Sie schon über neue Projekte nach?

Muriel Tramis: Mit den Möglichkeiten, die uns jetzt durch Multimedia zur Verfügung stehen, gibt es sicherlich neue Formen der Interaktivität, die nur darauf warten, erfunden zu werden. In dieser Hinsicht sind nur durch unsere Phantasie Grenzen gesetzt. Wir müssen diese neue Ausdrucksform gründlichst ausloten.

PC Power: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Der Killer wartet schon auf seinen Einsatz



Action am Set

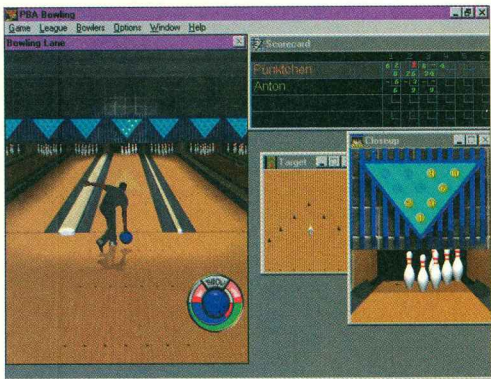
zwar da, wurde aber durch die Grenzen der Technik gebremst. Dank fortschrittlicher Kompressionstechniken und schnellerer Prozessorgeschwindigkeiten kann der Spieler heute in eine Geschichte eintauchen, deren Faszination durch die echten Bilder noch unterstrichen und erhöht wird.

PC Power: Verändern Videobilder die Arbeitsmethoden beim Erstellen eines Szenarios?

Muriel Tramis: Ja, durch die Verwendung von

PBA Bowling

Lorenz Steinke zog seine alten Turnschuhe an, steckte die glückbringende Hasenpfote in die Hosentasche und spielte beim großen Bowling-Turnier um die Ehre der Redaktion.



Insgesamt 512 verschiedene Spielfiguren können zusammengestellt werden. Der Rest des Spieles ist nicht annähernd so abwechslungsreich.

Es gibt Dinge im Leben, die sind untrennbar miteinander verbunden, beispielsweise Laurel & Hardy, Alkohol und Kopfschmerzen. Samstagabend und die Sportschau. Mit der Zeit kann man sich eine von beiden Sachen ohne die andere gar nicht mehr vorstellen, manchmal ist das eine Ding ohne das andere auch stinklangweilig.

Kegeln zum Beispiel ist für mich untrennbar verbunden mit dem Gedanken an ein paar nette Freunde, mit denen ich einen gemütlichen Abend verbringe und ein paar kühle Blonde schlürfe, während im Hintergrund die Kegel purzeln, während ich auf die Idee, im eigenen Keller zwischen Pool und Sauna eine Kegelbahn einzurichten, um dort allein und ganz ohne Freunde zu spielen.

Nichtsdestotrotz hat Bethesda nun eine Bowlingsimulation auf den Markt gebracht, mit der eben dies möglich ist: Bei PBA Bowling, dem

offiziellen Spiel der amerikanischen Bowling-Vereinigung, dürfen Sie am heimischen PC eine digitale Kugel auf ebensolche Kegel werfen und unter Berücksichtigung von Wurfstärke und Drall versuchen, möglichst viele von den Holzkameraden umzuhausen.

Wechselnde Hemdenfarben

Vor Beginn des Spiels kann jeder Mitspieler einen eigenen Bowler, respektive Bowlerin, kreieren (für den Übungs-Modus oder Einzelspiele reicht natürlich schon eine einzige Spielfigur). Acht verschiedene Figuren mit ebenso vielen Hemden- und Hosenfarben sowie drei verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur

Auswahl. Diese Spieler können anschließend in Mannschaften zusammengefaßt werden und gegeneinander antreten.

Das Turnier selbst gestaltet sich wenig spannend. Um Sie als Spieler nicht unnötig abzulenken, wurde auf interessante Perspektiven, unterschiedliche Bahnen oder eine abschließende Siegerehrung vorsichtshalber verzichtet. Die in den Optionen zuschaltbare 3-D-Perspektive entpuppt sich lediglich als eine etwas flachere Ansicht der Bahn. Mitreißende Kamera-Perspektiven, etwa der Blick auf die Kugel aus der Sicht der Kegel oder eine Kamera-Fahrt parallel zur Bahn, wurden nicht programmiert, obwohl dies technisch sicher möglich wäre. Auch das Bewegungsrepertoire der digitalisierten Spielfiguren ist stark begrenzt.

Die Steuerung hat der geübte Joystick-Crack schnell erlernt. Ähnlich wie bei manchen Golfsimulationen füllen sich zu Beginn des Wurfes zwei (im einfachen Spielmodus nur ein) Balken mit Farbe, bis der Spieler den Joystick- oder Mausknopf drückt. Aus der Länge der Farbbalken, der Stellung der Spielfigur und der anvisierten Zielrichtung ergeben sich dann Stärke und Richtung des jeweiligen Wurfes. Die digitale Spielfigur schleudert (je nach Voreinstellung mit der rechten oder linken Hand) die Kugel auf die Bahn und kommentiert anschließend in einem kleinen Video-Fenster den eigenen Wurf mit einem von zwei möglichen Grunzlauten.

Bowling-Modenschau

Spätestens hier drängt sich dann bei jedem aufrechten Gamer der Verdacht auf, daß das ganze

Programm mal eben in der Mittagspause programmiert wurde und aus nicht näher bekannten Gründen auf so nebensächliche Spielelemente wie Action, Abwechslung und Stimmung großzügig verzichtet wurde. Vielleicht war das ganze Projekt von seinen Entwicklern ja auch als Bowling-Modenschau angelegt. Immerhin lassen sich aus den oben erwähnten acht Figuren, multipliziert mit je acht Hemden- und Hosenfarben, locker 512 verschiedene Bowler konstruieren.

Fazit: Das ganze Spiel ist nicht mehr als ein simpler und fader Abklatsch des realen Kegelspaßes. Sollten Sie gerne eine ruhige Kugel schieben, oder hat Ihnen Ihr Arzt jede Form von Aufregung verboten, kommen Sie bei diesem Game möglicherweise auf Ihre Kosten. Andernfalls sollten Sie das Geld hierfür besser in einen schönen Kegelabend mit Freunden investieren.

Alternativen:

Hardball 5
Accolade ● 94,95 Mark
Pool Champion
Mindscape ● 119,95 Mark
Bundeskegelbahnen
in Gaststätten und Spielhallen Σ
unterschiedliche Preise

Hersteller: Bethesda Softworks
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 SX 25, 4 MB, VGA, Windows 3.X
oder 95

Pro
Kinderleicht
Hemdenfarben
Hosenfarben

Kontra
Stimmung
08/15-Perspektiven
Ideenlos

Spiel-/Dauerspaß: 7 von 50
Handhabung: 7 von 10
Grafik: 9 von 20
Sound: 7 von 20

TOTAL:

30



Mit jeweils zwei verschiedenen Grunzlauten begleiten die Spielfiguren besonders gute oder schlechte Würfe

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION

SID MEIER'S

CIVILIZATION II
version of the best-selling strategy game

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

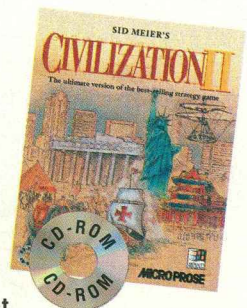
Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.



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!

RIPPER (Deutsche Version)

Martin Mirbach schlitzt schon wieder...

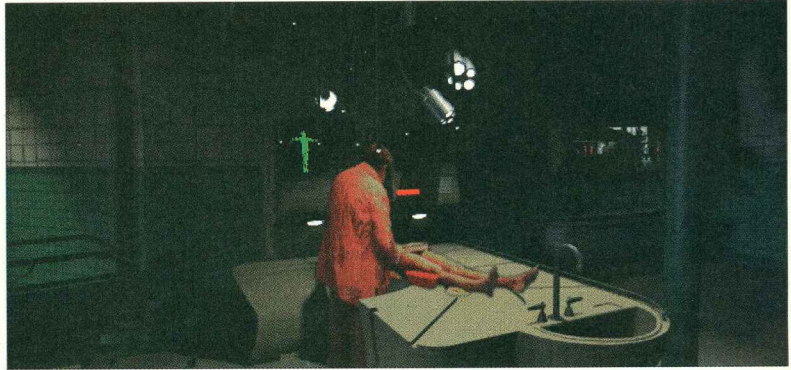
Das war schon so ein Ding mit Ripper. Kaum einem anderen Spiel wurde im Vorfeld so viel Beachtung geschenkt wie diesem Titel. Die Gründe hierfür lagen auf der Hand. Da war zunächst die wirklich originelle Idee, dann kamen die ersten vielversprechenden Screenshots, und alles beide wurde von einem geschickten Marketing begleitet. Und ganz zum Schluß kam schließlich das Spiel.

Plötzlich verstummten die euphorischen Stimmen der Redakteure, die sich noch wenige Wochen zuvor in ausgiebigen Features voller Erwartung über das Spiel ausgelassen hatten. Und zwar unisono – auch die PC Power machte da keine Ausnahme.

Leider schaffte es Ripper nicht ganz bis in die Königsklasse unter den Neuerscheinungen, sondern wurde von der Fachpresse fast ausnahmslos im oberen Mittelfeld angesiedelt. Die Gründe? Selbstverliebte Endlos-Kamerafahrten, eine zum Teil schlecht gelöste Steuerung und natürlich die vielen unfairen Rätsel. Von flüssigem Gameplay konnte keine Rede mehr sein.

Alles neu macht der Mai?

Wundert es irgend jemanden, daß das deutsche Marketing von Gametek mit der Bewertung des Spiels nicht ganz einverstanden war? Ganz besonders, da wir doch allesamt die englische Version getestet haben und die durchschnittliche Bewertung bei unseren Kollegen auf der anderen



Auch hier wird geschlitzt...

und die scheinbar noch längeren Wege im Spiel, die man auch beim x-ten Male nicht abkürzen kann. Geblieben sind aber auch die grandiosen optischen und akustischen Elemente (der Soundtrack von

Bei Ripper kann man auch die deutsche Version nicht uneingeschränkt empfehlen.

Blue Oyster Cult könnte nach wie vor passender nicht sein), ohne die die Bewertung der englischen Version wohl endgültig ins Bodenlose gerutscht wäre.

Was ändert also die deutsche Vertonung im Spiel? Obwohl sie durchaus gelungen ist, werden die Rätsel an sich immer noch nicht leichter. Trotzdem können Spieler, die der englischen Sprache nicht ganz so mächtig sind, von der deutschen Version profitieren. Jetzt dürfte wirklich jeder der Handlung folgen können, was bei den vielen Slangausdrücken und der expliziten Gossensprache im Original manchem

vielleicht schwer gefallen sein mag. Leider konnte gerade diese typische Fäkalssprache aus dem Alltag eines Großstadtpolizisten dem Spiel eine Extraportion an rauhem Charme verleihen, die bei der deutschen Version verlorengeht.

Licht und Schatten

So gewinnt das Spiel an einigen Stellen etwas hinzu, und verliert es dafür woanders – you win some and you lose some. Daß die Rätsel immer noch nicht leichter sind, dürfte auch bei Gametek bekannt sein. Wie läßt es sich sonst wohl erklären, daß der deutschen Version eine kostenlose Lösungshilfe beiliegt? Oder gar, daß in der Readme-

Datei das erste und ganz besonders schwere Rätsel (genau: die verdammten Kristalle!!!) komplett gelöst wird?

Obwohl dieser Schachzug dem Spieler zugute kommt und den Einstieg deutlich erleichtert, kommt auch die deutsche Version nicht an die Wertungen unser traditionell höher scorenden englischen Kollegen heran. Bei "Gabriel Knight 2 – The Beast Within" war es ein Tip, die englische Version zu spielen. Bei Ripper kann man auch die deutsche Version nicht uneingeschränkt empfehlen. (2)



Solche Kamerafahrten müssen Sie immer wieder ertragen

Seite des Kanals deutlich höher ausgefallen war. "Schaut euch doch noch einmal die deutsche Version an", sagte also die sympathische Telefonstimme, "wir haben wirklich einiges verbessert, besonders die Rätsel sind jetzt deutlich leichter." Keine Frage, daß wir dieser Bitte gerne nachgekommen sind, das Potential zu einem wirklichen Spielehit war ja durchaus vorhanden und wer weiß – vielleicht hat sich das Warten ja gelohnt.

Aber soviel vorab: Ripper ist natürlich immer noch dasselbe Spiel, daran kann die deutsche Vertonung allein nichts ändern. Geblieben sind also schon einmal die ellenlangen Kamerafahrten

RIPPER (Deutsche Version)

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: ca. 120 Mark

Minimum:

486/50, 8 MB RAM, VGA, DOS 6.

Pro

Erstes Rätsel gelöst, Einstieg erleichtert
Lösungshilfe liegt kostenlos bei

Kontra

Durch die Übersetzung an Charme verloren

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

TOTAL:

64

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.

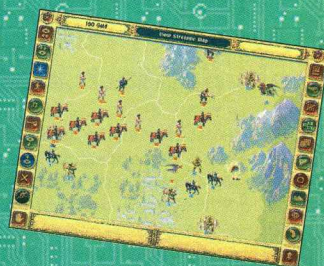
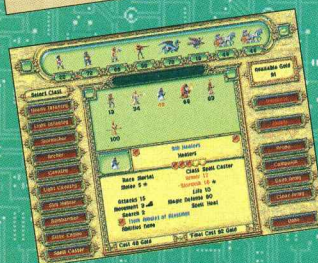
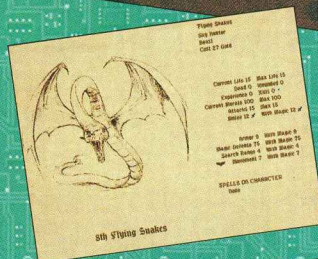
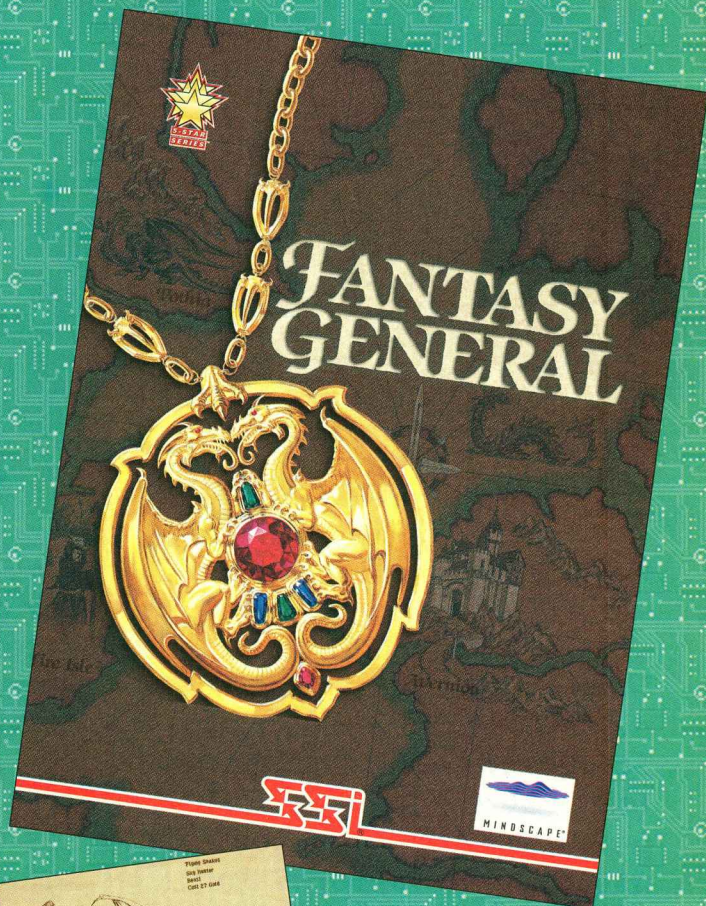
FANTASY GENERAL verwendet das vielgelobte, intuitiv zu bedienende Interface von „Panzer General“, die Handlung versetzt Sie in eine Fantasy-Welt mit deren Truppen.

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



POWER Helpline



Gabriel Knight 2: The Beast Within (III)

Hallo und willkommen im Club der Schattenjäger! Ich weiß, ich weiß, Sie können keine Nacht mehr ruhig schlafen, werden selbst am helllichten Tage von Panikattacken gequält und können Ihren Mitmenschen nicht mehr in die Augen sehen. Ihnen geht's wie mir. Aber hören Sie endlich auf zu wimmern, wir müssen dem Schrecken mit gemeinsamen Kräften ein Ende bereiten! Im dritten Teil unserer Komplettlösung können wir diesem Ziel ein gewaltiges Stück näherkommen... sofern Sie physisch und psychisch in Topform sind. (Der Redaktionstherapeut: Sollte dem nicht so sein, überschlagen Sie lieber die folgenden Seiten und versuchen Sie's zu einem günstigeren Zeitpunkt noch einmal.) Also, tief Luft geholt, eine entschlossene Miene aufgesetzt und ein dreifach kräftiges "Horrido" geschmettert...

In der letzten Ausgabe haben wir uns in der Rolle der Grace ausgetobt und viel Neues über Werwölfe, Haushälterinnen und ähnliche Zeitgenossen erfahren. Wir haben die Schattenjäger-Bibliothek durchwühlt, haben uns mit Gerde gefetzt und erfahren, daß Victor Ritter (ja, einer von uns!) bereits im Jahre 1750 einen Werwolf fing und ihn vor Gericht brachte. Der Hammer aber war wohl der mysteriöse Brief Christian Ritters an Ludwig II., in dem er den König vor dem "Schwarzen Wolf" warnte.

Christian starb unmittelbar nachdem er das Schreiben aufgegeben hatte. Unsere gesammelten Erkenntnisse haben wir an Gabriel geschickt. Ja, und dann waren da noch

die Eheleute Smith, die uns irgendwas von Gefahr und von einem schwarzen Wolf andeuteten...

Kapitel 3 Action auf dem Marienplatz

Schauen Sie sich Baron von Glow's Business Card an – Sie bekommen einen neuen Haltepunkt auf der U-Bahn-Karte. Sehen Sie sich im Schlafzimmer um, und lesen Sie die Zeitung. Ein weiteres Verbrechen ist geschehen! Fahren Sie mit dem Wagen zu Übergrau's Büro am Marienplatz, und holen Sie sich das Paket von Grace ab. Untersuchen Sie den Inhalt des Pakets, und lesen Sie den zweiten Brief von Grace. Fragen Sie Übergrau nun nach dem Schwarzen

Wolf und nach Ludwig II.

Gehen Sie in das Uhrengeschäft. Gabriel interessiert sich besonders für eine Kuckucksuhr auf der linken Seite, die er dann für 60 Mark erstet. Begeben Sie sich nun ans Ende der Dienstadtstraße, wo das jüngste Verbrechen stattgefunden hat. Neben vielen Schaulustigen und einem Fernseh-Team entdecken Sie auch Kommissar Leber. Alle Versuche, mit Leber ins Gespräch zu kommen, schlagen fehl. Dann gehen wir eben an die Öffentlichkeit!

Zeigen Sie dem Fernseh-Team den Analyse-Bericht – Sie werden zu einem spontanen Interview eingeladen. Leber wird immer zorniger auf Gabriel und bittet ihn schließlich zu einem Gespräch auf dem Polizeirevier. Na endlich!

So, jetzt erst mal in die Dienerstraße 54 zu unserem Freund Xaver. Quetschen Sie ihn über den Club, die Mitglieder und den Schwarzen Wolf aus. Schauen Sie sich nun in den hinteren Räumlichkeiten genau um, wer weiß, wofür's mal gut sein kann. Und weiter geht's zu Kommissar Leber.

Auf dem Polizeirevier

Schauen Sie sich gründlich um, bevor Sie mit Leber sprechen. Beachten Sie auch die Karte mit den Schauplätzen der Wolfsangriffe. Gehen Sie nun mit dem Kommissar sämtliche Gesprächsoptionen durch. Nachdem Sie ihn schließlich über den Schwarzen Wolf befragt haben, erhalten Sie die neue Option, ihn nach vermeißten Personen zu fragen.

Im Anschluß an das Gespräch sollten Sie die Karte noch einmal untersuchen. Sie finden eine kleine Notiz mit Adresse und Telefonnummer des letzten Wolfsofners, Großberg. Zücken Sie das Notizbuch, und schreiben Sie die Telefonnummer auf. Das war's auch schon. Fahren Sie jetzt zurück zum Huber-Hof.

Rufen Sie Großbergs Nummer an, und Sie werden interessante Neuigkeiten erfahren. Offenbar scheint auch ein gewisser Baron von Aigner in die Firmengeschäfte des Verbliebenen verwickelt gewesen zu sein! Anschließend schreiben Sie einen Brief an Grace, in dem Sie sie auf eine Schlössertour schicken. Fahren Sie zum Marienplatz, und geben Sie den Brief am Postamt auf. Okay, so langsam wird es Zeit, dem guten Baron von Glower einen Besuch in Perlach abzustatten. Also, nichts wie hin!

Im Hause des Barons

Der Baron ist höchst erfreut, uns zu sehen, und macht eine seltsame Bemerkung über das Stimulierende an neuen Freundschaften. Na, so etwas in der Richtung hatten wir doch schon im Werwolf-Buch gelesen, oder? Wie dem auch sei,

wieder an die Manos del Sol denken. Ob's da eine Verbindung gibt?

Unterhalten Sie sich nun mit von Glower. Fragen Sie ihn nach seiner Vergangenheit, nach dem Club und den Clubmitgliedern. Interessant, daß der Baron über von Zell in der Vergangenheit spricht – Gründe dafür will er uns

wo gibt es solche Bereiche? Richtig, auf zur Dienerstraße 54 in die Halle des Jagdclubs!

So, und nun sollten Sie sich spaßeshalber mal so richtig mit Uhr und verschlossenen Türen austoben. Nichts passiert, absolut gar nichts. Versuchen Sie's jetzt mal mit der Pflanze. Immerhin zieht Gabriel die Uhr auf und findet



Na, hätten Sie Lust auf eine Spitztour?

aber nicht nennen. Fragen Sie ihn nach dem Schwarzen Wolf. Volltreffer! Er gerät leicht aus der Fassung und sieht sich genötigt, gleich den ganzen Jagdclub zu verteidigen. Warum bloß? Fürs erste wollen wir uns jedoch verabschieden.

Die fiese Sache mit der Kuckucksuhr

Bevor wir uns dem titelgebenden Thema zuwenden, schauen wir noch auf einen Sprung bei Übergrau vorbei. Er erklärt, daß er für uns eine Studie über ungeklärte Verbrechen in Waldnähe zusammenstellt, die am nächsten Tag fertig sein würde. Prima, bis dann!

sich in einer Videosequenz wieder. Nun ist aber der Groschen gefallen, oder? Macht nichts, ich bin auch nur durch Zufall darauf gekommen.

Die Idee ist folgende: Sie benutzen die Kuckucksuhr mit der Pflanze, durch das Klopfgeräusch getäuscht, glaubt Xaver, jemand sei an der Tür. Jetzt müssen Sie sich das Podium, hinter dem er gewöhnlich zu stehen pflegt, näher ansehen. In der Schublade finden Sie Xavers Schlüssel. Nehmen Sie die Schlüssel. Xaver kommt zurück. Gehen Sie nun zu der verschlossenen Tür und öffnen Sie sie. Nun wiederholen Sie das ganze Spielchen noch einmal, locken Xaver fort und bringen die Schlüssel wieder an ihren Platz zurück, damit er nichts bemerkt.

Schon fast unfair, dieses Rätsel, meinen Sie nicht? Nirgendwo im Spiel gibt es Hinweise für ein derartiges Vorgehen, und offensichtlich war der ausgefallene Trick mit der Uhr schon gar nicht. Nicht einmal ein Hotspot war am Podium auszumachen. Na, was soll's, Sie wissen nun endlich genau, was Sie an der PC Power haben, gelle? Andere werden noch in zwanzig Jahren plan- und fassungslos durch die Halle schlurfen...

Stecken Sie vorsichtshalber die Uhr wieder ein, wer weiß, wofür sie uns noch nützlich sein kann. Gehen Sie nun durch die aufgeschlossene Tür, und steigen Sie die Stufen hinab. Sehen Sie sich die Trophäen, den Schädel, die Kerzen und das Buch an. Das Buch enthält die Namen Preiss, Aigner und Hennemann. Was die Zahlen dahinter bedeuten, werden wir wohl erst später erfahren können.

Betrachten Sie die Waffen und die Fotos an der Wand. – Patsch! Voll erwischt! Von Zell hat Sie aufgespürt und bringt Sie wieder zurück in die Halle. Setzen Sie nun eine schuldbeußte Miene auf, seien Sie höflich zu von Zell, und



Sie erinnern mich irgendwie an Pierre Brice...

es liegt eine merkwürdige Spannung in der Luft. Im Haus des Barons gibt's nicht viel zu sehen, außer einer Maske, die er aus Brasilien mitgebracht hat. Da müssen wir doch gleich

Sie erinnern sich an die Kuckucksuhr? Sie hatten seinerzeit erfahren, daß Sie mit Hilfe dieses postavantgardistischen Zeitmessers in verschlossene Bereiche vordringen können. Und

unterhalten Sie sich mit ihm am Kamin. Fragen Sie ihn nach seiner Person, nach dem Jagen, nach den Clubmitgliedern, nach dem Club und nach dem Schwarzen Wolf. Interessant, besonders, was er zum Thema Jagen zu sagen hat. Die Option "Trophäen im Keller" sollten Sie sich besser für den Schluß des Gesprächs aufheben, Sie werden schon merken warum...

Irgendwie wird Sie sicher das Gefühl beschleichen, als müßten Sie noch mal zurück nach Perlach, jetzt, wo Sie den Kellerraum entdeckt haben. Von Glower hat bestimmt noch mehr zu erzählen.

Erneuter Besuch beim Herrn Baron

Und richtig! Fragen Sie von Glower nach dem Clubkeller und anschließend nach der Club-Philosophie. Hmm, hört sich alles äußerst mysteriös an, was der Gute uns da aufischt. Aber gut, er lädt Sie abschließend noch in den Club und danach auf einen Drink zu sich nach Hause ein. Gebongt, Herr Baron! Begeben wir uns erst einmal wieder in den Jagdclub in der Dienersstraße.

Der große Lauschangriff

In der großen Halle des Clubs treffen Sie auf den frisch geduschten Preiss. Er kippt sich ein paar an der Bar und setzt sich dann an den Kamin. Setzen Sie sich dazu! Fragen Sie ihn nach seiner Person, nach dem Club und den Mitgliedern. Nicht schön, was wir da über den guten Hennemann erfahren müssen. Fragen Sie ihn nach von Zell und dem Schwarzen Wolf. Aha, dieser Name kommt ihm bekannt vor. Wir

Busenfreunden Klingmann und von Zell auf den Keks gehen. Die beiden lungern am Kamin herum und machen Ihnen deutlich klar, daß hier ein Privatgespräch im Gange ist und Sie sich gefälligst verpfeifen sollten. Bleiben Sie ruhig hartnäckig – es springt zwar nichts für Sie dabei heraus, aber in Ihnen verhärtet sich der Gedanke, daß Sie dieses Gespräch irgendwie mithören sollten. Aber wie?

Ganz einfach: Schnappen Sie sich ein Magazin, und benutzen Sie es mit dem Cassettenrecorder. Na, dämmert's? Sie verstecken das Aufnahmegerät im Heft und können so das Gespräch zwischen Klingmann und von Zell mitschneiden. Gehen Sie zu von Zell, und sagen Sie ihm, Sie wollten lediglich das Magazin zurückbringen. Vergessen Sie aber nicht, den Recorder zu gegebener Zeit wieder abzuholen! Doch dazu später, denn jetzt läuft der Schlußfilm des dritten Kapitels. Sie haben ja mächtig Unfrieden im Club gestiftet, doch was Sie bei Ihrer Rückkehr auf dem Huber-Hof erwartet, ist höchst beunruhigend...

Kapitel 4 In Rittersberg

Dieses Kapitel ist wohl das komplexeste und auch längste des gesamten Spiels. Es gibt viele Details an vielen Orten zu sehen, und fast alle so gewonnenen Informationen werden Sie an der ein oder anderen Stelle innerhalb dieses Abenteuers gebrauchen können. Halten Sie also die Augen auf. Wir werden hier aus Platzgründen nur die wichtigsten Stationen beschreiben. Nehmen Sie also die nachfolgenden Ausführungen als eine Art Check-Liste.

soeben das Frühstück beendet, und Ms. Smith wartet nur darauf, von Ihren Fragen gelöchert zu werden.

Fragen Sie sie über ihre Person, über Ludwig II. und über den Schwarzen Wolf. Bitten Sie sie dann um eine Tarot-Legung. Anschließend wird Ms. Smith auch eine Legung für Gabriel vornehmen. Düstere Vorahnungen... Die Smiths bieten Ihnen ihre Hilfe an, Sie sollen sie über den Fortgang der Ermittlungen auf dem laufenden halten. Na klar, machen wir.

Jetzt läuten wir mal beim Postamt an, um Gabriels Brief abzuholen. Lesen Sie den Brief. Da das Rathaus offenbar geschlossen ist, gehen Sie weiter zur Kirche. In der Krypta finden Sie Gerde, die ihrem verblichenen Wolfgang nachtrauert (wir haben's ja immer schon geahnt). Reden Sie mit Gerde – bringt nichts, wir sollten uns wohl für unser Benehmen im vorletzten Kapitel entschuldigen, aber wie?

Klar, sag's durch die Blume! Gehen Sie zurück zum Schloß und durch das Bad in Gabriels Schlafzimmer. Durch den Geheimgang gelangen Sie nach draußen. Pflücken Sie vier Rosen. Bringen Sie die Rosen zu Gerde in die Krypta. Erzählen Sie Gerde, was Gabriel Ihnen aufgetragen hat, und bitten Sie sie um Hilfe. Sie wird Ihnen Gabriels Autoschlüssel geben. Im Auto werden Sie auch eine Karte finden, auf der die Schlösser Ludwigs markiert sind – Neuschwanstein und Herrenchiemsee. Wir werden sie der Reihe nach abklappern.

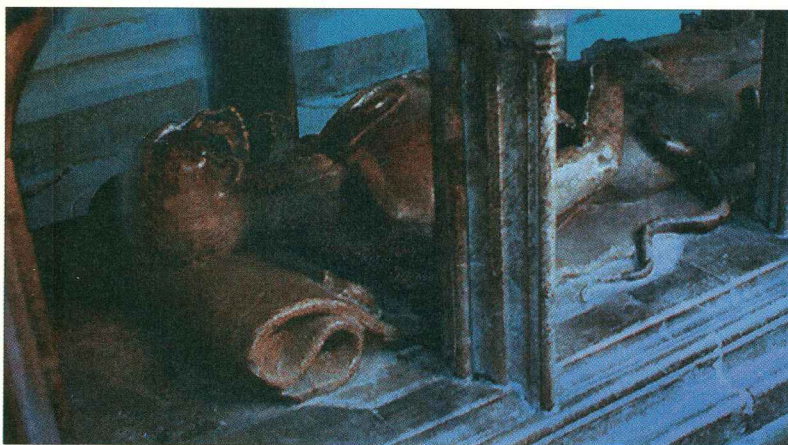
Auf Neuschwanstein

Sie werden unten links auf dem Bildschirm einen Tour Tape-Button bemerken. Klären Sie das Rätsel, indem Sie einen Blick in Ihr Inventory werfen. Schauen Sie sich die Gemälde in der Eingangshalle an, suchen Sie nach Hotspots, und schalten Sie das Tour Tape ein, sobald Sie die Option dazu haben. Links bemerken Sie eine kleine Tür. Das Tape verrät, daß sie zum Schloßturm führt, der jedoch nicht Bestandteil der Besichtigung ist.

Gehen Sie in den nächsten Raum – Ludwigs Schlafzimmer. Schauen Sie sich Bett und Möbel genau an, und hören Sie das Tape dazu. Sehen Sie sich auch die Wandgemälde an. Der Raum besitzt mehrere Ausgänge. Nehmen Sie zunächst den rechten. Sie sehen das Schlafgemach nun aus einer anderen Perspektive. Links außen auf dem Bildschirm entdecken Sie etwas: einen Kachelofen mit zwei Figuren. Verlassen Sie den Bildschirm wieder.

Nehmen Sie nun den Ausgang rechts hinten im Bild, unter den Wandgemälden. Er führt zur Privatkapelle Ludwigs, wie uns das Tape aufklärt. Sehen Sie sich das Kreuz an der Wand an und weiter oberhalb das Gemälde. Außerdem entdecken Sie dort noch eine Madonnenfigur und eine Glasmalerei.

Verlassen Sie wieder die Kapelle, und nehmen Sie nun den letzten Ausgang neben dem Bett. Er bringt Sie in den Wohnraum des Königs. Betrachten Sie den Tisch, den Ottomane und den Stuhl. Was ist bloß so besonders an diesem Stuhl, daß er einen eigenen Bildschirm



Hier wird unsere CD hergestellt (das Bild wurde nach der Produktion aufgenommen)

werden darauf zurückkommen...

Die anderen treffen ein, und Preiss entschuldigt sich. Gehen Sie an die Bar zu Hennemann und von Aigner. Fragen Sie sie nach den Verbrechen. Von Aigner leugnet, Großberg gekannt zu haben. Dann laden die beiden Sie für den nächsten Tag zu einer Jagd im Bayrischen Wald ein. Von Glower ist einverstanden. Von Zell nicht! Und die Sache ist geritzt.

Jetzt wollen wir doch mal unseren beiden

Nach einem recht unerfreulichen Traum wacht Grace im Schloß auf. Gehen Sie in die Bibliothek und betrachten Sie die Biographien im linken Regal. Sie finden eine (englischsprachige!) Biographie Ludwigs II. Lesen Sie sie aufmerksam.

Gehen Sie die Treppe hinab. Gerde sitzt ausnahmsweise mal nicht an ihrem Schreibtisch. Untersuchen Sie den Schreibtisch, und begeben Sie sich dann zum Gasthof, um den Smiths einen Besuch abzustatten. Die Herrschaften haben

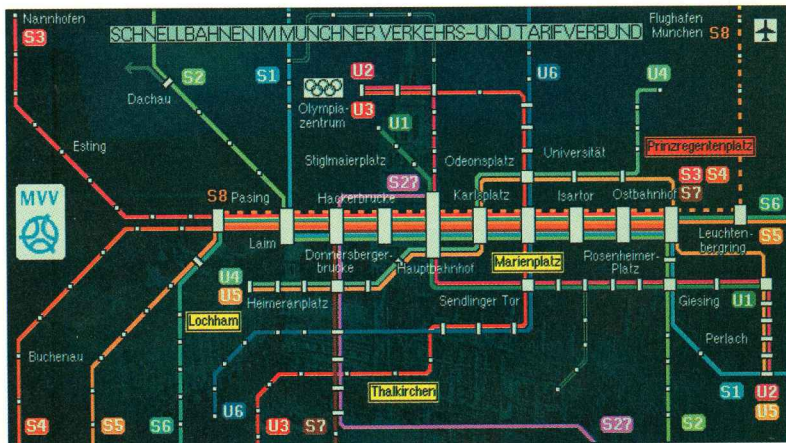
bekommen hat? Wir werden's später erfahren. Bewundern Sie das Gemälde hinter dem Tisch, und hören Sie sich an, was das Tape dazu zu sagen hat.

Verlassen Sie den Raum auf der gegenüberliegenden Seite, Sie gelangen in den

Hier entdecken Sie vier weitere interessante Objekte. Das letzte beschreibt Ludwigs Begräbnis. Sein Herz wurde separat in einer Urne in Altötting beigelegt. Altötting? Stammt nicht die Schwarze Madonna aus der Kapelle in Neuschwanstein aus Altötting?

glaubt, die Smiths könnten uns hier vielleicht weiterhelfen... wir werden sehen. Links neben dem Gemälde ist Ludwigs Totenmaske ausgestellt. Schauen Sie sich die Maske an, Sie werden sie in diesem Spiel noch an anderer Stelle wiederfinden...

Unterhalb des Schlitten-Bildes befinden sich weitere Ausstellungsstücke, die Sie sich alle genau ansehen sollten. Ja, und viel mehr bekommt man in bundesdeutschen Museen für acht Mark Eintritt auch nicht geboten. Begeben wir uns deshalb erstmal wieder zurück nach Rittersberg, um mit den Smiths zu plaudern. Möglich, daß wir dort neue Anhaltspunkte in Erfahrung bringen.



Ausschneiden und beim nächsten München-Besuch benutzen

hinteren Teil des Wohnraums. Dort entdecken Sie eine Schwanenfigur und ein weiteres Gemälde. Weiter geht's in eine "Grotte", wo Sie sich den Tisch anschauen sollten. Der nächste Raum ist Ludwigs Arbeitszimmer. Beachten Sie den Schreibtisch, das Kabinett an der Wand und die drei Gemälde. Das Tape gibt interessante Erläuterungen.

Der Sängersaal ist die letzte Station unserer Besichtigung. Betrachten Sie das Wolfsbild am anderen Ende des Raumes. Schauen Sie sich auch die anderen Gemälde an, und hören Sie, was das Tape dazu berichtet. Lassen Sie sich die Bildtitel auf der Zunge zergehen – hieß der Wolf im Zoo nicht Hilda, eine mögliche Abkürzung für Hildegunde? Wer mag Engelhart gewesen sein, und wer war der ominöse Baron?

Tja, das soll's fürs erste gewesen sein. Wir werden mit Sicherheit noch einmal hierher zurückkommen. Doch bevor Sie sich hier ungeschützt dem kulturhistorischen Overkill aussetzen, sollten Sie sich wieder an die frische Luft begeben. Und schließlich wartet da ja noch das Ludwig-Museum auf Herrenchiemsee.

Auf Herrenchiemsee

Besorgen Sie sich zunächst eine Eintrittskarte bei der Angestellten am Schalter. Und noch ein Hinweis: Lassen Sie sich alles, was Sie hier im Museum antreffen, von Grace vorlesen. Anderenfalls besteht die Gefahr, daß Sie im Spiel hängenbleiben.

Beginnen wir mit den vier "Panels" links vom vorderen Schreibtisch – vier Briefe. Betrachten Sie dann das Gemälde von Elisabeth, und lassen Sie den Text darunter vorlesen. Schauen Sie sich nun das große Porträt Ludwigs hinter dem Schreibtisch an. Verlassen Sie den Raum durch einen Durchgang auf der rechten Seite. Sie befinden sich jetzt im zweiten Ausstellungsraum.

Rechts daneben entdecken Sie ein Poster, doch Grace kann es leider nicht lesen. Im hinteren Teil des Raumes befindet sich ein weiteres Gemälde – der Schlitten aus Graces Traum! Sehen Sie sich das Gemälde genauer an. Lesen Sie den Text auf der Platte auf dem Rahmen und den Text neben dem Bild. Grace

Im Gasthof bei den Smiths

Die Smiths sind gerade auf ihrem Zimmer, aber der gute Huber ruft sie herbei. Leider kann uns Ms. Smith nicht allzu viel Neues über Ludwigs Traumbild sagen. Immerhin, spätestens jetzt wird Ihnen zur Gewißheit werden, daß man von bundesdeutschen Museen für acht Mark mehr verlangen MUSS. Wir haben auf Herrenchiemsee einen ganz entscheidenden Punkt vergessen. Warum ich Ihnen das erst jetzt sage? Erstens: Warum sollte es Ihnen besser ergehen als mir? Und zweitens: Betrachten Sie diese Irrungen und Wirrungen einfach als dramaturgisches Mittel, um die Spannung aufrechtzuerhalten. Für heute ist nämlich Schluß mit der Werwolfjagd. In der nächsten PC Power werden wir Gabriel Knight 2 dann in einem Gewaltmarsch beenden. Bis dahin! Halten Sie die Spitzohren steif! (2)

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**

AH-64D LONGBOW

Während des Golf-Krieges machte sich Lorenz Steinke als US-Pilot einen Namen, weil er mehr amerikanische Flugzeuge durch Bruchlandungen zerstörte als die irakische Artillerie mit ihren Abwehrgeschützen. Trotzdem hat man ihm nun einen absolut heißen Helikopter anvertraut, den er für uns testfliegen durfte. Hier sein Bericht.

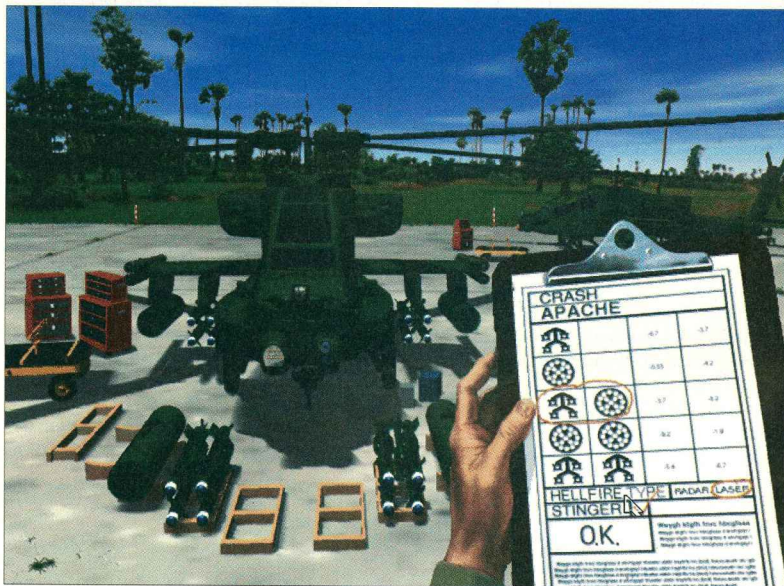
In Fliegerkreisen gilt der Apache Longbow AH-64D als so eine Art Mercedes unter den Hubschraubern. Kein anderer Helikopter ist derart vollgestopft mit High-Tech und modernen Waffensystemen. Aber auch kein anderer Hubschrauber verlangt im Kampf derart viel Reaktionsvermögen und Fingerspitzengefühl von seinem Piloten – ein echtes Gerät für Fliegerasse eben.

Nur logisch also, daß mich die US-Air Force vor einiger Zeit bat, ein paar Einsätze mit dieser Geschöb (ich selbst nenne es zärtlich "Babe") zu fliegen. Immerhin ist mir mein Ruf als PC Power-Testpilot schon weit vorausgeeilt. Und die Zahl der Flugzeuge, die ich mehr oder weniger erfolgreich in den Sand gesetzt habe, geht sicherlich in die Tausende.

Auf nach Panama

Ich habe also gleich meine Siensachen zusammengepackt, unserem Chefredakteur die Krankmeldung für das nächste halbe Jahr auf den Schreibtisch gelegt und bin nach Panama zu meinem ersten Einsatzort losgedüst. Kaum dort unten angekommen, durfte ich gleich zu meiner ersten Mission durchstarten. Hatten doch glatt so ein paar böse Rebellen (oder waren es Drogenhändler und Kommunisten?) einen kleinen Krieg in dieser hübschen Bananenrepublik angezettelt.

Logisch, daß man so etwas als Schutzmacht USA nicht dulden kann. Also sofort ein kleines



Gut bestückt ist halb gegliedert. Wählen Sie die Bewaffnung für Ihren Hubi sorgfältig aus. Übergewicht kostet bekanntlich extra

Invasions-Korps vor Ort entsandt und mit einer Staffel Apache-Hubschraubern diese Truppen vor feindlichen Angriffen geschützt. Unser erster Auftrag war noch recht schnell zu erledigen. Ein paar Rebellen-Offiziere

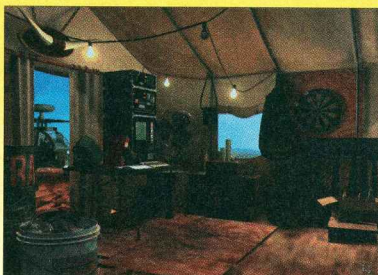
hatten einen feigen Anschlag auf unsere Jungs verübt und waren anschließend mit Schlauchbooten auf einem Urwald-Fluß geflüchtet. Ehrensache für uns, diese Kommunisten (oder doch Drogenhändler)

Briefing

Unterschiedliche Briefing-Rooms an den einzelnen Einsatzorten:



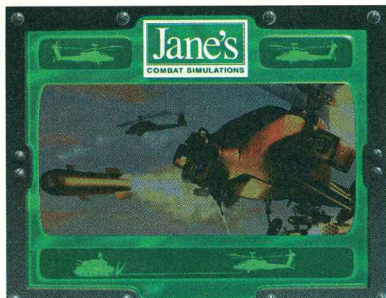
Hier in Polen ...



... In Kuwait ...



... und in Panama



Die Eier, die dieser Vogel legt, haben es echt in sich

aufzuhalten und ihnen die Luft aus den Gummibooten zu lassen.

WDR 4 und Bordwerkzeug

Babe und ich sind sofort losgeflogen und haben die Rebellen-Offiziere gesucht. Die Superhirne von Hughes Aircrafts haben meinem kleinen Schätzchen ja ein echt starkes Radar verpaßt. Damit findet man auch die kleinste Gummiente auf hoher See, Schlauchboote und Kommunisten sowieso. Noch wichtiger ist mir persönlich allerdings das Bord-Radio. Dank des integrierten Weltempfängers kann man fast an jedem Ort der Welt WDR 4 empfangen. Und die Boxen, die ich über dem hinteren Sitz angebracht habe, sorgen für satten Rundumklang.

Jedenfalls habe ich die Drogenhändler schon

Longbow ist der beste Heli-Simulator, den ich bis jetzt auf meinem Rechner installiert habe.

nach kurzer Zeit auf einem kleinen Fluß nahe der Küste gefunden. Zuerst habe ich Ihnen eine Salve mit dem Maschinengewehr direkt vor den Gummi-Bug geknallt. Dann habe ich so getan, als könnten sie mit ihren kümmerlichen Raketenwerfern gegen meine kleine Babe etwas ausrichten. Ich habe ein bißchen schwarzen Rauch aufsteigen lassen und bin durch die Luft geeiert, damit diese Kommunisten auch mal ein Erfolgserlebnis hatten. Aber dann wurde mir das

ganze zu langweilig und ich habe sie mit meinem Bordwerkzeug (so nenne ich immer meine Sidewinder-Raketen) zu den Haien geschickt.

Zugegeben, dieser Auftrag war nicht besonders schwer. Genaugenommen war es sogar ziemlich langweilig, wegen so ein paar mickriger Galgenvögel meinen Flieger aus dem Hangar zu holen. Ein bißchen verärgert über diesen mäßigen Einsatz, habe ich dann auf dem Rückweg zur Basis noch einen kleinen Umweg entlang der Küste gemacht und ein paar von diesen häßlichen Touristenhotels mit meinen Hellfires dem Erdboden gleichgemacht. Ich fand diese Dinger sowieso schon immer todhäßlich. Und dem Major habe ich anschließend gesagt, daß ich die Hotels für Bunker gehalten habe. Schließlich sehen sie ja auch fast so aus.

Rettet die Schweiz

Leider war der Mann "not amused", wie man in England so schön sagt. Prompt wurde ich von Panama an die Grenze zum Irak versetzt. Dort hat Saddam, der alte Wüstenfuchs, zwischenzeitlich eine Menge Staub aufgewirbelt. In einem Brief an die UNO hat er nämlich gedroht, erneut die Schweiz anzugreifen (oder war es Kuwait?), falls man das Buttermilch-Embargo gegen sein Land nicht bald



Ein Anflug über den Häuserschluchten von Panama-City



Schiff ahoi. Nicht nur Wüstenschiffe begegnen Ihnen bei Ihren Einsätzen

aufhebt. Immerhin braucht er Buttermilch für seine täglichen Gesichtsmasken – ohne sieht er ganz schön alt aus.

Da Uncle Sam aber weder Kuwait (oder war es doch die Schweiz?) aufgeben noch Buttermilch in den Irak bringen möchte, mußten wir gute Mi(e)ne zum bösen Spiel machen und

Heben Sie ab!

Start auf der US-Militärbasis bei Panama-City





Entlang Ihrer Route sind Wegmarken (harmlos) und Gegner (nicht ganz so harmlos) in großer Zahl verteilt

den Irakis zeigen, wo der Hammer hängt. Zuerst mal waren wir auch ganz furchtbar lieb zu den Wüstensöhnen. Wir haben lediglich ein paar von ihren Bunkern und Flakstellungen ein bißchen aufgemischt und einige Konvois aus der Wüste vertrieben. Leider war auch dieser Einsatz nicht so richtig schwer. Kaum zu glauben, daß zwei meiner Fliegerkollegen diverse Tapferkeitsmedaillen und Beförderungen dafür einheimsten.

Ich hab mir die Zeit zwischen den Einsätzen mit ein paar Flugkunststücken vertrieben. Besonders viel Spaß hat es mir immer gemacht, vor der Landung auf unserem Wüstencamp meine restliche Raketen in eines unserer Munitionsdepots abzufeuern. Das ist zwar eigentlich verboten, gibt aber immer ein mörderisch gutes Feuerwerk.

Liebesgrüße aus Moskau

Trotzdem konnte ich irgendwann den ganzen Sand nicht mehr sehen. Ich habe mich dann gleich wieder versetzen lassen. Diesmal nach Polen. Der polnische Staatspräsident hat nämlich ein bißchen



Der Autopilot findet den Weg nach Hause sogar im Schlaf

Angst, daß die GUS-Truppen, die vor wenigen Wochen die benachbarte Ukraine besetzt haben, aus Übermut in sein Land einmarschieren würden. Also sind ich und ein paar andere Piloten nach Warschau geflogen und haben die Grenze zur Ukraine bewacht. Als Aufklärer sind wir einige Male über die Grenze geflogen und haben uns auch ein

paar hübsche Gefechte mit russischen Hubschraubern geliefert.

Nun, besonders anstrengend war auch das nicht. Witzig war eigentlich nur der letzte Einsatz, bei dem ich abgeschossen worden bin. Zu dumm aber auch, daß ich nicht auf die sympathische Frauenstimme gehört habe, mit der mich Babes Bordcomputer immer vor feindlichen Flugkörpern gewarnt hat. Der Liebesgruß aus Moskau hat mein Haupttriebwerk voll

getroffen und mir eine üble Bruchlandung eingebracht. Ein Wunder, daß ich das überhaupt überlebt habe. Und ein Glück, daß meine Boxen bei dem Aufprall heil geblieben sind.

Kurze Zeit später hat mich in ein anderer Heli-Pilot aufgelesen und zurück zur Basis gebracht. Dort war man natürlich nicht begeistert, daß ich den schönen Hubi versemelt hatte. Drei Tage durfte ich nicht fliegen. Dann hatte der Colonel ein Einsehen und hat mir eine neue Babe geschenkt. Mit der komme ich jetzt prima zurecht. Fliegt mindestens so gut, wie die alte – hat allerdings kein Radio an Bord. Schade.

Nun mal ernsthaft

Hoppala, gerade bekomme ich einen dezenten Hinweis von Klaus. Ich soll ein bißchen mehr über das Spiel erzählen. Wie mir der Apache als Flugsimulator so gefallen hat. Okay, also dann mal ernsthaft: Longbow ist der beste Heli-Simulator, den ich bis jetzt auf meinem Rechner installiert habe. Hervorragendes Gameplay und ein Hubschrauber, der kaum einen Wunsch offen läßt.

Zu Beginn ein hübsches Intro, das auf das Spiel einstimmt. Anschließend dürfen Sie einen Lieblingspiloten bestimmen und ihn in verschiedenen Einzelmmissionen oder im Laufe einer komplexen Kampagne zum Fliegeras machen. Neben diesen erdachten Einsätzen haben Sie die Möglichkeit, Original-Szenarien aus der jüngeren Geschichte nachzuspielen. Zur Auswahl stehen Kämpfe aus dem Golf-Krieg (Operation Wüstensturm) und der Besetzung Panamas 1989.

Gut gefallen hat mir bei AH-64D Longbow die exzellente Grafik. Den besonderen Reiz macht die abwechslungsreiche Landschaft aus. Mal können Sie sich im Tiefflug hinter Bergrücken und durch enge Flußtäler an feindliche Lastwagenkonvois oder Ölraffinerien anschließen und dann im Überraschungsangriff über Ihre ahnungslosen Gegner herfallen. Oder Sie fliegen bei schlechtem Wetter und trüber Sicht durch die irakischen Dünen zu gegnerischen Flugplätzen, um diese mit geballter Feuerkraft unbenutzbar zu machen.

Viel Mühe haben sich die Programmierer mit den zahlreichen Gebäuden, Fahrzeugen, Schiffen und

Flugzeugen gegeben. Unzählige Flakstellungen wurden im Wüstensand vergraben und tauchen unerwartet hinter Felsvorsprüngen oder Dünen auf.

Ordentlich Rechenpower braucht Ihr PC allerdings schon, um die zahlreichen Raytracing-Objekte und das sich verändernde Wetter darzustellen. Für die volle SVGA-Auflösung mit Wolkendarstellung und höchster Detailstufe empfiehlt Electronic Arts einen Pentium 120. Immerhin können Auflösung und Detailtiefe auf kleineren Rechnern heruntergeschaltet werden.

Die Maschine läßt sich dank Radar, Rundumsicht und Autopilot bequem durch die hügeligen Landschaften von Panama, Kuwait oder Polen steuern. Der Vogel ist leicht zu führen, ohne daß es auch nur einen Augenblick langweilig würde. Verschiedene Außenansichten und die Kameraperspektive aus der Sicht einer abgefeuerten Rakete sorgen für zusätzliche Abwechslung. Pilotenherz, was willst Du mehr?

Zum Blättern in der Zeit zwischen zwei Einsätzen hat Janes, Amerikas führender Verlag für Militärtechnik, ein umfangreiches Manual mit Datenblättern und Skizzen aller beteiligten Flugzeuge, Hubschrauber und Panzer auf die CD gepackt. Außerdem gehören zum Programm noch eine Flugschule, in der Sie schwierige Manöver üben können und ein Kino, in dem Ihre letzten Einsätze gezeigt werden.

Insgesamt also eine runde Sache mit mächtig Action und Langzeitspaß, dieser Hubschrauber-Simulator. Ich jedenfalls setze mich gleich wieder an meinen Rechner und starte durch zum nächsten Einsatz. Denn wie sagt Colonel Trafford doch immer? "Wer mich in seiner Einheit hat, der braucht keine Feinde". Recht hat er! 

Alternativen:

Thunderhawk 2
Core ● 99,95 Mark
Hokum
Virgin ● ca. 100 Mark
Silent Thunder
Sierra ● ca. 120 Mark

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA,
DOS 5.0 oder Windows 3.X oder 95

Pro

Flugschule
Waffen-Manual
Historische Einsätze
Kameraperspektiven

Kontra

Hardwareanforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL:

86

AH-64D LONGBOW

erobern?
entdecken?

Wie Sie es machen

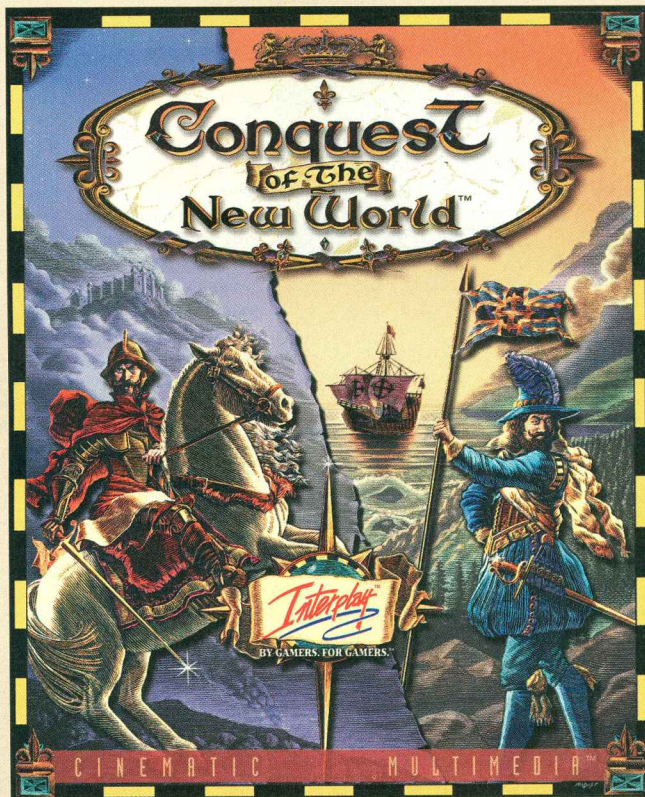
bleibt Ihnen überlassen

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*TM

DISTRIBUTED BY
Aklaim[®]
Entertainment GmbH

Gearheads

Bisher mußte Lorenz Steinke seine Spielzeugsammlung immer in der untersten Schublade seines Redaktions-Schreibtisches verstecken. Nun durfte er endlich mal mit Klaus' Erlaubnis das ganze Zeug hervorkramen. Klar, daß er vor Freude ein paar Tage lang nicht ansprechbar war und nur undefinierbare Rassel- und Klickgeräusche von sich gab.



Echt Voodoo: Tanzende Schädel im Sandkasten erschrecken träge Blechhühner

mein Eis weg, so wie es gewisse große Geschwister gerne gemacht haben.

Jede Menge Blechschrott

Offensichtlich verlief die Kindheit gewisser Programmierer aus dem Hause Philips ein wenig anders als meine. Wie sonst sollten sie auf die Idee gekommen sein, ausgerechnet harmlose Aufzieh-Spielzeugfiguren in mörderische Mini-Terminatoren umzufunktionieren und diese dann aufeinander

üblichen herumliegenden Kleidungsstücke, Comic-Hefte oder Matchbox-Autos. Nachdem sich die beiden Duellanten für den Zweikampf im Kiddie-Land in Stellung gebracht haben, ertönt das Startsignal. Sofort stürzen sich die Gegner auf ihre Kisten, greifen wahllos einzelne Figuren heraus, ziehen diese auf und lassen sie dann in der Kampfarena gegeneinander antreten.

Zwölf kleine Kämpfer

Insgesamt zwölf verschiedene Figuren-Typen warten in den beiden Kisten auf ihren Einsatz. Die Auswahl reicht von Big Al, dem alles plättenden Bagger über die Henne Clucketta bis zu Ziggy der Zikade und Krush Kringle dem catchenden Weihnachtsmann. Jede dieser Figuren hat ihre individuellen Kampftaktiken.

Der Roboter Zap-Bot zum Beispiel verpaßt jeder anderen Figur kräftige Stromstöße. Die Walking Timebomb hingegen explodiert mit einem lauten Knall und reißt alle Spielfiguren in ihrer Nähe mit in den Spielzeugtod. Ganz anders das Kangaruffian. Es hüpfte kreuz und quer über das Spielfeld und deckt dabei jeden Gegner mit einem Trommelfeuer wilder Boxhiebe ein.

Ziel des Spieles ist es, 21 Figuren von der

Damals, als ich noch ein kleines Kind war, war die ganze Welt ein einziger großer Abenteuerspielplatz. Mein Zimmer war eine Burg, eine Pirateninsel, ein Raumschiff und das Schloß eines großen Zauberers – immer so, wie es mir gerade gefiel. Meine besten Freunde waren Winnetou und ein einäugiger Teddybär.

In jenen Tagen, so erinnere ich mich noch gut, waren Spielzeugfiguren immer furchtbar lieb. Sie hatten jederzeit Lust mit mir zu spielen und fanden, genau wie ich, Zimmer aufräumen und Hausaufgaben doof. Außerdem aßen sie mir nie

zu hetzen. Genau das nämlich, eine Art Krieg im virtuellen Kinderzimmer, ist die Spielidee von Gearheads.

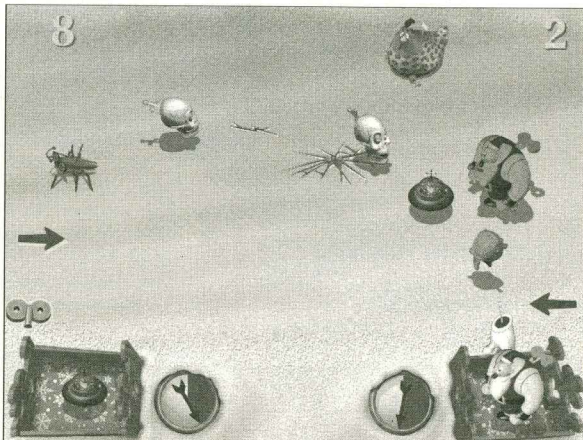
Wir haben uns dieses Game einmal mit der uns eigenen Neugierde angesehen, fleißig Spielzeugfiguren aufgezogen und tagelang redaktionsinterne Duelle ausgetragen. Was dabei herumgekommen ist? Jede Menge Blechschrott und dieser Bericht.

(Anm. des Chefredakteurs: Ganz schön mutig, den eigenen Artikel und Schrott in einem Atemzug zu nennen...öhm...)

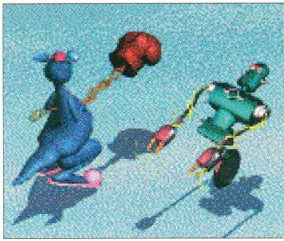
Tatort: Ein ganz gewöhnliches Kinderzimmer. Auf dem Boden stehen zwei große Kisten voller Aufzieh-Figuren. Daneben ist die Kampfarena freigeräumt worden, ein paar Quadratmeter des Zimmers ohne die sonst



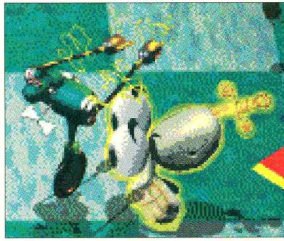
Preisfrage: Wenn Weihnachtsmänner im Badeanzug auf ostereierlegende Hühner treffen, welche Jahreszeit haben wir dann?



Rutschpartie auf dem Eis. Sind erst ein paar schwere Brocken darüber gelaufen, werden die tödlichen Wasserlöcher größer und größer



Der Kampf des Jahrhunderts: Gegen dieses Kanguruh sähe auch Henry Maske schlecht aus



Vor grinsenden Totenschädel hat ein sturer Roboter wie Zab-Bot keine Angst

eigenen Seite des Bildschirms in das Lager des Gegners zu bekommen. Wie bei einem mittelalterlichen Turnier treten die Aufziehfiguren in verschiedenen Bahnen gegeneinander an. Treffen sie sich in der Mitte, prügeln, schieben oder boxen sie so lange, bis eine von beiden entkräftet aufgibt und sich von der Bildfläche verabschiedet.

Die richtige Taktik vor jeder Begegnung entscheidet bei diesem Spiel über Sieg oder Niederlage: Immer wieder müssen Sie überlegen,



Das gibt Schrauben-Salat: ein Roboter zwischen zwei Bagger gequetscht

welche eigene Figur Sie der gerade herankommenden gegnerischen Kampfmaschine am besten entgegensetzen. So kann Big Al beispielsweise jede andere Figur zurück in die gegnerische Hälfte schieben. Trifft Al allerdings auf den catchenden Weihnachtsmann Krush Kringle, deckt dieser Al mit einem Trommelfeuer von Faustthieben ein, bis der Bagger mit Motorschaden liegenbleibt.

Manche Figuren sind echte Leichtgewichte, wie etwa die Zikade Ziggy oder die laufende Hand Handy. Dafür sind sie aber auch schnell im gegnerischen Feld und bringen so leichtverdiente Punkte. Unterschiedlich ist auch die Zeit, die benötigt wird, um die einzelnen Figuren vor dem Start aufzuziehen. So dreht die Uhr am unteren



Beleidigen Sie niemals eine laufende Zeitbombe. Sie könnte urplötzlich vor Wut in die Luft gehen

Bildschirmrand eine ganze Runde, bis der Totenkopf Deadhead vollständig aufgezo-gen ist. Der Brummkreisel Orbit kommt hingegen mit einer halben Um-drehung aus. Werden die Figuren gestartet, bevor sie vollständig aufgezo-gen ist, kommen sie nicht mehr ins Ziel, sondern bleiben auf halber Strecke entkräftet stehen.

Watson, kombinieren Sie!

Erst die geschickte Kombination von schnellen, aber wehrlosen Figuren mit angriffs-lustigen Kampf-boliden wie beispielsweise dem Disasteroid bringen Ihnen bei Gearheads schließlich den Sieg. Und es macht schon eine ganze Menge Spaß, im Turniermodus zu zweit vor dem Bildschirm zu sitzen, während die kleinen Kämpfer in immer neuen Paarungen aufeinander losgehen. Mehr der Vollständigkeit halber gibt es auch einen Computer-Gegner mit drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen, gegen den Sie bei einem einzelnen Kampf oder bei einem Turnier über mehrere Runden antreten können.

Vier verschiedene Hintergründe sorgen für zusätzliche Abwechslung. Der Landschaftsvorrat reicht dabei vom gemusterten Küchenboden völlig ohne Fallen, über einen gefrorenen Teich mit tödlichen Wasserlöchern, eine grüne Wiese mit

Die richtige Taktik entscheidet über Sieg oder Niederlage.

herumkrabbelnden Käfern bis zu einer Fabrik mit zahlreichen Fließbändern und Fallgruben. Außerdem gibt es noch ein paar Bonus-Levels mit eigenen Hintergründen.

Natürlich wirken sich die verschiedenen Hindernisse in den einzelnen Landschaften auch auf die Aufziehfiguren aus: Sie stoppen die kleinen Kämpfer, bringen sie aus der Bahn oder halten sie für eine bestimmte Zeit gefangen. Außerdem tauchen hin und wieder kleine Schlüssel auf dem Spielfeld auf. Wer sie einsammelt, erhält für kurze Zeit einen Bonus, zum Beispiel Extra-Energie oder eine kleine Zwangspause für den Gegner.

Die vielen möglichen Duellkombinationen zwischen den Figuren, die Hindernisse und die Bonus-Objekte auf dem Spielfeld sorgen dafür, daß sich selten zwei Spiele gleichen. Und bei dem hohen



Chaos in der Fabrik und Spielzeug-Kämpfe nach dem Bibelspruch: Zahn um Zahn, Hand um Hand, Huhn um Huhn

Spieltempo bleibt oft nur wenig Zeit zum Nachdenken. Wahre Könner planen immer schon ein paar Spielzüge im Voraus und wissen auf jede gegnerische Figur gleich den richtigen Konter. So hat uns Gearheads in der Redaktion eine ganze Menge Freude bereitet. Wie andere Duell-Spiele, zum Beispiel Worms, macht es aber erst zu zweit oder mit noch mehr Teilnehmern so richtig Spaß.

Vermißt haben wir allerdings die Möglichkeit, eigene Hintergründe einzubinden. Außerdem fanden wir das Options-Menü etwas zu spartanisch. Etwas mehr Einstellmöglichkeiten hätten dem Spiel sicherlich gut getan und den Dauerspaß erhöht. So bleibt Gearheads ein kleines nettes Zwei-Personen-Spiel für zwischendurch, daß man für Freunde immer mal gern auf den Bildschirm holt.

Alternativen:

Worms
Ocean ● ca. 80 Mark
Fantasy General
Mindscape ● ca. 100 Mark
Mech Warrior 2
Activision ● 59,95 Mark

Hersteller: Philips

Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA,
Windows 3.X oder 95

Pro

Spielidee
Animationen
Hohes Spieltempo

Kontra

Hintergründe
Options-Menü

Spiel-/Dauerspaß: **35 von 50**
Handhabung: **7 von 10**
Grafik: **13 von 20**
Sound: **8 von 20**

TOTAL: 63

Spacehulk

Vengeance of the Blood Angels

Martin Mirbach geht durch eine Hölle aus Blut und Flammen



Die durch die Hölle gehen... In Flammenkorridoren wird das Herzchen warm

Manchmal landen die schönsten Spiele auf dem Index, und man fragt sich nur: Warum? Gewalt und Blut gibt es heutzutage auch im Kinderprogramm der Privatsender, und die Auswahl der betroffenen Spieltitel läßt mitunter reine Willkür vermuten. Bei Space Hulk, einem brandaktuellen 3-D-Shoot'em-Up aus dem Hause Electronic Arts, besteht durchaus die Gefahr, ebenfalls auf die Liste der schönen, aber verbotenen Spiele gesetzt zu werden. Aber da ich Ihnen die Wertung nicht gleich zu Anfang verraten möchte, lassen Sie uns der Reihe nach vorgehen.

Im Weltall ist es dunkel

Wir befinden uns in der fernen Zukunft, etwa im 25. Jahrtausend. Die Menschheit hat so einiges erlebt in den letzten paar Millennien. Der Weltraum besteht längst nicht mehr aus den unendlichen Weiten unserer Zeit, sondern ist zum großen Teil erkundet. Besonders die Erfindung des Warp-Antriebs (eigentlich schon seit der Enterprise bekannt) ermöglichte immer weitere Reisen in immer kürzerer Zeit. Entfernungen, die man früher nur in mehreren Jahrhunderten bewältigen konnte,



Spatter pur! Nicht nur die Wände sind blutbesudelt

sind nun in wenigen Tagen zurückgelegt. Viele Schiffe der Erdenflotte verschwanden im tiefen Schwarz des Alls, dann schließlich war es soweit. Der erste Kontakt mit fremden Lebensformen und, kurz darauf, der erste Krieg gegen die Aliens standen ins Haus.

Als Kommandeur der Blood Angel Terminators, einer Spezialeinheit vergleichbar mit den heutigen Marines, werden Sie bei einem

Briefing davon unterrichtet, daß sich ein riesiger Hulk in Windeseile dem imperialen Planeten Delvar III nähert. Das Monster scheint aus unzähligen kleineren, zu einer einzigen Gestalt verschmolzener Einheiten zu bestehen und über eine mehrere tausend Jahre alte Infrastruktur zu verfügen. Weitere Informationen stehen Ihnen zunächst nicht zur Verfügung, aber Ihre Mission liegt auf der Hand: Der Hulk muß gestoppt, Delvar III vor der sicheren

beim Spielstart anfreunden, sparen aber im Gegenzug eine ganze Menge Festplattenspeicher. Gesteuert wird am besten mit einem guten Joystick oder Gamepad, und sofern unter Windows 95 schon geschehen, entfallen sogar die lästigen Kalibrierungsmaßnahmen.

So landet man also Hals über Kopf im Spielgeschehen. Und wird als erstes von den mächtigen Grafiken überwältigt. Sie bewegen sich frei in dreidimensionalen Räumen, die ebenso düster wie detailreich ausgestaltet wurden. Da Sie alles um sich herum durch einen Visor wahrnehmen, wird es Ihnen bei einem Angriff so vorkommen, als springe Ihnen der Gegner direkt ins Gesicht. Obwohl das daraus entstehende Gemetzel Ihre Umgebung in eine Orgie aus Blut und Flammen verwandeln wird, wirken die Gewaltdarstellungen in weiten Teilen des Spiels nicht übertrieben. Ob allerdings die abgerissenen Körperteile in der deutschen Version nicht der Schere zum Opfer fallen werden, bleibt abzuwarten.

Zusammen mit dem guten Sound und der noch besseren Sprachausgabe (zumindest in der englischen Version) steht die Technik dem Gameplay also in Nichts nach. Auf der 3DO-Konsole ist dieses Spiel schon heute ein Klassiker, auf dem PC könnte es einer werden. 

So landet man Hals über Kopf im Spielgeschehen

Zerstörung bewahrt werden.

So wird Spacehulk zu einem reinrassigen Shoot'em-Up, angereichert mit strategischen Elementen. Denn wie gesagt, Sie bewegen sich nicht allein, sondern führen eine ganze Einheit. Natürlich treffen Sie nicht nur auf einen Gegner – es erwartet Sie eine ganze Horde der unterschiedlichsten Kreaturen. Und häßlich sind sie alle. Gut, daß man sich in einem sehr ausführlichen Trainingsmodus auf solche Gestalten vorbereiten und auf die Spielstrategie einstellen kann. Sind Sie schließlich fit genug, können Sie sich aus vielen Einzelmmissionen die spannendsten herauspicken oder gleich der großen Kampagne entgegenreten.

Kopfüber in den Kampf

Space Hulk läuft ausschließlich unter Windows 95 und wird Ihnen somit bei der Installation und Konfiguration keine Probleme bereiten. Falls Ihnen die notwendigen Direct-x Treiber fehlen, können Sie auch diese in Windeseile von der Spiel-CD installieren. Da Space Hulk direkt von der CD läuft, müssen Sie sich zwar mit etwas längeren Ladezeiten

Alternativen:

Die beiden echten Alternativen fangen mit einem "D" an und stehen auf dem Index

Duke Nukem 3D
Apogee • 99,95 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
(unsere Empfehlung) Pentium, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

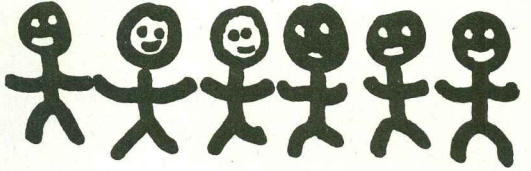
Pro
Netzwerkmodus für bis zu zehn Spieler
Intelligenterer Gegner als in der Konsolenversion

Kontra
Hohe Hardwareanforderungen
Manchmal regnet's Körperteile

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 82

SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Warum kriegen die
Leute in Afrika so vie-
le Kinder 
und so viele müssen
sterben. Ich habe doch
auch nur 1 ne Schwester.

Kindersterblichkeit und Bevölke-
rungswachstum hängen eng zusam-
men. Wenn die ersten Kinder über-
leben, sinkt auch die Geburtenrate.
Deshalb müssen wir etwas gegen

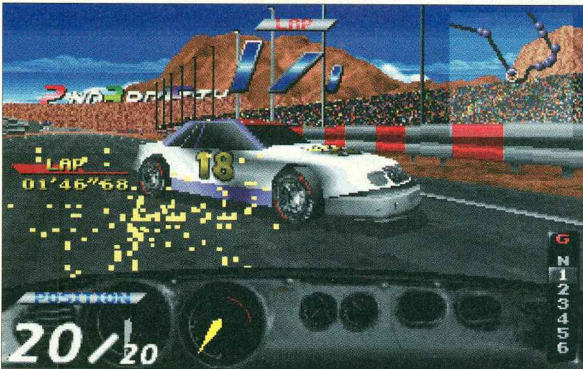
das Säuglingssterben tun. Helfen Sie
mit – unterstützen Sie UNICEF:
Spendenkonto 300 000 bei
allen Banken, Sparkassen
und beim Postgiroamt Köln.



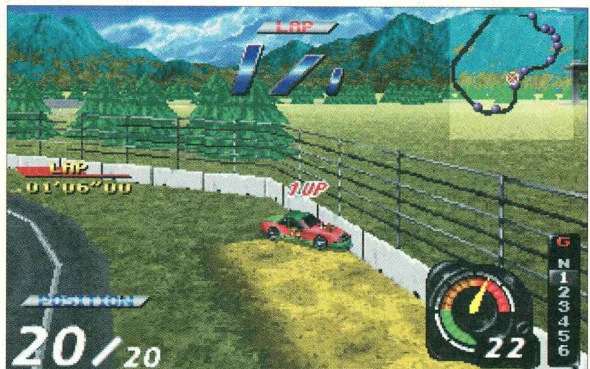
Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen

SPEED HASTE

Schnelle Autos, laute Musik, vollbesetzte Tribünen – da gibt Martin Mirbach gerne Vollgas!



Huch, falsche Richtung! Aber keine Angst, auch ein Frontalcrash endet in Speed Haste niemals tödlich



Immer wieder mit Vollgas gegen die Mauer – aber die Karre ist einfach nicht kleinzukriegen!

Hastiges Autofahren ist eigentlich nicht mein Ding. So etwas überlasse ich ruhigen Herzens meinem geschätzten Herrn Chefredakteur und seinem heißgeliebten Fliewatüt. Soll er doch mit offenem Verdeck, hochrotem Kopf und angeschwollenen Zornesadern durch die Gegend heizen, um mit 40 den ersten Herzinfarkt zu erleiden (und das ist ohnehin nicht mehr allzu lange hin, mein Alter!).

(Anm. des Chefredakteurs: Daran wirst Du dann aber nicht ganz unschuldig sein, mein Sohn!)

Da ziehe ich es vor, gemächlich zu gleiten und um so entspannter anzukommen. Abgesehen von zwei Ausnahmen: Autoscooter und Rennsimulationen. Die nächste Kirmes kommt erst im August, ein neues Autorennen für den PC gibt es dagegen regelmäßig. Für dieses Review ließ ich mich von Freundware zu einer kleinen Spritztour einladen.

Wege zum Ruhm

Wenn man Speed Haste zum ersten Mal startet,

ist natürlich die Tastatur das voreingestellte Eingabegerät. Sollten Sie also zu den Unglücklichen zählen, die noch immer über keinen Joystick verfügen – keine Panik, es geht auch ohne. Alles was Sie zum Steuern Ihres Boliden benötigen sind die vier Pfeil- und die Leertaste; lediglich für Sonderfunktionen wie das Umschalten der Kameraeinstellung müssen Sie auch Ihre linke Hand ins Spiel bringen. Doch Vorsicht: Obwohl sich die Tastatursteuerung in der Theorie angenehm anfühlen mag, richtiger Spielspaß will so nicht aufkommen.

Autorennen kommen schlicht und einfach aus dem Konsolenlager, und dort wird mit Gamepads gearbeitet. Wer also bei Speed Haste voll auf seine Kosten kommen will, braucht unbedingt ein solches Pad, auch der noch so gute Joystick bietet da keine Alternative.

Bevor man sich allerdings überhaupt Gedanken um die bestmögliche Steuerung macht, sind noch einige Vorüberlegungen anzustellen. Zuerst müssen Sie sich (mit sich selbst oder Ihren Mitspielern) auf einen Rennmodus einigen. Empfehlenswert: Anfangs heimlich im

Trainingsmodus üben, dann noch ein paar Runden gegen Computergegner und zu guter Letzt zur Meisterschaft gegen die versammelte Clique antreten. Na, die werden sich vielleicht über Ihr fahrerisches Talent wundern!

Wenn Sie es ganz doll treiben wollen, verschweigen Sie Ihren Freunden doch einfach, daß es insgesamt zehn verschiedene Rennstrecken gibt und schicken Sie sie sofort auf einen Profi-Parcours. Braucht ja niemand zu wissen, daß Sie Ihre Reifen vorher in aller Ruhe auf den zwei



Die Tribüne bis zum letzten Platz besetzt, und schon geht's los: Die Startphase aus der Vogelperspektive

Ansichtssache

Sie können den Rennverlauf aus vier verschiedenen Perspektiven betrachten. Welche davon gefällt Ihnen am besten?



So sieht die Standardperspektive aus



Auf Wunsch können auch die Cockpitinstrumente eingeblendet werden



Auch reizvoll: Die Kamera schwebt über dem Heck



In der Vogelperspektive wird zwischen Heck- und Frontansicht hin- und hergeschaltet

Anfänger- und drei Amateurstrecken warmgefahren haben. Wenn Sie es dann noch schaffen, Ihren Freunden einen Schaltwagen anzudrehen, selber aber in einem automatischgetriebenen Boliden Platz nehmen, steht Ihrem ersten Meisterschaftserfolg wirklich nichts mehr im Wege. Denn gerade in den ersten Spielstunden fehlt zum Schalten noch die nötige Erfahrung...

Schneller Rechner – schönes Spiel

Die Stimmung in Speed Haste ist eigentlich von Anfang an gut. Zumindest, wenn man die Mindestanforderungen des Herstellers ganz schnell vergißt und das Spiel auf einem schnellen Pentium mit ordentlich RAM laufen läßt. Und ordentlich heißt in diesem Falle mehr als acht Megabyte. Sollten Sie über einen 486er mit "nur" acht MB verfügen und gleichzeitig Ihre Systemdateien nicht optimal konfiguriert haben, müssen Sie mit ungeschönten Einschränkungen rechnen. Zitat aus dem Handbuch: "Falls Sie nur zwischen 6.208 KB und 7.104 KB freien XMS-Speicher haben, wird die Grafik- und Soundqualität im Spiel automatisch reduziert."

Nächstes Zitat: "Um bei hoher Auflösung eine gute Qualität zu erreichen, benötigen Sie einen Pentium Rechner." Und jetzt noch mal im Klartext: Wer nur über die Minimalkonfiguration verfügt, kann SVGA und Supersound von vornherein vergessen.

Das ist eigentlich schade, denn allein der Sound hat es in sich. Insgesamt acht Stücke sind auf der CD vertreten, die sich sogar beliebig auswählen und zusammenstellen lassen. Schade nur, daß der Soundtrack nicht auf einem herkömmlichen Audio CD-Player abspielbar ist, ein paar Songs hätten den Sprung in mein richtiges Auto garantiert verdient.

Auch die Grafiken, besonders die Hintergründe, sind nur in der SVGA-Auflösung mit schattierten Polygonen, den Wänden mit Texturen und voll detaillierten Böden schön anzusehen. Auch wenn sie selbst dann noch nicht so ausgefeilt daherkommen wie etwa in Need For Speed (wenigstens Bremsspuren hätte man einbauen können) – in nur 320x200 Punkten und ohne Extras wirken die Bilder eher fad.

Nichts zu mäkeln gibt's am Gameplay, auch wenn hier keine neuen Maßstäbe gesetzt werden. Die Autos sind wieder einmal unverwundlich, Sie können



Eine kleine Remperei ist in der Startphase häufig sehr hilfreich. Nur die Starken überleben

Wahl der Waffen!

In Speed Haste können Sie sich entweder für einen von sechs Boliden aus der Formel 1 oder für eines von sechs Stock Cars entscheiden



Hier entschieden wir uns für einen Schaltwagen...



...und hier für einen Formel 1-Wagen mit Automatikgetriebe

ruhig falsch herum oder immer wieder gegen eine Mauer fahren, nicht die kleinste Beule bleibt zurück. Wenn man das einmal weiß, eröffnen sich ganz neue Perspektiven. Gerade in der heiklen Startphase bringt ein heftiges Rempeln immer ein paar Plätze nach vorn. Dafür wäre der Schumi schon dreimal disqualifiziert worden, aber Spaß macht es doch. Die vielen, teils richtig schwierigen Rennstrecken und die große Auswahl an Autos sorgen darüber hinaus

Wer auf Rennsimulationen generell abfährt, wird sich auch dieses Spiel zulegen.

für eine ansehnlichen Spielumfang, der Mehrspielermodus mit Netzwerk- und Modemunterstützung darf natürlich auch nicht fehlen.

Über alle Hürden

Zum Schluß noch ein kurzes Wort zum Handbuch. Da sich Speed Haste nicht nur Dank der übersichtlichen Benutzerführung fast von selbst erklärt, wurde hier großen Wert auf die Beseitigung eventueller technischer Hindernisse gelegt. Wenn Sie also schon immer in aller Ausführlichkeit erklärt bekommen wollten, wie man seinen Arbeitsspeicher optimiert, eine Bootdiskette erstellt und konfiguriert oder eine Soundkarte perfekt einrichtet – hier wird alles

so detailliert und zum Teil mit abgedruckten Bildschirmmeldungen beschrieben, daß wirklich nichts mehr schiefgehen kann.

Andere Hersteller hätten wahrscheinlich eher eine vage Hintergrundgeschichte konstruiert, die man sich, wenn überhaupt, einmal durchliest und dann wieder vergißt. Diese technischen Ratschläge werden Sie aber bestimmt öfter zur Hand nehmen.

Apropos Ratschlag: Auf der Verpackung ist eine Empfehlung des Distributors Electronic Arts zu lesen: "Windows 95 könnte einen voll konfigurierten MS-DOS-Modus benötigen." Wie wahr! – Hallo Bill, schon neue WIndeln?

Doch leider bewerten wir Spiele und keine Handbücher (auch wenn's dafür einen dicken Pluspunkt gibt). Und Speed Haste bleibt nur ein Autorennen unter vielen, für die Pole Position in diesem Genre hat's leider nicht gereicht. Wer auf Rennsimulationen generell abfährt, wird sich auch dieses Spiel zulegen, wer sich aber nur eine, und dafür eine richtige gute, kaufen will, wird sich vermutlich für einen anderen Titel entscheiden. Sollte Sie über einen 90er Pentium mit mehr als 8 MB RAM und ein gutes Gamepad verfügen, schauen Sie ruhig mal rein, ansonsten können Sie Ihr Geld besser in eine Tankfüllung investieren und selbst ein wenig durch die Gegend fahren. Aber immer sachte mit den Remplern! ☺

Alternativen:

Hi Octane
Bullfrog ● ca. 110 Mark
The Need for Speed
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Virtual Karts
Microprose ● ca. 120 Mark

Hersteller: Friendware / Electronic Arts

Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

486 DX 66, 8 MB RAM, 8 MB auf der Festplatte, VGA, DOS 5.0

Pro

Großer Spielumfang
Bis zu vier Spieler, Netzwerk- und Modemunterstützung
Gutes Handbuch

Kontra

Leider nix Neues

Spiel-/Dauerspaß: 33 von 50
Handhabung: 7 von 10
Grafik: 14 von 20
Sound: 14 von 20

TOTAL: 68

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

Es geht um korrupte Polizisten, gestohlene Diamanten, Betrug und Mord. Und Martin Mirbach löst den Fall auf seine Art.

Das waren noch Zeiten, als die Verbrecher Anzüge trugen. In Europa begann der Krieg und in den Vereinigten Staaten erinnerte man sich nur noch vage an einen Zustand namens "Prohibition". Der Weg war frei für eine Zeit des Lasters, die Dämonen dieser Epoche hießen Alkohol und Glücksspiel.

Ein goldenes Zeitalter für Gesetzeshüter und Detektive, meinen Sie? Weit gefehlt! Es wehte ein

rauer Wind in jenen Tagen, und das Land war geplagt von einer schweren Rezession. Trotzdem gab es eine Handvoll unbeirrbarer, aufrichtiger Männer, die ihr Geld als Privatdetektiv mit Anstand verdienten. Sie waren es, die als Vorbild dienten für Figuren, die wir alle kennen: Philip Marlowe, Sam Spade, Mike Hammer. Und sie waren es auch, die einem ganzen Berufsstand eine fast mythische Aura verliehen. Aber wissen Sie, was das Schönste ist? Heute können Sie einer von ihnen sein.

Rauhe Zeiten, hartes Brot

Wir befinden uns in den Vereinigten Staaten der 40er Jahre. Es ist die Zeit der Flüsterkneipen und der chromblitzenden Straßenkarossen. Zusammen mit Ihrem Partner betreiben Sie ein mehr schlecht als recht gehendes Detektivbüro im

Moloch Los Angeles. Sie können Ihre Telefonrechnung nicht bezahlen, sind mit der Miete arg im Rückstand und haben kaum das Geld für Ihren nächsten Drink. Ein Auftrag ist auch nicht in Sicht und um die Lage noch unerträglicher zu machen, lastet eine erdrückende Hitzewelle auf der Stadt. Von dem aufregenden Leben eines Privatdetektivs, prall gefüllt mit Frauen, Mord, Korruption und Spannung, wagen Sie nicht einmal mehr zu träumen. Doch dann wird alles anders.

An einem dieser

eintönigen Tage betritt eine aufregend hübsche Frau Ihr heruntergekommenes Büro. Sie komme aus Oregon, sagt sie, und ihr Name sei Carol Klein. Ihr Bruder Dan würde schon seit längerer Zeit in L.A. leben und regelmäßig jeden Monat einen Scheck nach Hause schicken. Nun habe man in Oregon schon seit zwei Monaten nichts mehr von ihm gehört, unter der Adresse, die Dan seiner Familie hinterlassen hat, ist er nicht anzutreffen, und die Polizei sei auch nicht sonderlich interessiert.

Ob Sie der hilflosen Schönheit wohl helfen können? Natürlich können Sie. Denn schließlich sind Sie noch ein echter Gentleman, Ihre zweiten Vornamen lauten "Mitgefühl" und "Hilfsbereitschaft" – außerdem haben Sie soeben einen Vorschuss von 100 Dollar eingesackt. So geraten Sie also in einen Auftrag, der den ganzen Mann in Ihnen fordert.

Sie haben stets die Linke frei, um an Ihrem Whiskey zu nippen

Doch vorher fordert jemand anderes etwas von Ihnen: Just als Sie Ihr Büro verlassen wollen, steht Ihr ebenso schmieriger wie hünenhafter Vermieter im Türrahmen und nimmt Ihnen den halben Vorschuss gleich wieder ab. Und dies ist nur das geringste der Probleme, mit denen Sie im Verlauf der Handlung konfrontiert werden. Mehr werde ich Ihnen an dieser Stelle allerdings nicht verraten. Informationen haben schließlich einen Marktwert. Aber wer weiß? Wenn Sie mir einen kleinen Vorschuss von, sagen wir, 100 Dollar überweisen...

Notizblock, Stift und alle Sinne

Zur Grundausrüstung bei Ihren Nachforschungen gehört – nein, es ist nicht die Wumme. Auf Informationen kommt es an, und damit Sie möglichst keine davon vergessen, haben Sie stets Block und Stift dabei. Zusammen mit der Straßenkarte, mit deren Hilfe Sie sich von einem Ort zum anderen begeben können, gehören die Notizen zu Ihrem wichtigsten Werkzeug.

Hier finden Sie Stichworte, zu denen Sie andere



Schäbige Gegend, der Eingang zu Ihrem Büro



Das waren noch Zeiten, als die Autos von innen so aussahen

Alles nette Leute!

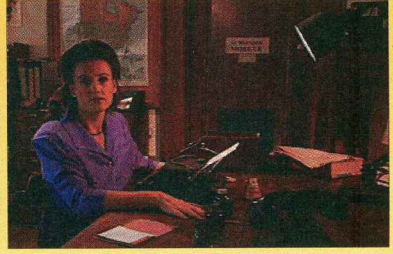
Nicht alle Leute, die Sie im Verlauf des Spiels kennenlernen werden, sind so nett zu Ihnen wie diese hier. Freuen Sie sich schon mal auf deren Bekanntschaft



Diese appetitliche Dame serviert Ihnen Ihr Mittagessen



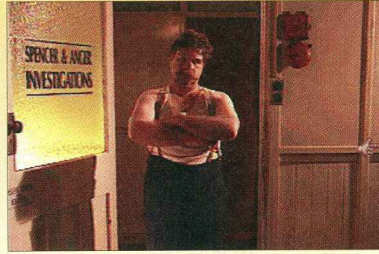
Wenn Sie dem Officer krumm kommen, schmeißt er Sie einfach raus



Mit der Presselady verbindet Sie weit mehr als berufliches Interesse



Mack, der Friseur, nimmt auch Wetten entgegen



Der Hauswirt will endlich Kohle sehen



Und nicht zuletzt Ihr geliebter Partner

Spielfiguren befragen sollten sowie die Ergebnisse eigener Recherchen zu Personen und Ereignissen. Überhaupt werden Sie eine Menge Leute kennenlernen, und nicht alle sind von Ihnen angetan. Nur eins haben sie alle gemeinsam: Sämtliche Figuren passen wunderbar in die Atmosphäre des Spiels.

Und Atmosphäre hat Puppen, Perlen und Pistolen reichlich zu bieten. Die sorgsam im Stil der 40er ausgestatteten Innenräume wurden mit einer wahren Fülle an Details bedacht. Vom originalgetreuen Telefon bis zum Wandkalender, von der Zigarettenmarke (Lucky Strike, was sonst!) bis zum Interieur Ihres fahrbaren Untersatzes ist kein Stilbruch festzustellen. Die hochauflösenden Videobilder, in bekannter VideoBeam-Qualität, wirken schon fast zu modern für dieses Spiel.

Auch die schauspielerische Leistung der Darsteller kommt ausnahmslos professionell über den Schirm. Kein Wunder, zumindest Tiffany Lamb, Gus Mercurio und Matthew King sind aus dem

(amerikanischen) Fernsehen wohlbekannt. Die Steuerung erklärt sich ganz von selbst, eine Maus reicht vollkommen aus. So haben Sie stets die Linke frei, um an Ihrem Whiskey zu nippen. Ein weiteres Highlight ist der stimmungsvolle Cool-Jazz-Soundtrack, der das sentimentale Zeitgefühl trefflich unterstreicht.

Sam Spade läßt grüßen

Das einzig Negative an Puppen, Perlen und Pistolen ist leider der Titel, der eher an eine billige deutsche Fernsehproduktion der 50er Jahre oder einen alten Eddie Contantine-Film erinnert. Der amerikanische Originaltitel "The Dame Was Loaded" läßt schon eher auf die nahe Verwandtschaft zu "Tote schlafen fest" oder "Der Malteserfalken" schließen.

Und genau dort gehört das Spiel hin, in die Tradition eines Dashiell Hammett, Raymond Chandler oder Ross MacDonald. Auch hier beginnt alles mit einem scheinbar simplen Fall, der im Laufe der Geschichte immer erschreckendere Ausmaße annimmt. Nur daß Sie nicht mehr als Leser die Ereignisse konsumieren, sondern als Spieler selbst bis zum Hals im Schlamassel stecken.

Auch wenn das Spiel keine neuen Welten erschließt, zeigt es doch in eindrucksvoller Weise, wie ein gutes Adventure auf dem Weg zum interaktiven Film heute auszusehen hat. Über 30 Schauspieler haben am Spiel mitgewirkt und haben es geschafft, eine so authentische Atmosphäre zu erschaffen, daß man sich fragt, warum es sich nicht um Schwarzweißaufnahmen handelt.

Die Geschichte bietet viele Überraschungen und eingebaute Schmäckerl, wie beispielsweise eine Pokerrunde gegen ganz finstere Gestalten. Es gibt

neun verschiedene Lösungen, abhängig von Ihrem detektivischen Geschick. Kurz und gut: Was vor gar nicht allzu langer Zeit mit "Under A Killing Moon" begann, wurde endlich zu einem guten Ende geführt. Auf eine Fortsetzung dieses Titels freue ich mich heute schon. ☺

Alternativen:

Gabriel Knight 2: The Beast Within Sierra ● ca. 120 Mark
Psychic Detective Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Angel Devoid: Face Of The Enemy Mindscape ● ca. 100 Mark

Hersteller: Philips Media
Preis: ca. 100 Mark

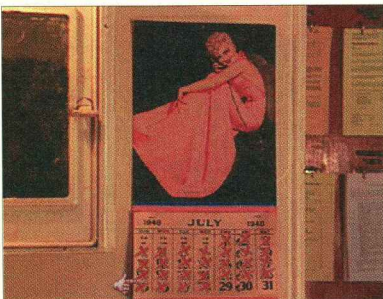
Minimum:
486 DX 33,8 MB RAM,
VGA, DOS 5.0

Pro
Tolle Atmosphäre
Gute, nonlineare Story

Kontra
Der deutsche Titel
Abspeichern nicht jederzeit möglich

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 81



Sogar der Kalender an der Wand ist authentisch

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

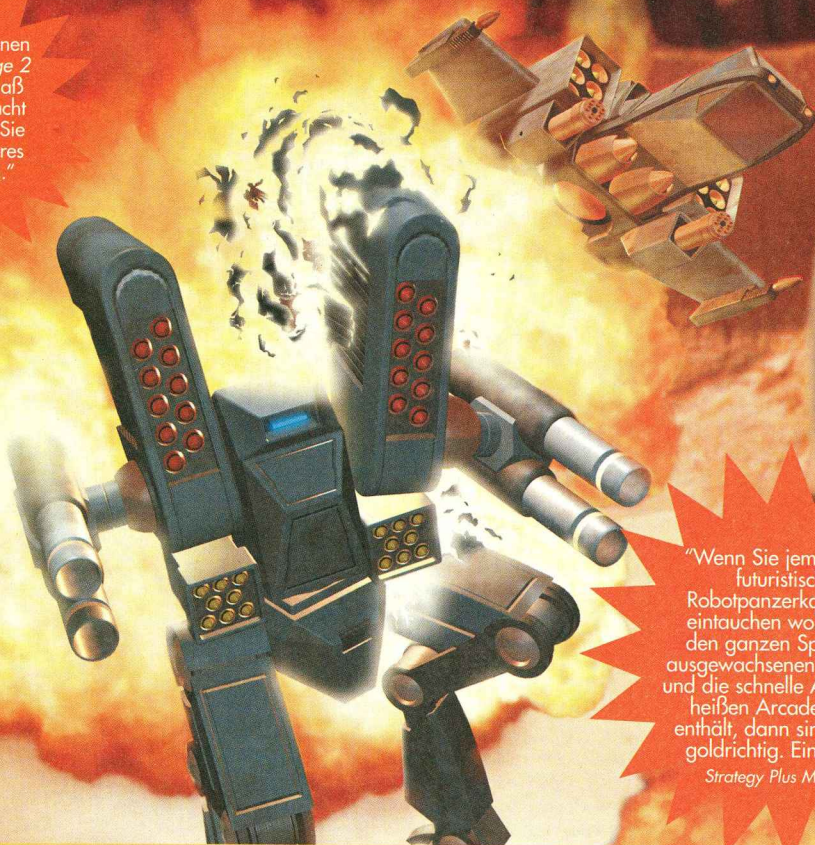
REVIEW

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 Multimedia-Katalog auf CD-ROM gratis an!

Name: _____ Vorname: _____
Adresse: _____
Wohnort: _____
PLZ: _____

Sierra On-Line Corporation
Global Sierra Deutschland
Rohrer Bach Str. 22
83203 DREIERICH
DEUTSCHLAND

ES20409



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.	79,90
Across the Rhine	69,90
Action Soccer	49,90
AD&D Collection	79,90
Advanced Civilization	79,90
Adv. of 5th Musketeer	69,90
Air Power	69,90
Albion	39,90
Alien Logic	39,90
Alien Odyssey	49,90
Aliens	69,90
Alone in the Dark 3 k.D.	59,90
Amerika 1861-1865	89,90
Anvil of Dawn	69,90
Arcade Classics	49,90
Archibald	79,90
Ascendancy	59,90
Assault Riggs	69,90
Atari Action Pack #2	39,90
ATF	79,90
Bad Day on Midway	79,90
Bad Mojo	79,90
Baryon	59,90
Battle Bugs k.D.	49,90
Battle in Time	59,90
Battle Isle 3	79,90
Beast Within-Gabriel Knight 2	89,90
Bermuda Syndrome	89,90
Betrayal at Krondor engl.	25,90
Big Red Racing	65,90
Bling!	65,90
Bioforce	49,90
Bleffuss	59,90
Blind Date	29,90
Bloodwings	59,90
Braintested 13.	65,90
Breach 3	39,90
Bundesliga Man. Hatrick	79,90
Burn Cycle	69,90
Cesar 1	25,90
Cesar 2	79,90
Casino Deluxe	79,90
Central Intelligence	49,90
Championship Manager 2	65,90
Chaos Control	69,90
Chess Challenge	59,90
Chess - Esc. from F5	39,90
Chronomaster engl.	79,90
Civ Net	59,90
Civilisation	29,90
Civilization 2	89,90
Colonization dt.	59,90
Colony Wars 2492	69,90
Combat Air Patrol	59,90
Comix Zone	79,90
Commander Blood	19,90
Command - Aces o. Deep	89,90
Command & Conquer dt.	89,90
Command & Conquer Data	29,90

Conqueror AD 1086	89,90
Conquest of the New World	89,90
Creature Shock	25,90
Crusader - No Remorse	79,90
Cybermage	79,90
Cyberspeed	69,90
Cyrl Cyberpunk	49,90
D	89,90
Daedalus Encounter	59,90
Darker	59,90
Dark Eye	79,90
Darkseed 2	99,90
Dark Universe	29,90
Down Patrol	39,90
Day of Tactile	35,90
Deep Space Nine engl.	89,90
Descent 2	79,90
Descent Missions	59,90
Destruction Derby	79,90
Dime City	79,90
Discworld	49,90
D-Info 2	39,90
Dominus	79,90
Dragon Lore k.D.	29,90
Dreamweb engl.	29,90
Dreamweb k.D.	39,90
Druid engl.	79,90
Druidenzirkel	69,90
Duke Nukem 3D	69,90
Dune 2	29,90
Dungeon Master 2	79,90
Earthsiege	79,90
Earthsiege Data	29,90
Earthworm Jim (Win 95)	69,90
Eightball Deluxe 2	29,90
Empire 2	69,90
Endorfun	39,90
Entomorph	79,90
Exploration	89,90
Extreme Games	59,90
Extreme Pinball	59,90
Eye of the Storm	39,90
F-1 Grand Prix 2 engl. (Juni)	79,90
Fade to Black	39,90
Falcon Gold	59,90
Fantasy Fest	39,90
Fantasy General engl.	79,90
Fifa Soccer	29,90
Fifa Soccer 96	79,90
Fighter Duel	65,90
Flight Simulator 5.1 dt.	119,90
Flight Unlimited	59,90
Floppers	59,90
Frankenstein	79,90
Freddy Pharkas	39,90
Fugger 2	79,90
Future Dimensions	39,90
FX Fighter	59,90
Gabriel Knight 1 k.D.	25,90
Gettysburg	89,90
Goblins 1&2	25,90
Goblins 3	25,90
Grand Prix Manager	59,90
Great Naval Battles 4	69,90
Hand of Fate	39,90
Hardball 5	79,90
Hattrick Supporter k.D.	49,90
Havoc	79,90
Hell Cab	29,90

Heroes of Might & Magic	79,90
Hexen	59,90
Hi Octane	39,90
History Line	29,90
Hits for Six 6-9je	39,90
Hive	59,90
Hole in One Golf	59,90
Hugo	69,90
Humans 1 & 2	29,90
Icebreaker	69,90
Ice & Fire	59,90
Imperium Romanum	79,90
Indy Car	29,90
Indy Car 2	79,90
Inferno	39,90
In the First Degree	79,90
Island Peril	69,90
Jagged Alliance	39,90
Johnny Mnemonic	69,90
Johnny Sazakaton	69,90
Kingdom-Far Reaches	69,90
Kingdom of Magic	75,90
King's Quest 6	25,90
King's Quest 7 k.D.	39,90
Labyrinth of Time	29,90
Lemmings 1 & 2	29,90
Lemmings 3	39,90
Little Big Adventure	29,90
Locus	49,90
Lost in Time	25,90
Lucasarts Archives	79,90
Lucasarts Top Adventures	49,90
Made in Germany	49,90
Mad News	39,90
Mag 1	69,90
Magi Carpet Plus	29,90
Magi Carpet 2	49,90
Magi of Endoria	49,90
Marco Polo	69,90
Master of Magic	59,90
Master of Orion	39,90
Mechwarrior 2 & Data	89,90
Megacore	39,90
Millennia	65,90
Mission Critical	59,90
Mortal Coil	49,90
Monopoly dt.	69,90
MTV Unplugged	49,90
Myst k.D.	69,90
Nascar Racing	35,90
Navy Strike	79,90
NBA Jam T.E.	69,90
NBA Live 96	79,90
Need for Speed	79,90
NHL Hockey '94	29,90
NHL Hockey '95	29,90
NHL Hockey '96	79,90
Noctropolis	29,90
Oldtimer	19,90
Old Time Baseball	99,90
Panic in the Park	69,90
Panzer General	49,90
Panzer General 2 (Allied Gen.)	79,90
Paparazzi	79,90
Perfect General 2	79,90
PGA Tour Golf	29,90

PGA European Golf	79,90
PGA Golf '96	79,90
PGA Golf '96 Data	35,90
Phantasmagoria	89,90
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	59,90
Prime Rage	29,90
Prince of Persia Collection	59,90
Prisoner of Ice	69,90
Privateer	29,90
Pro Pinball - The Web	59,90
Prototype	39,90
Psychic Detective	69,90
Pyrotechnica	59,90
Quantum Gate	29,90
RadiX	59,90
Raven Project	59,90
Rayman	65,90
Realms of Chaos	49,90
Rebel Assault	35,90
Rebel Assault 2	69,90
Red Ghost	89,90
Resurrection - Rise of Robots 2	89,90
Riddle of Master Lu	79,90
Ring der Nibelungen	69,90
Ripper	79,90
Rise & Fall of Ancient Empires	99,90
RTL Samstag Nacht	49,90
Sam & Max	35,90
Schwarzes Auge	39,90
Screamball	49,90
Seal Legends	79,90
Seawolf	29,90
Seelenturm	59,90
Sensible Golf	59,90
Separation Anxiety	69,90
Shadowcaster	29,90
Shanara engl.	79,90
Shanghai Great Moments	79,90
Shivers	89,90
Sid Meiers Classic Coll.	89,90
Siedler	29,90
Siedler 2	69,90
Silent Hunter engl.	99,90
Silent Steel	59,90
Silent Thunder engl.	79,90
Sim City 2000 Collection	89,90
Simon 1 k.D.	39,90
Simon 2 k.D.	79,90
Simon 1 & 2 & T-Shirt	99,90
Sim Town	69,90
Skins Golf	59,90
Soccer Kid	19,90
Soccerstars & Lederball	39,90
Space Bucks	69,90
Space Hulk	29,90
Space Marines	69,90
Space Quest 4	25,90
Space Quest 6 k.D.	79,90
Space Hosts	59,90
Spycraft	79,90
SSN 21 Sea Wolf	29,90
Stardust	29,90

Star Rangers	59,90
Star Trek Final Unity k.D.	75,90
Star Trek Omnipedia	79,90
Star Trek 25th A.	29,90
Star Trek JR Enh.	79,90
Steel Panthers	69,90
Stonekeep dA.	79,90
Stone Prophet	69,90
Strike Commander	29,90
St. Thomas	55,90
SU 27 Flanker	69,90
Syndicate Plus	29,90
System Shock	29,90
Take your best Shot	19,90
Talisman	69,90
Teamchef	85,90
Tempest 2000	69,90
Terminal Velocity	59,90
Terminator - Future Shock	89,90
Terra 6 - Mission IQ	49,90
Terra Nova	79,90
TFX 2 (EF 2000)	89,90
The Hive	69,90
Theme Park	29,90
This means War!	69,90
Thunderhawk 2	69,90
Thunderscape	79,90
Tiefighter	69,90
Top Gun	79,90
Tomcat Alley	79,90
Torins Passage	89,90
Total verrückte Rallye	49,90
Tower	89,90
Track Attack	75,90
Transport Tycoon	59,90
Transport Tycoon Dlx.	89,90
Triple Treat	59,90
Twenty Wargames	49,90
Tyrian	69,90
UEFA Champ. League	79,90
Under Killing Moon k.D.	69,90
Underworld 1 & 2	29,90
Unnecessary Roughness 96	79,90
Virtual Pool	79,90
Vollgas	59,90
Wacky Wheels	39,90
Warcraft 2	79,90
Warhammer engl.	59,90
Warriors	59,90
Welcome to the Future	89,90
Wetlands	59,90
Werewolf vs Comanche	79,90
Westwood Compilation	79,90
Whales Voyage 2	69,90
Willi Lemke Manager	59,90
Wingcommander Armada	29,90
Wingcommander 2	29,90
Wingcommander 4	99,90
Wipeout	89,90
Witchaven	69,90
Wolf	39,90
Woodruff	79,90
Warms	69,90
Worms Reinforcement	35,90
X-Com	69,90
X-Wing	75,90
Zone Raiders	59,90
Zark Nemesis engl.	79,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

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

Deadline

Martin Mirbach kennt kein Erbarmen. Für die subversiven Elemente in der Redaktion hat schon bald das letzte Stündlein geschlagen.

In Terrorismus werden Helden geboren – so oder so. Für die einen werden Bombenleger zu Märtyrern, für die anderen erwachsen aus einer Spezialeinheit rasch die "Helden von Mogadischu". Daß wir in diesem Fall zu den anderen gehören, versteht sich hoffentlich von selbst. Oder sehen Sie irgendeinen Sinn in den fanatischen Anschlägen von Oklahoma, Tokio, Paris oder wo auch immer? Nein! Gut! Dann sind wir uns ja einig.

In manchen Augenblicken wünscht man sich regelrecht, den feigen Terroristen selbst das Fell über die Ohren zu ziehen, wenn's doch bloß nicht so gefährlich wäre. Jetzt haben Sie endlich die Gelegenheit dazu, bequem von zu Hause aus. Und damit nicht genug. Da seit dem Ende des kalten Krieges die linken Terrorzellen in Westeuropa mehr und mehr an Boden verloren haben und die islamischen Fundamentalisten (noch) in den Vereinigten Staaten die Inkarnation alles Bösen zu erkennen glauben, dürfen Sie als verbeamter Terroristenjäger ihr Tätigkeitsfeld erheblich ausweiten.



Der ruhige Schein trägt, hinter jeder Ecke könnte ein Terrorist lauern



Was in den Gebäuden vorgeht, sehen Sie natürlich erst, wenn Sie einen Ihrer Männer reinschicken

Zumindest in Deadline, dem neuen Action-Adventure von Psynosis. Ganz wie im richtigen Leben werden Sie als Kommandeur einer Anti-Terror-Truppe vermehrt zu Geiselnahmen und anderen höchstschwerverbrecherischen (wie Sie sehen, kennt sich nicht nur mein Chefredakteur mit Wortschöpfungen aus) Kriminalitätsdelikten unserer Zeit abkommandiert. Na, dann zeigen Sie doch mal, was Sie wirklich draufhaben.

Im Kino geht's leichter

Zunächst einmal erhalten Sie das übliche Briefing, wobei Sie das gleiche Schicksal ereilt, wie jüngst James Bond in Goldeneye: Ihr Vorgesetzter ist weiblich, sehr britisch und scheinbar ans Delegieren gewöhnt. In der Regel geht die größte Schwierigkeit bei Ihren Einsätzen davon aus, daß sich die Verbrecher in einem Gebäude verschanzen und zudem Geiseln genommen haben.

Gleich in Ihrer ersten Mission ist es auf diese Art und Weise einem berühmten Professor schlecht ergangen. Da sich unter den Geiselnehmern auch ein von Interpol gesuchter Terrorist befindet, bekommt Ihre Spezialtruppe den Zuschlag für die Bereinigung der Lage. Um Ihren Einsatz adäquat vorzubereiten, müssen Sie durch eine Reihe von Menüs wechseln: das Hauptspielfeld, das Karten-Menü, das Videophon-Menü, das Nachforschungs-Menü, das Ausrüstungs-Menü, das Personal-Menü und das Options-Menü.

Die meisten dieser Begriffe erklären sich wohl von selbst, und Sie sehen, es gibt viel zu tun. Von der Auswahl und Ausrüstung Ihrer Truppe über das Zurechtlegen einer erfolgversprechenden Taktik bis zum tatsächlichen Einsatz liegt alles in Ihrer Hand. Einige Einstellungen wie das Zusammenstellen der Truppe können Sie auch automatisch vornehmen lassen. Oder Sie wählen bestimmte Filter (Erfahrung, Stärke, Schußsicherheit, Erste Hilfe...), um sich im Personalfenster stets nur diejenigen potentiellen Teammitglieder anzeigen zu lassen, die auch



Platz da für Mazda! So ein Garagentor ist für Sie doch kein Hindernis

wirklich Ihren Vorstellungen entsprechen.

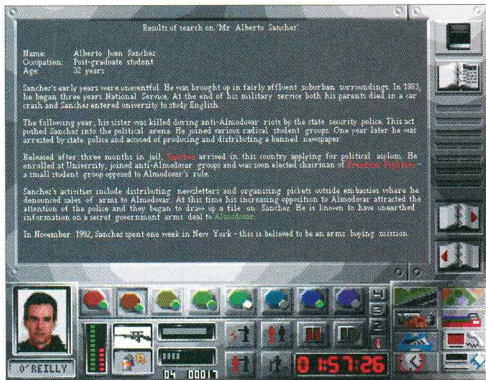
Auf keinen Fall sollten Sie aber die anderen Menüs vernachlässigen. Mit dem Videophon kann man zum Beispiel nicht nur die eigene Zentrale erreichen oder mit den Geiselnehmern verhandeln. Es ist ebenso möglich, die Stadtwerke anzurufen und die Halunken von Strom und Wasser abschneiden zu lassen. Ein Schachzug, der sich meistens auszahlt.

Richtig zur Sache geht es dann beim eigentlichen

Anti-Terror-Tips

Folgende Ratschläge sollten Sie bei Ihren ersten Einsätzen als Kommandeur einer Anti-Terror-Truppe stets beherzigen:

- Ihr Ziel ist es, das Leben aller Beteiligten zu retten und dem Recht zur Geltung zu verhelfen
- Denken Sie daran, daß sich Geiseln oft mit Ihren Geiselnehmern identifizieren.
- Entziehen Sie den Terroristen so viel Schlaf wie möglich.
- Lassen Sie stets die Strom- und Wasserversorgung des besetzten Gebäudes abstellen.
- Führen Sie einen ständigen Dialog mit den Terroristen.
- Schneiden Sie die Geiselnnehmer von sämtlichen Informationen ab.
- Sorgen Sie für Verwirrung, ohne eine Panik entstehen zu lassen.
- Achten Sie darauf, stets Ihr gesamtes Team zusammen zu haben.
- Stellen Sie möglichst genaue Nachforschungen über die Verbrecher an.
- Und schließlich: Besser von zwölf Kollegen verurteilt als von sechs getragen!



Bei Ihren Nachforschungen werden Sie unter anderem auch auf einen Herrn Sanchez stoßen. Ob da wohl Anleihen bei dem berühmten Schakal (Allgemeinwissen, Herr Chefred.) genommen wurden?

Einsatz. Hier wird sich dann zeigen, ob Sie bei Ihren Vorbereitungen ein glückliches Händchen an den Tag gelegt haben. Jederzeit können Sie mit den einzelnen Teammitgliedern korrespondieren und diese auf dem Spielfeld dirigieren. Dabei hängt allerdings die Reaktionsweise Ihrer Truppe entscheidend von den getroffenen Voreinstellungen ab. Denn schließlich haben Sie vorab bereits bestimmt, ob sich Polizist "Rot 1" sehr aggressiv verhält oder lieber passiv bleibt und den Terroristen, wenn möglich, aus dem Weg geht. Oder ob "Grün 5" Zielpersonen lieber eliminiert als gefangennimmt. Wenn Sie sich an diese Voreinstellungen erinnern und dazu einige grundlegende Regeln beachten (man kann nicht gleichzeitig rennen und schießen), werden Sie schon klarkommen.

Schlicht und doch verwirrend

In technischer Hinsicht wirkt Deadline eher unaufwendig. Besonders im Hauptspielfeld, und hier findet der Großteil des Spiels statt, wirken die Grafiken nicht mehr zeitgemäß. Die sehr pixeligen Darstellungen erinnern sehr an Strategiespiele längst vergangener Tage. Da hilft es

auch nicht, daß einige schöne Videos in das Spiel eingebaut wurden – gerade im Grafikbereich muß man heute schon einiges mehr bringen.

Der wohl einzige Vorteil der eher schwachen Bildschirmarstellungen liegt darin, daß Deadline mit einer einzigen CD auskommt. Bei anderen Spielen dieses Genres (z.B. Police Quest SWAT) geht das häufige Wechseln der CDs schon ein wenig auf die Nerven.

Die Verwirrung bei Deadline entsteht dagegen eher durch die Vielzahl der Aufgaben und die (wiederum aus der strategischen Ecke stammende) Darstellungsweise: Man sieht nämlich stets nur den Teil des Gebäudeinneren, den auch der

im Moment aktive Polizist einsehen kann, ganz gleich, wie viele andere Teammitglieder man zuvor schon in die Räumlichkeiten eingeschleust hat.

Zudem muß man sich gerade in der Anfangsphase stets die komplexe Steuerung vergegenwärtigen. Die Standardaktionen sind zwar mit der Maus durchführbar, aber es gibt, wie gesagt, eine Vielzahl von Aufgaben und so wundert es wenig, daß nahezu die gesamte Tastatur mit

Zuerst einmal müssen Sie den schwierigen Spieleinstieg verdauen.

Befehlen belegt ist. Ganz traditionell kommt der Sound daher, besteht er doch in erster Linie aus den Monologen des Briefings, gebrüllten Befehlsfetzen und dem üblichen Kampfgegrunze.

Verpaßte Chancen

Unterm Strich handelt es sich bei Deadline um ein durchaus originelles Spiel, das eine Vielzahl seiner Möglichkeiten leider verschenkt. So wurde zwar auf Realitätsnähe großen Wert gelegt und

sogar der ehemalige Kommandeur einer britischen SAS-Einheit als Berater verpflichtet, auf der anderen Seite aber an der Technik ebenso gespart wie an der Verständlichkeit.

Es ist ja durchaus interessant, auf etlichen Seiten des Handbuchs über sämtliche Anti-Terror-Einheiten der Welt, deren geschichtliche Hintergründe und größten Erfolge (teils in regelrechtem Fan-Jargon verfaßt) nachzulesen. Eine detaillierte Beschreibung des Spieleinstiegs, am besten anhand eines Beispielszenarios, wäre aber sicherlich wünschenswerter gewesen.

Man hat stets den Eindruck, als solle Deadline dort anfangen, wo SWAT aufhört (und dieser neuerliche Vergleich sei mir wegen der augenscheinlichen Konkurrenz der beiden Spiele erlaubt), aber genau hier liegt die Schwierigkeit. Muß man sich in SWAT erst mühsam zum Einsatzleiter hocharbeiten und bekommt im Laufe seiner Karriere alles Wissenswerte beigebracht, so wird dieses Wissen in Deadline bereits vorausgesetzt – oder muß in etlichen, spaßverderbenden Fehlschlägen erworben werden.

Erst nachdem man sich an die taktischen und strategischen Winkelmzüge ebenso gewöhnt hat wie an die komplexe Steuerung, weiß Deadline trotz seiner grafischen Mängel zu bestechen: durch großen Spielumfang und viele neue Möglichkeiten. Denn je erfolgreicher Sie Ihr Team führen, desto mehr neue Bewerber melden sich bei Ihnen. Auch auf eine immer größer werdende Anzahl verschiedener Einheiten können Sie schließlich zugreifen. Zuerst einmal müssen Sie aber den schwierigen Spieleinstieg verdauen. Ob sich diese Taktik auszahlt?

Alternativen:

Police Quest SWAT
Sierra • ca. 120 Mark
System Shock
Electronic Arts • ca. 109 Mark
Mortal Coil
Virgin • ca. 100 Mark

Hersteller:

Psygnosis

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

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

Pro

Komplexe Spielgestaltung
Großer Spielumfang

Kontra

Kein leichter Einstieg
Ungeachtet strukturierter
Handbuch

Spiel-/Dauerspaß: **32 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **12 von 20**
Sound: **6 von 20**

TOTAL:

59

Freie Auswahl!

Auf Wunsch können Sie sich in Deadline Ihr Personal selbst zusammensuchen. Für jedes potentielle Mitglied gibt es eine eigene Akte. Das gleiche gilt natürlich auch für jede zur Verfügung stehende Waffe. Die Bilder stammen aus der englischen Version, bei uns werden sämtliche Texte natürlich auf deutsch erscheinen.

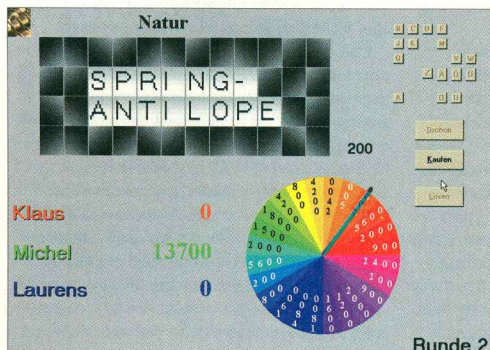


Je mehr Filter Sie benutzen, desto mehr wird auch die Auswahl eingeschränkt. Achten Sie trotzdem auf ein ausgewogenes Team

Sie sind gut beraten, wenn Sie sich mit allen Waffengattungen auskennen. Und wie Sie sehen, gibt es davon reichlich

Glückswand

Gameshows haben in Klaus Traffords Leben einen sehr hohen Stellenwert. Momentan versucht er sein Glück an der Wand.



Hupfdohle hätte hier nicht gepaßt

Da meinte doch letzters ein sehr kritischer Leser folgendes: Bei dem neuen PC Power-Wertungssystem könnten unterhaltsame Spiele kaum über die 70er-Grenze kommen, wenn Grafik und Sound nicht so gelungen sind. Somit würde ein Game wie Tetris ungerecht bewertet, zumal es ja hier auf den Spielspaß ankommt. Ich erklärte dem jungen Mann, daß wir in einem solchen Fall auch noch eine Alternativwertung hätten, rechnete aber nicht damit, diese so schnell anwenden zu müssen.

Und nun isses halt passiert: Glückswand von Topware ist just solch ein Spiel, bei dem es allein auf den Spaß ankommt. Allerdings ist der Gesamteindruck in beiden Fällen der gleiche, so daß auch hier das Punktesystem Anwendung finden könnte. Genug des Vorworts, wenden wir uns dem eigentlichen Produkt zu.



Versuchen Sie Ihr Glück! Sie haben 90 Sekunden Zeit. Die Lösung finden Sie – auf dem Kopf stehend – auf dieser Seite

Überarbeitet

Zum Spielablauf brauche ich wohl nichts zu sagen, denken Sie an Maren Gilzer, dann wissen Sie, welche Sendung hier umgesetzt wurde. Aufmerksamen Lesern wird es nicht entgangen sein, daß wir vor einiger Zeit in der Abteilung Shareware schon einmal das Vergnügen mit Glückswand hatten. Nun liegt die überarbeitete Vollversion vor, allerdings konnte ich bis auf Kleinigkeiten keine großartigen Änderungen feststellen.

Zunächst einmal wurde versucht, mit Truecolor die Grafik

aufzumotzen, nur leider hat das Programm einen dicken Bug: Nicht alle zur Auswahl stehenden Hintergrundgrafiken lassen sich laden. "Kein Bild der Ser-Reihe" heißt es zur Begründung. Nein, es lag nicht an meiner Grafikkarte, ich bitte Sie!

Die Buchstaben sehen etwas hübscher aus, allerdings verschwinden sie zwischendurch auch mal wieder oder tauchen an Stellen auf, wo sie gar nicht hingehören – hier hilft nur ein gutes Gedächtnis. Zum Glück passiert das nicht ständig, aber ärgerlich ist es schon. Neue Soundeffekte gibt es ebenfalls, aber da das Spiel ohne Sound wesentlich schneller wird, können wir darauf auch verzichten. MIT Sound erscheint nämlich jeder Buchstabe mit einem "bing", ohne erscheinen alle Lettern auf einmal.

Spielerisch sind sowohl positive als auch negative Elemente unverändert. Erstere sind

unter anderem je zwei sehr umfangreiche Wortdateien für das Drei-Runden-Spiel bzw. die Superrunde, die Möglichkeit, alles, aber auch wirklich alles einstellen zu können, was Anzahl der Konsonanten (inklusive Umlaute) bei der Super- und Bonusrunde angeht, wieviel die Vokale kosten, ob das Rad nun mit Negativfeldern (Bankrott, Aussetzen) belegt sein soll oder nicht, und so weiter.

Gelieben ist auch der Editor für eigene Begriffe, und erneut ist

Frust angesagt, denn eine Erklärung, wie das Sch... Ding funktioniert, habe ich noch immer nicht entdeckt. Wenn Sie da durchblicken, lassen Sie es mich wissen.

Statt bis zu drei Spielern können Sie auch Computergegner wählen, doch die erweisen sich als unsagbar doof. Wer nimmt als ersten Buchstaben schon ein K oder kauft als ersten Vokal ein O? Ja gut, Martin Mirbach vielleicht, denn beide Buchstaben sind ja in dem Wort "Schokokekse" vertreten...

Flotter Dreier

Am besten wird's also sein, wenn Sie mit zwei Freunden oder allein gegen sich spielen, dann kommt nämlich echter Spielspaß auf, der trotz der genannten Mängel recht hoch ist. Für die Mittagspause eignet sich Glückswand allemal, und da es außerdem nur schlappe 30 Mark kostet, kann man eigentlich auch nicht meckern. Außerdem empfiehlt Hersteller Topware dieses Spiel den potentiellen Glücksrad-Kandidaten bei Sat. 1, und die kommen garantiert auf ihre Kosten. (P)



Glückswand

Positiv

Umfangreiche Wortdateien, Einstellmöglichkeiten, verschiedene Grafikeffekte, teilweise sehr vertrackte Rätsel, günstiger Preis

Negativ

Editor für neue Begriffe ohne Anleitung fast nutzlos, Verlangsamung des Programms bei Aktivierung des Sounds, doofe Computergegner

Gesamteindruck:
empfehlenswert

Super Street Fighter 2



Viel Muskeln, wenig Hirn. Ob sich hier im Titelbild ein Capcom-Programmierer verewigt hat?

Drei Wochen lang sah sich Lorenz Steinke alle alten Bruce Lee-Filme an, dann fühlte er sich fit für den Kampf gegen die Super Street Fighter.



Nicht einmal die Typen im Hintergrund reißt dieses Spiel vom Hocker

Es gibt Dinge und Menschen, die sind ihrer Zeit einfach weit hinterher: Bonanza-Fahrräder und Pril-Blumen gehören dazu, Erich Honecker am Ende seiner unrühmlichen Regentschaft sicherlich auch. Manche dieser Zeugen vergangener Zeiten landen auf dem Müllhaufen der Geschichte. Andere werden immer wieder hervorgekramt, bis sie niemand mehr sehen oder hören kann.

Nicht unbedingt zur Freude von uns Spielern haben auch manche Softwarehäuser das Recyclen alter Ideen zur höchsten Kunst erhoben und stöbern regelmäßig durch ihre Archive, um längst Ausgebranntes noch einmal lauwarm aufzukochen.

Total verstaubt

Erst neulich fand wieder so ein verstaubter Titel den Weg auf meinen Schreibtisch. Super Street Fighter 2 las ich auf dem Etikett der Beta-CD. Schon stieg die Erinnerung an schlaflos vor dem



Immerhin 16 verschiedene Pixel-Krieger treten gegeneinander an

guten alten 64er (auch als "Die Datenwurst" oder "Schlummerrolle" bekannt) verbrachte Nächte vor meinem geistigen Auge empor. Das war noch was, als man Sprites von der Größe eines Daumennagels durch Blockgrafik-Szenarien hetzte und die Zeit beim Nachladen weiterer Levels noch ausreichte, um einen Norwegerpullover zu stricken oder das Abitur nachzumachen.

Vergessen die Zeiten, als pixelige 16-Farb-Grafik noch als das Nonplusultra auf unseren Bildschirm galt und die krächzende Sprachausgabe mancher Software als unübertroffene Highend-Akustik gelobt wurde. Lichtjahre liegen zwischen den technischen Möglichkeiten von damals und heute. Nur fair also, daß die meisten Softwarehäuser auch Spiele herausbringen, die die Fähigkeiten moderner PCs ausnutzen und den gestiegenen Ansprüchen von uns Gamern Rechnung tragen.

Leider gibt es jedoch, wie bei fast allen Dingen im Leben, auch hier Ausnahmen. Die Karate-Simulation Super Street Fighter 2 gehört mit Sicherheit dazu: Dieses Programm fällt eindeutig unter die Überschrift "Fälsch verstandene Klassiker". Eine alte Idee (16 verschiedene Karate-Cracks verprügeln sich gegenseitig) wurde mit der Technik von damals (bloß nicht zu viele Farben oder Pixel gleichzeitig nehmen) und krächzendem Transistorradio-Klang gemischt und anschließend unter der Überschrift "Die Legende lebt" herausgebracht.

Kennen Sie Soundblaster ?

Zugegeben: Einst haben wir Karate-Spiele ja auch ganz gerne mal eingelegt. Eine Zeit lang gab es sogar einen richtigen Boom bei diesen Games. Doch seitdem sind eben viele Jahre vergangen. Und mittlerweile wünsche, nein, verlange ich in einem solchen Game eben auch akzeptable Grafik (wir leben ja mittlerweile im SVGA-Zeitalter), annehmbaren Sound (hey, Ihr da bei Capcom, kennt Ihr Soundblaster?) und ein paar neue Ideen.

An Super Street Fighter II ist all dies spurlos vorübergegangen. Dieses Programm ist in höchstem Grad nostalgisch. Und dies ist entweder so gewollt – dann sollte man es mit einer entsprechenden Warnung auf der Verpackung und zu einem historischen Preis verkaufen –, oder es

handelt sich hierbei um eine simple Verhöhnepieler (um nicht schlimmere Wörter zu benutzen). In diesem Fall kann ich vor dem Spiel nur warnen.

Kleiner Spaß am Rande: Da die Programmierer offensichtlich nicht wissen, wie man die interne PC-Uhr abfragt, müssen Sie als Benutzer die Geschwindigkeit der Spielfiguren von Hand an ihren PC anpassen. Besitzen Sie einen Pentium (der ein solch primitives Spiel möglicherweise als Beleidigung betrachten könnte) sollten Sie spaßeshalber einmal die schnellstmögliche Einstellung wählen. Dann rasen die Kämpfer wie kleine Nähmaschinen über das Bild und schlagen sich mit mindestens 180 Beats per Minute. Damit ist Super Street Fighter 2 zwar noch lange nicht das beste Karate-Programm, aber immerhin das mit Abstand schnellste. ☹

Alternativen:

Alle Bruce Lee-Filme
In gut sortierten Videotheken
Karateschulen in Deutschland
Etwas Sport schadet nicht
Kung Fu Fighting
Carl Douglas • Nr. 1-Oldie

Hersteller: Capcom
Preis: 79,95 Mark

Minimum:
486 DX 33, 4 MB RAM, SVGA,
DOS 5.0

Pro
immerhin 16 Spielertypen
Nähmaschinen-Modus

Kontra
so ziemlich alles übrige

Spiel-/Dauerspaß:	9 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	4 von 20
Sound:	3 von 20

TOTAL:

21

SUPER STREET FIGHTER 2

Chaos Overlords

Die Chaos Overlords sind los. Mächtige Kriegsherren haben in der allgemeinen Anarchie des späten 21. Jahrhunderts alle Macht in ihren gierigen Händen vereint. Nun fechten Sie untereinander aus, wer der stärkste von allen ist. Denn auch hier gilt: Es kann nur einen geben. Lorenz Steinke wollte dieser eine sein und mischte mit beim Poker um die Macht – so wie wir ihn kennen, wahrscheinlich mit gezinkten Karten.

Im Jahr 2050 haben sich die Nation der Erde endlich unter einer gemeinsamen Regierung zusammengeschlossen. Diese Weltregierung sorgt überall für Frieden, Freude, Eierkuchen indem sie alle häßlichen Dinge (Krieg, Drogen, Pornographie) einfach verbietet. Chaos Overlords, ehemalige Mafiabosse und Konzernlenker, rüsten zum Kampf gegen diese absolute Macht. Sie wollen sich den Handel mit überaus lukrativen verbotenen Gütern wie Waffen und Drogen nicht vermissen lassen und schlagen deshalb zurück gegen die allgegenwärtige Weltregierung.

Mit allen erlaubten und unerlaubten Mitteln, von der Bestechung und Erpressung bis zum bewaffneten Guerilla-Kampf, schaffen sich die Overlords in den Großstädten des 21. Jahrhunderts neue Herrschaftsgebiete, die sie mit Hilfe brutaler Gangs kontrollieren. Angezogen von der Macht und dem Reichtum dieser Kriegsherren sammeln sich immer neue Glücksritter und Banden unter der Herrschaft der Overlords. In den Städten gilt schon bald nur noch das Recht des Stärkeren.

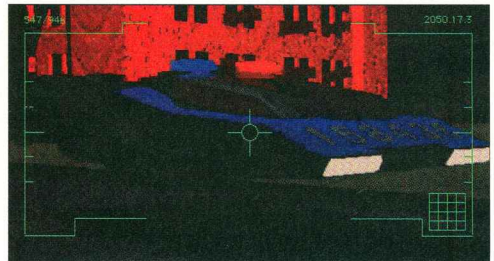
Jeder hat Angst

Vom kleinen Kioskbesitzer bis zum bedeutenden Weltkonzern: Sie alle zahlen Schutzgelder an die mächtigen Herren der Straße. Wer nicht spurt, wird beseitigt. Angst und Schrecken greifen um sich. Nur vereinzelt geht die Polizei gegen die Bandenkriminalität vor. Oft jedoch verhindern die an Politiker und hohe Beamte gezahlten Schmiergelder den Einsatz der Polizei-Truppen. Und selbst dort, wo diese Truppen eingesetzt werden, können Verbrechen und Gewalt nur für wenige Wochen ferngehalten werden. Sobald die Polizei ein Stadtviertel verlassen hat, kehren die Banden der Overlords dorthin zurück.

Von immer größerem Hunger nach Reichtum und Einfluß getrieben, zerfleischen sich die Armeen der Overlords schließlich gegenseitig in grausamen Straßenkämpfen. Zuletzt bleiben nur noch sechs Kriegsherren übrig. Sie sammeln im ganzen Land Anhänger, die in einem letzten großen Kampf herauszufinden, wer der Stärkste von allen ist. Denn auch für die Overlords gilt: Es kann nur einen geben.

Exakt an dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Als einer dieser sechs Overlords dürfen Sie am finalen Kampf um die Weltherrschaft teilnehmen (wahlweise gegen mehrere vom Computer gesteuerte Gegner oder mit bis zu fünf anderen Spielern im Netz oder vor Ihrem PC). Zeitgleich mit Ihren Gegnern fallen Sie über jene Großstadt her, in welcher der Abschlussskampf ausgetragen wird. Nach und nach besetzen Sie Teile dieser Stadt, bis kein Viertel mehr unkontrolliert ist. Dann

bewaffnen Sie Ihre Gangs bis an die



Im Intro patrouillieren zahllose Polizei-Einheiten durch die nächtlichen Straßen der Millionenstädte. Später sollten Sie sich bloß nicht mit den Cops anlegen: Sie ziehen immer den Kürzeren



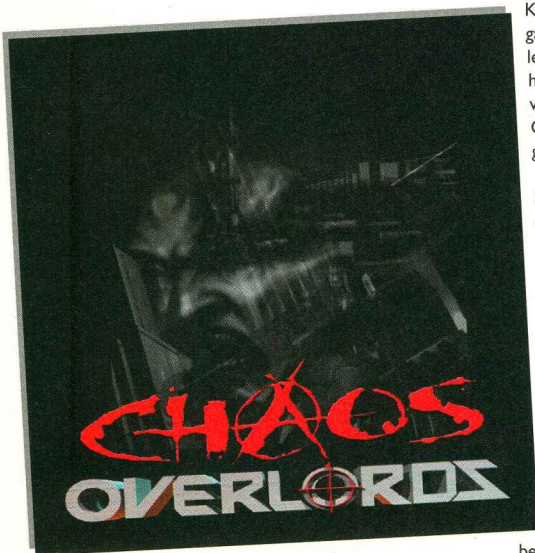
Hier ein Foto vom letzten Familientreffen einiger Chaos-Gangs: die Lederköpfe, die Dominatrix-Clique, die Ärgermacher und die halb-menschlichen Ground Zeros (v.l.n.r.)

Zähne, um sich die Viertel im Kampf Overlord gegen Overlord gegenseitig wieder abzujaugen.

Ohne Druck keine Kohle

Das Wichtigste bei diesem Strategie-Spiel ist der planvolle Einsatz von Gewalt. Verbreiten Sie in einem einzelnen Stadtviertel zu viel Chaos, entsendet der Bürgermeister Polizei-Truppen dorthin, die Ihre Gangs im Viertel in Rekordzeit eliminieren. Gehen Sie hingegen zu gutmütig mit den Bewohnern der Stadtviertel um, kommt kein Geld mehr in Ihre Portokasse – ergo keine Mäuse, um neue Leute anzuwerben oder die alten mit neuen Waffen auszurüsten.

Über die ganze Stadt sind zahlreiche wichtige Gebäude verteilt, von der Klinik über das Forschungszentrum bis zum Fernsehsender. Wenn Sie diese Gebäude kontrollieren, haben Sie leichteren Zugang zu bestimmten Vorräten. Beispielsweise können Sie nahe einem Forschungsgebäude schneller neue Waffen entwickeln. Diese Waffen verwenden Ihre Gangs dann später im Kampf gegen die Anhänger Ihrer Gegner. Bei einer Klinik können Sie hingegen Ihre Leute nach blutigen Gefechten schneller wieder heilen.



Alle Gangs, die Sie einstellen, müssen Sie ständig trainieren, ihre Kampfkraft durch die Ausrüstung mit Waffen und Ausrüstung verbessern und auf die Gesundheit Ihrer Krieger achten. Denn wenn erst die Verteilung der Stadtviertel abgeschlossen ist, werden die Gangs heimlich in die Viertel der anderen Spieler geschickt, um dort die Herrschaft zu übernehmen.

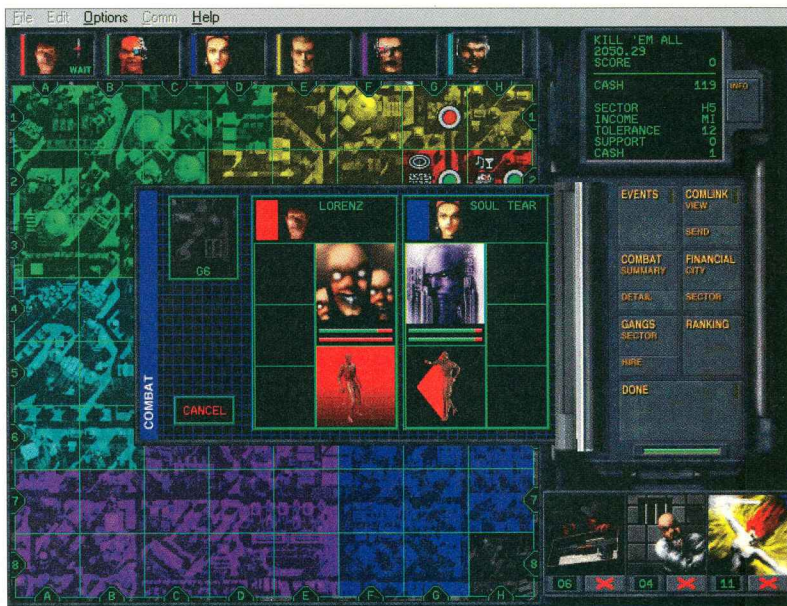
Originelle Gangs

In dieser Spielphase geht es dann zu wie beim Poker. Viele Kämpfer können sich gut tarnen und tauchen plötzlich wie aus dem Nichts in fremden Vierteln auf, um dort die Herrschaftsfrage neu zu regeln. Pech,

Technisch setzt das Spiel keine neuen Maßstäbe.

wenn der dort regierende Overlord kaum eigene Kämpfer in diesem Viertel bereithält oder bei der Ausrüstung seines Fußvolkes gezeigt hat.

Hübsch anzusehen sind die zahlreichen unterschiedlichen Gang-Typen. Bis zu 80 davon kann jeder Overlord kommandieren. Die Charaktere dieser Gangs sind sehr unterschiedlich. Manche sind ausgesprochene Kämpfer, dafür aber blöd wie Toastbrot. Andere sind hingegen höchst intelligent oder haben andere Stärken. Wichtig ist, daß Sie die



Sind alle Stadtviertel besetzt, bekämpfen sich die Overlords gegenseitig mit ihren Gangs

Kämpfer mit den passenden Waffen und Ausrüstungsgegenständen versehen. Denn was kann schon ein geistiger Neandertaler mit einem tragbaren Computer anfangen?

Chaos Overlords ist ein Spiel, das nicht nur von der Aufteilung des Spielfeldes (immerhin acht mal acht Stadtviertel) ein bißchen an Schach erinnert. Genau wie beim Spiel der Könige müssen Sie auch bei Chaos Overlords Ihre Züge möglichst weit im Voraus planen. Ein bißchen strategisches Denken, gemischt mit dem nötigen Draufgängertum und kühler Berechnung: Das sind die Eigenschaften, die aus Ihnen vielleicht den letzten und mächtigsten der Overlords machen können. Aber bis dahin müssen Sie noch eine ganze Menge feindlicher Gangs auslöschen.

Technisch setzt das Spiel keine neuen Maßstäbe. Mir persönlich ist es

unverständlich, warum ein Strategie-Spiel, das fast ohne Animationen auskommt und keine großen Hardware-Anforderungen stellt, nur unter Windows 95 läuft. Auch der Sound (die übliche, langanhaltende Dudelmusik als Hintergrund-Track) bringt wenig Neues. Sollten Sie nichtsdestotrotz Spaß an Erpressung, Bestechung und Straßenkampf haben (sind wir nicht alle ein bißchen Mafia?) wird Ihnen das Spiel aber sicher auch ohne oscarverdächtige Spezialeffekte gefallen.

Alternativen:

Space Bucks
Sierra • ca. 100 Mark
Die Siedler II
Blue Byte • ca. 110 Mark
Space Marines
Software 2000 • ca. 110 Mark

Hersteller:

Softgold

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro

Computergegner mit 4 Schwierigkeitsstufen, Originelle Gangs, Nette Spielidee

Kontra

Nur für Windows 95
Hintergrundmusik nervt

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	10 von 20

TOTAL:

68

Erste Hilfe

Kaufen Sie frühzeitig Waffen und Ausrüstung für Ihre Gangs. Spätestens wenn alle Stadtviertel verteilt sind, sollten Ihre Leute mit dem Nötigsten ausgerüstet sein.

Anstatt Ihre Viertel sofort auszubuten und damit Polizei-Einsätze zu provozieren, sollten Sie dprt erst einmal alle Gebäude besetzen.

Besetzen Sie auch die Viertel mitten in Ihrem Herrschaftsgebiet mit ausreichend Gangs. Ihre Gegner schleichen sich sonst schneller in Ihr Machtzentrum ein, als Ihnen lieb ist.

Spielen Sie nicht gleich zu offensiv. Wenn Sie auf einer Seite neue Viertel gewinnen, während Sie Ihre Gegner von hinten aufrollen, haben Sie nichts gewonnen. Behalten Sie daher immer

eine kleine Reserve von Gangs für Notfälle zurück.

Vergessen Sie das Erforschen neuer Waffensysteme nicht. Sonst kämpfen Sie bald mit Holzknütteln gegen die Laserschwerter Ihrer Gegner.

Achten Sie schon zu Beginn des Spiels darauf, alle Gangs ausreichend zu heilen. Angeschlagene Kämpfer nutzen Ihnen wenig, wenn es später hart auf hart geht.

Sorgen Sie dafür, daß Ihre Gangs immer etwas zu tun haben. Herumhängende Krieger bringen Ihnen nichts ein, halten aber trotzdem jede Woche ihre Hand auf und wollen bezahlt werden.

CHAOS OVERLORDS

Cyril Cyberpunk

**Martin Mirbach kämpft gegen die bösen Fluffies.
Seitdem schläft er nur noch ohne seinen Kuschelteddy.**



Die kleinen Fluffies erinnern nur sehr entfernt an Teddybären und sind auch nicht sehr gefährlich



Die Cyborg-Fluffies sind schon etwas gefährlicher, aber immer noch gut zu schaffen

Haben Sie sich schon einmal gefragt, warum es keine blauen Gummibärchen gibt? Nun, die Antwort liegt eigentlich auf der Hand, und wenn ich am Ende dieses Reviews immer noch so gute Laune habe wie im Moment, werde ich sie Ihnen bestimmt nicht vorenthalten. Aber wahrscheinlich stellt sich Ihnen gerade eine ganz andere Frage: Was schwafelt der Kerl da über blaue Gummibärchen, wo er doch eigentlich ein Spiel besprechen sollte.

Nun, auch diese Antwort ist ganz einfach. In besagtem Spiel wimmelt es nämlich nur so vor knuffigen Bärchen. Aber obwohl sie niedlich aussehen, haben diese Bärchen (oder besser: diese Fluffies, wie sie hier heißen) nur das Eine im Sinn – Sie, den Spieler, von der Bildfläche zu pusten. Und so konnte es dazu kommen...

Schluß mit lustig!

Das Jahr: 2224. Der Ort: Manhattan. Der neunjährige Cyril Smith verbringt einen ruhigen Abend zu Hause. Da solch lapidare Freizeitbeschäftigungen wie Fernsehen längst aus der Mode gekommen sind (sowie zur Zukunft des interaktiven Films, Anm. d. Red.), vertreibt sich Cyril die Zeit mit einem wesentlich interessanteren Hobby: dem Abhören intergalaktischer Funkwellen. Was er dabei zufällig mitbekommt, ist allerdings alles andere als lustig. Ein fremdes Aufklärungsschiff bespricht mit seinem Heimatplaneten die unmittelbar bevorstehende Invasion der Erde.

Ohne so recht zu wissen, was er eigentlich tun

soll, entscheidet sich Cyril für die immer noch beste Art der Verteidigung, den Angriff. Maskiert wie sein großes Idol "Cyber-Man", einem Comic-Helden dieser Zeit, und ausgerüstet mit seinem Hoverbrett, einer Kugelpistole und einer VR-Brille stellt er sich dem Kampf. Ein neuer

Einfach nur ein Spiel, das Spaß macht.

Superheld ist geboren: Cyril Cyberpunk. Sofort macht er sich auf in den Central Park, wo er auch prompt das fremde Raumschiff findet. Ohne zu zögern, betritt er die Höhle des Löwen, um festzustellen, daß die Besatzung aus mutierten

Cyborg-Teddybären, den sogenannten Fluffies besteht. Und zu allem Überfluß sind die Viecher auch noch bössartig. Kann Cyril Cyberpunk diese üble Bande stoppen?

Solider Spaß vom Band

Der erste optische Eindruck des Spiels erinnert stark an die Jump'n'Run Klassiker aus dem Hause Apogee. Und genau wie diese ist auch Cyril Cyberpunk in einer Shareware-Version erhältlich. Wer möchte, kann unsere CD einlegen und sich mit den bösen Teddys vergnügen. Auch die immer noch äußerst wirksame Mischung aus Jump'n'Run und Shoot'em-Up entpuppt sich einmal mehr als gelungen.

Zunächst stehen Ihnen vier Grundfunktionen zur Verfügung: fahren, springen, ducken und



Im Schutz der Stufen sollte man warten, bis einem die gefährlicheren Fluffies den Rücken zukehren. Hinterhältig, aber immer wieder wirkungsvoll



Den Aufzug kann man nicht nur benutzen, um von einem Stockwerk ins nächste zu gelangen. Im Vorbeifahren lassen sich die Fluffies gut erwischen.

Wie alles begann...



Ein ganz normaler Abend in der Zukunft...



...Cyril Smith lauscht dem intergalaktischen Funkverkehr und erfährt alles über die geplante Invasion



Es ist Zeit für den Einsatz von Cyril Cyberpunk!

schießen. Ihr Fortbewegungsmittel, das Hoverbrett, verhält sich so wie ein Skateboard, nur eben schneller, wendiger und über dem Boden schwebend.

Im weiteren Verlauf des Spiels wird sich Ihr Aktionsradius allerdings erheblich erweitern. Zum Einen durch die Aufstockung des Waffenarsenals – vom Flammenwerfer bis zur Laserkanone, von der Bodenmine bis zur Bombe



Industrie-Fluffies verwenden alle möglichen Fahrzeuge und Geräte, um Sie zu erledigen. Aufgespießt von einem Gabelstapler – kein sehr ruhmreiches Ende!

läßt sich in den dunklen Ecken des Fluffy-Schiffes so einiges aufstöbern. Zum anderen ist auch Ihr Hoverbrett zu weit mehr in der Lage als nur zum Schweben. Mit genügend Treibstoffvorrat, der im Übrigen auch den Flammenwerfer speist, ist sogar ein Senkrechtstart in typischer Düsenjägermanier möglich. Und an manchen



Wenn Ihnen dieser Hüpf Teddy aufs Dach steigt, helfen auch die kraftspendenden Sandwiches rechts im Bild nichts mehr...

Hindernissen kommt man ohne diese Funktion einfach nicht vorbei.

Es ist daher für ein gutes Gelingen unbedingt nötig, stets ein Auge auf die eigenen Vorräte zu haben. Sandwiches (für Energie) und Kanister (für Treibstoff) findet man anfangs noch an jeder Ecke, meist sogar mehr als man aufnehmen kann. Gerät man zu einem späteren Zeitpunkt in die Bredouille, sollte man sich also nicht scheuen, umzukehren und aufzutanken. Mittelfristig zahlt sich diese Strategie garantiert aus. Wer aber versucht, immer nur den kürzesten Weg einzuschlagen, wird leider nicht sehr weit kommen. Auch Schutzschilde, die seltenen Minen und die noch viel selteneren Bomben findet man nur in entlegenen Winkeln des fremden Raumschiffs. Und dabei sind die Dinger doch sooo nützlich.

Null Problemo!

In technischer Hinsicht ist Cyril Cyberpunk ein Spiel, daß in keinerlei Hinsicht Probleme bereitet. Die Installation verläuft denkbar einfach, vorhandene und vom Programm unterstützte Hardware wird zuverlässig erkannt – sogar die Mindestanforderungen nehmen sich durchaus moderat aus. Gesteuert wird wahlweise nur über die Tastatur, über die Kombination Tastatur/Joystick oder über Kombination Tastatur/Pad.

Dabei sollte Ihnen eins von Anfang an klar sein:

Ohne ein gutes Gamepad macht dieses Spiel nur halb so viel Spaß. Mit einem solchen Eingabegerät kommt allerdings schnell Freude auf, die Tastatur braucht man dann nur noch für solche Kleinigkeiten wie einen Waffenwechsel oder das Abspeichern von Spielständen. Ansonsten geht die Steuerung so schnell in Fleisch und Blut über, daß Sie das ohnehin sehr dünne (aber deutsche und sehr übersichtliche) Handbuch rasch zur

Seite legen können.

So ist Cyril Cyberpunk letztendlich einfach nur ein Spiel, das Spaß macht. Es besticht weder durch eine auffallend gute Grafik, noch durch einen nie gehörten Hammersound. Auch die Spielidee ist beileibe nicht neu. Sämtliche Elemente waren früher schon mal da, und auch die Fluffies sind schließlich und endlich nur die weitere Variation eines bekannten Themas. Also noch einmal ganz deutlich: Cyril Cyberspace kann sich in keinem der oben genannten Bereiche mit Spielen wie Rayman oder Pitfall messen – trotzdem wird es sicher viele Freunde finden.

Dafür sorgt schon der günstige Preis. Die gute Laune hat mir dieses Spiel jedenfalls nicht verdorben, und deswegen müßte ich Ihnen jetzt eigentlich das Geheimnis der blauen Gummibärchen verraten. Aber wissen Sie was? Ich habe es mir anders überlegt und lasse Sie weiter schmoren. Vielleicht komme ich ja in einer unserer nächsten Ausgaben noch einmal darauf zurück. Nur so gewinnt man Stammler! 

Alternativen:

Rayman
UBI-Soft • ca. 89 Mark
Pitfall – The Mayan Adventure
Activision • ca. 110 Mark
Hugo
Tresor • ca. 65 Mark

Hersteller: Reality Studios/CDV
Preis: 59,95 Mark

Minimum:
386 DX 40, 4 MB RAM, VGA,
DOS 5.0, Gamepad sehr empfohlen

Pro
Viel Spaß für wenig Geld

Kontra
Keine echten Innovationen
Ohne Gamepad nicht so gut

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 64

CYRIL CYBERPUNK

S.T.O.R.M.

In der Schule hatte es nicht mal zum Fahrtenschwimmer gereicht, nun setzte sich Lorenz Steinke in ein Super-U-Boot und ging auf Tauchstation.

Im Jahr 2055 gleicht die Erde einem galaktischen Müllhaufen. Alle Kontinente sind atomar verseucht. Eine weltweite Energiekrise verschärft die Situation in den meisten Ländern zusätzlich. Die Regierungen der Erde haben deshalb das Bureau for Energy Research (BEAR) damit beauftragt, neue Energiequellen ausfindig zu machen. BEAR hat zahlreiche Spezialsatelliten in den Orbit geschossen, die die Erdoberfläche gescannt und nach einer Lösung des Energieproblems gesucht haben. Sehr zum Ärger der Atomindustrie, vereinigt im Nuclear Energy Office (NEO), stoßen diese Satelliten tatsächlich nach einiger Zeit auf ein großes Proximum-Vorkommen. Mit diesem Erz könnten die Energieprobleme der gesamten Erdbevölkerung auf einen Schlag für viele Jahre gelöst werden.

Unfall mit Folgen

Leider befindet sich das wertvolle Proximum auf dem Meeresgrund, rund 400 Meilen vor Neufundland und immerhin 4000 Meter unter dem Meeresspiegel. BEAR hat deshalb spezielle Abbau- und Transportanlagen entwickelt, um den kostbaren Rohstoff an die Erdoberfläche zu befördern. Doch bevor die unbemannten Anlagen auf dem Meeresgrund ihre Arbeit aufnehmen, beschädigt eine schwere Explosion einen Teil der Fördereinrichtungen. Der Verdacht liegt nahe, daß es sich bei diesem "Unfall" um einen Sabotageakt handelt, ausgeführt von der NEO. Diese hat nämlich gerade ein Heer aus fiesen Söldnern zusammengestellt, die speziell für Unterwasser-Einsätze geschult wurden.

Die US-Regierung beschließt, das derzeit modernste Tauchboot der Navy, die U.S.S.

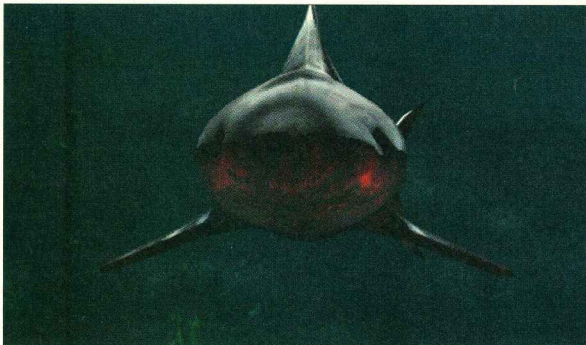


Der metallfarbene Pfannkuchen im Hintergrund ist die S.T.O.R.M., der Stolz der US-Navy im 21. Jahrhundert

S.T.O.R.M. an die Unglücksstelle zu entsenden. Nur dieses Schiff ist klein genug, um durch die zahlreichen Unterwasserriffe zum Ort der Explosion vorzudringen. Gleichzeitig ist das U-Boot mit geeignetem Gerät ausgerüstet, um den Schaden zu beheben und weitere Sabotageangriffe abzuwehren. Eine Mannschaft aus erfahrenen Technikern, Offizieren und Tauchern wird zusammengestellt und zusammen

mit der S.T.O.R.M. an die Küste Neufundlands transportiert.

BEAR hat bereits einige Vorratslager mit Munition, Sauerstoff und Material auf dem Weg von der Küste bis zu den Proximum-Minen deponiert. Diese Vorräte sollen der Besatzung der S.T.O.R.M. auf ihrer gefährlichen Tauchfahrt helfen und ihre eher geringen Überlebenschancen für den Fall einer



Komisch, warum muß ich bei diesem Anblick nur immer an meinen Versicherungsvertreter denken?



Diese beiden Herren befinden sich gerade im Anflug, beziehungsweise Anschwimm, auf die unterseeischen Proximum-Minen



Offensichtlich hat NEO die Unterwasserminen im Baumarkt eingekauft. Besonders günstig im Hunderter-Pack

Auseinandersetzung mit NEO-Söldnern verbessern.

Socken und Chlorbrille

Von Ihrer Mutter bestens mit warmen Socken, einer Chlorbrille für eventuelle Unterwasser-Ausflüge und dem Lernvideo "Die kurzweilige Tauchschule mit Günther Strack" versorgt, übernehmen Sie das Kommando über die S.T.O.R.M. Nicht mehr und nicht weniger als das Geschick der gesamten Menschheit, der Sieg der individuellen Freiheit über die atomare Sklaverei, der Fortbestand der Menschenrechte und die Abschaffung des zwischenzeitlich eingeführten

Schlagen Sie sich mit Haien und Tintenfischen herum, und sammeln Sie Vorräte.

Tempolimits auf deutschen Autobahnen hängen vom Erfolg Ihrer Mission ab. Geben Sie sich also ein bißchen Mühe.

Ihr Schiff verfügt über verschiedene Waffensysteme, einen primitiven Greifarm zum Einsammeln der Vorräte, eine Druckschleuse, um Taucher abzusetzen, sowie eine 300 Watt-Stereo-Anlage mit CD-Wechsler und 4 Wege-Boxen. Außerdem haben Ihnen die Konstrukteure der Navy ausdrücklich versprochen, daß die Steuer-Software ihres Schiffes nicht auf das Betriebs-



Mit Tauchern und Greifarm können unterwegs Vorratspakete aufgesammelt werden

system Windows 2055 aufbaut, welches durch einige Bugs in letzter Zeit etwas in Verruf geriet (erst unlängst sorgte ein simpler Programmfehler in eben dieser Software für einen Super-GAU im Kernkraftwerk Recklinghausen).

Hasta la vista, baby!

Voller Tatendrang machen Sie und Ihre Mannschaft sich auf den Weg zu den unterseischen Proximum-Förderanlagen. Schon nach kurzer Zeit melden Ihnen die Sensoren Ihres Schiffes baldigen Feindkontakt. Freundlich weist das vom Schiffscomputer in Ihrer Steuerkonsole erzeugte Hologramm in Gestalt einer sympathischen Dame ohne Unterleib auf Ihre nur minimalen Überlebenschancen von "exakt 0.0037 Prozent" hin, bevor es sich mit einem "Hasta la vista, baby" verabschiedet.

Währenddessen schlagen in Ihrem Schiffsheck bereits die ersten Lasertorpedos eines näherkommenden NEO-Tauchbootes ein. "Sch...", denken Sie noch. Vielleicht hätten Sie doch wie Ihr Cousin Bibelverkäufer im Iran werden sollen. Da lebt man vergleichsweise sicher.

Von nun an müssen sich über nun die nächsten 400 Meilen mit einer Übermacht von NEO-Schiffen und Tauchern herumschlagen, sich vor Haien und Tintenfischen in acht nehmen und fleißig Vorräte einsammeln, bevor Ihnen der Sauerstoff und andere Dinge ausgehen und Sie deshalb mangels Atemluft im Gesicht ähnlich blau anlaufen wie ein dreißig Wochen alter Camembert bei Sommersonne.

Mit der S.T.O.R.M. schleichen oder rasen Sie von Etappe zu Etappe Ihrer schwierigen Mission. Zwischendurch dürfen Sie immer wieder kleine Aufgaben erfüllen, zum Beispiel einen Pottwal aus einem alten Fischernetz befreien oder gefräßige und

etwas unterbelichtete Seelöwen vor dem schnellen Tod im Maul der Haie bewahren. Außerdem lernen Sie die neueste Waffentechnik des 21. Jahrhunderts kennen, wie zum Beispiel intelligente Minen, schnelle Unterwasser-Scooter und Laserkanonen. Das alles wird Ihnen vorgeführt von den penetranten und unermüdlichen Söldnern der Neo-Armee, die eigentlich nur eines im Sinn haben: Sie zu eliminieren.

Netterweise haben



Ungefähr so sieht die S.T.O.R.M. aus, nachdem sie von feindlichen Tauchern in ihre Einzelteile zerlegt wurde

die Programmierer kleine Filmsequenzen in das Programm eingebaut, die Ihnen Zeit für kurze Erholungspausen bieten und mit hübscher Grafik unterhalten. Ein unaufdringlicher Soundtrack und die üblichen Action- und Unterwassergeräusche plätschern während der Kampfszenen aus Ihren Lautsprechern. Auf eine Zwei-Spieler-Einstellung und einen Übungsmodus müssen Sie leider verzichten.

Dafür erfreuen beim Spielen die malerischen Unterwasserlandschaften und die zahlreichen Meeresbewohner mit neckischen, hübsch animierten Schwimmbewegungen. Und wer weiß, vielleicht begegnet Ihnen unterwegs ja auch Flipper. Der hat schließlich Erfahrung mit Bösewichtern aller Art und ausweglosen Situationen.

Alternativen:

Abuse
Electronic Arts • ca. 100 Mark
The Hive
New World Computing • ca. 119 Mark
Earthsiege 2
Sierra • ca. 100 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 25, 8 MB RAM, VGA,
Windows 3.X oder Windows 95

Pro
Zwischensequenzen
Animationen
Unterwasserlandschaften

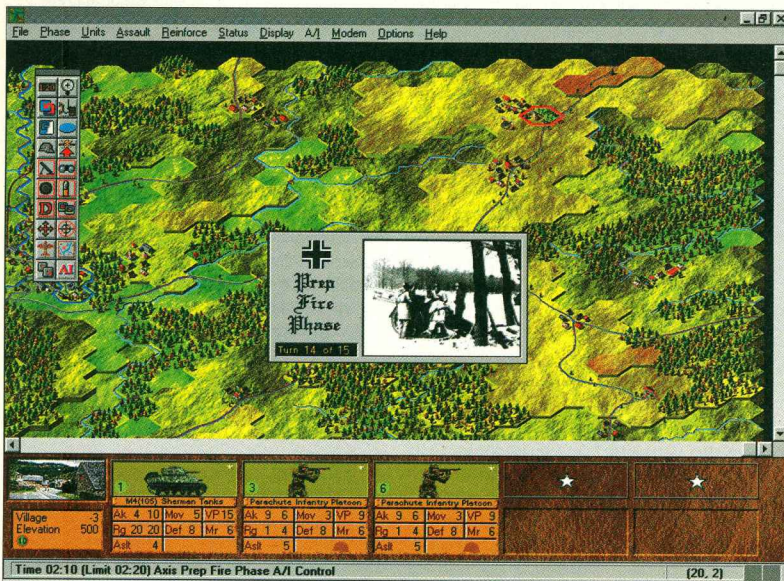
Kontra
Kein Multi-Player-Betrieb
Kein Übungs-Modus

Spiel-/Dauerspaß: **37 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **14 von 20**
Sound: **10 von 20**

TOTAL: 69

Battleground Ardennes

Lorenz Steinke las dicke Wälzer über Kriegführung und Waffentechnik. Dann verzog sich für eine Woche mit ein paar Spielzeugpanzern und Zinnsoldaten in den redaktionseigenen Sandkasten. Als er wieder herauskam, fühlte er sich bereit für seine ganz private Wiederholung der berühmten Ardennen-Schlacht.



Amerikaner ab dem 3. Januar beendet das vorübergehende Gleichgewicht an der Westfront. Die Ardennen-Offensive ist gescheitert.

Feldherr aus der Vogelperspektive

Dieser letzte Versuch Hitlers, den Rückzug im Westen aufzuhalten, beschäftigt seit rund 50 Jahren ein ganzes Heer von Militärgeschichtlern. Aber nicht nur sie interessieren sich für die Ereignisse des Kriegswinters 44/45. Bei Empire Interactive hat man die Ereignisse jener Tage minutiös nachgezeichnet und das Ganze als Strategiespiel herausgebracht: Battleground Ardennes heißt das Programm, bei dem Sie die Ardennen-Schlacht nachspielen dürfen.

Wahlweise auf deutscher oder amerikanischer Seite können Sie sich an einzelnen Episoden der Offensive versuchen. Die Programmierer haben auf drei verschiedenen Landkarten insgesamt 25 Zusammenstöße zwischen deutschen und alliierten Soldaten nachgestellt. Aus der Vogelperspektive oder aus einer 3-D-Ansicht heraus dirigieren Sie Ihre Einheiten gegen einen Computergegner oder einen Mitspieler aus Fleisch und Blut.

Für jede Episode ist eine Maximalzahl von Spielzügen vorgegeben. Gelingt es Ihnen in dieser Zeit, feindliche Einheiten zu vernichten oder bestimmte Städte zu erobern, haben Sie diesen Teil des Spiels gewonnen. Sollten Sie wider Erwarten alle Episoden gewinnen, können Sie mit dem beiliegenden Szenario-Editor eigene Schlachten entwerfen und diese durchspielen.

Originalaufnahmen begleiten jeden Schußwechsel

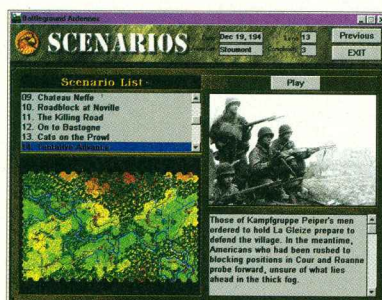
Das Spielfeld ist, wie bei derartigen Simulationen üblich, in Hexagone aufgeteilt. Auf jedem dieser Felder können Sie eine oder mehrere Einheiten in Stellung bringen. Jede Spielrunde innerhalb einer Episode besteht aus verschiedenen Phasen. Innerhalb dieser Phasen können die Gegner ihre

Jede Runde unterteilt sich in einzelne Phasen. Begonnen wird auf beiden Seiten mit dem Einsatz der Artillerie

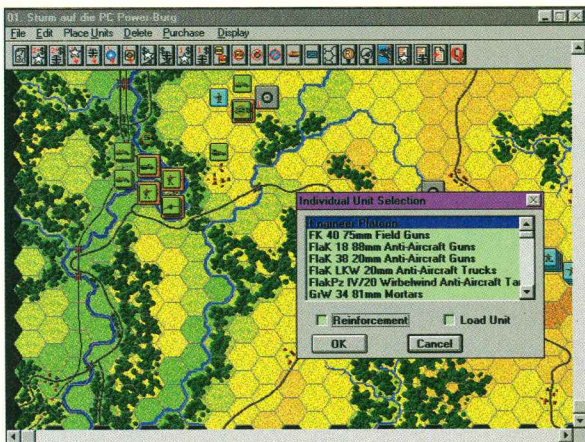
Die russische Armee steht bereits in Ostpreußen, und die Amerikaner haben Aachen erobert, als Hitler am 16. Dezember 1944 den Befehl zum Beginn der Ardennen-Offensive gibt. 41 deutsche Verbände sind, von den Alliierten unbemerkt, aus verschiedenen deutschen Frontabschnitten zusammengezogen und in die Gegend von Monschau gebracht worden. Mit dieser Großoffensive will Hitler den Vormarsch der Amerikaner und Engländer im Westen stoppen und Antwerpen zurückerobern.

Das schlechte Dezemberwetter verhindert den Einsatz der alliierten Luftwaffe und hilft so den deutschen Verbänden. Dennoch bleibt der Angriff bereits nach wenigen Tagen und noch vor Erreichen des Maasbogens stecken. Eine Wetterbesserung gibt der alliierten Luftwaffe

bald darauf ihre Überlegenheit in der Luft zurück, die Gegenoffensive der Briten und



Unter insgesamt 25 verschiedenen Episoden können Sie wählen



Mit dem Szenario-Editor können Sie selbst Kriegsschauplätze entwerfen

Truppen entweder bewegen oder auf feindliche Einheiten schießen lassen.

Unterhalb der Landkarte sehen Sie den Zustand der Einheiten im jeweils angewählten Hexagon: Je nach Einstellung des Realitätsgrades können Sie nur die Kampfstärke Ihrer eigenen Einheiten ansehen oder auch die der gegnerischen Armeen. Im Verlauf einer Episode verändern sich Kampfkraft und Moral der Einheiten. Wird eine Truppe mehrmals beschossen, wird sie auseinandergetrieben und schließlich aufgelöst.

Um den Verlauf der Kampfhandlungen möglichst realistisch zu gestalten, beginnt jede Runde mit vorbereitendem Feuer, zum Beispiel Artilleriebeschuss. Anschließend folgen Truppenbewegungen oder Luftangriffe und dann

herausgegeben von dem britischen Historiker David Chandler.

Auch das Wetter spielt hier eine entscheidende Rolle. So können Ihre Truppen bei Nachteinsätzen nur wenige hundert Meter weit sehen. Die Sichtweite wiederum bestimmt über die Zielgenauigkeit ihrer Artillerie. Haben Sie keine Feindsicht, können Sie Ihren Kanonieren keine Angaben machen, wohin diese schießen sollen. Umgekehrt sind Sie dann auch vor feindlichem Feuer und vor Flugzeugangriffen sicher.

Hohe Realitätsnähe

Annähernd fotorealistisch ist die Grafik in der 3-D-Ansicht. Leider gibt es hier nur zwei Vergrößerungsstufen. Gerade an Orten, wo

sich viele Einheiten auf kleinem Raum begegnen, wäre eine stärkere Vergrößerung jedoch hilfreich.

Und wo wir schon mal beim Meckern sind: Verschiedene Schwierigkeitsstufen hätten das Spiel gegen einen anfangs stark überlegenen Computergegner etwas leichter gemacht. Zum Ausgleich dafür gibt die Möglichkeit, ein Duell stattdessen über Modem oder Nullmodem-Kabel auszutragen.

Rundum zufriedenstellend war hingegen die Sounduntermalung. Zahlreiche Digitalklänge begleiten jeden Waffengang. Geübte Ohren können sicherlich schon bald den Klang eines 81mm-Mörser von dem einer M3-Infanterie-Haubitze unterscheiden.

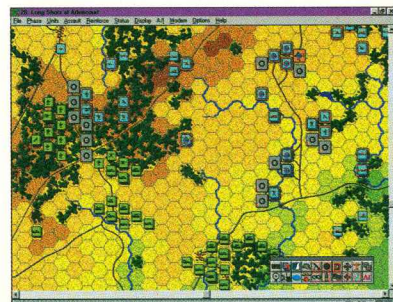
Insgesamt besticht Battleground Ardenne durch hohen Realitätsgrad und detaillierte

Umsetzung des Kriegs-Szenarios. Das Programm ist kein allerdings Strategiespiel, das man mal eben nebenher starten sollte. Die größeren Episoden ziehen sich über mehrere Stunden hin, außerdem sollten Sie einige Zeit einplanen, um sich mit den

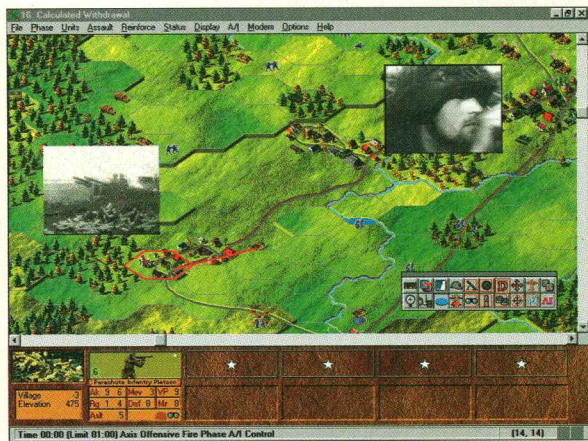
Kein Strategiespiel, das man mal eben nebenher starten sollte

Programm vertraut zu machen. Zu diesem Zweck wurde eigens ein Übungs-Szenario vorbereitet.

Wenn Sie also Spaß an einem umfangreichen Spielgeschehen haben und die historische Schlacht dem Kampf gegen Zauberer, Drachen oder Aliens vorziehen, dürfte Ihnen das Programm gefallen.



Wahlweise kann das Szenario auch aus der Vogelperspektive betrachtet werden



Einspielungen mit Originalaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg begleiten den Schußwechsel der einzelnen Einheiten

erst der Hauptangriff. Kurze Video-Einspielungen mit Original-Aufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg begleiten jeden einzelnen dieser Schußwechsel.

Alle reden vom Wetter

Überhaupt haben die Programmierer viel Wert auf Originaltreue gelegt. Es empfiehlt sich daher,

Alternativen:

Steel Panthers
Mindscape ● 129,95 Mark
Panzer General 2
SSI ● ca 100 Mark
Fantasy General
Mindscape ● ca 100 Mark

Hersteller: Empire Interactive
Preis: ca. 110 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Windows 3.X oder 95

Pro
Detailgenauigkeit
Originaltreue

Kontra
Schwierigkeitsgrad
Vergrößerungsstufen

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 74

BATTLEGROUND ARDENNES

REVIEW

Golden Gate Killer

Eigentlich kann Lorenz Steinke den Fingerabdruck eines Menschen nicht von dem eines Elefanten unterscheiden. Doch weil er alle 13.527 Tatort-Folgen auswendig kennt, durfte er in San Francisco in einem echten Mordfall ermitteln. Prompt ließ er alle Gärtner der Stadt verhaften. Denn die, so wußte er, sind immer die Mörder.

Was haben wir Krimi-Fans in unserer langen TV-Karriere nicht alles erlebt: Wir haben mit Kojak am laufenden Band Lollies gelutscht und mit Thanner und

Schimanski Verbrecher durch das verregnete Duisburg gejagt. Wir haben mit Günter Strack Gänseleberpastete in feinen Frankfurter Freßtempeln diniert und mit Derricks Harry vor

Freude und Jagdeifer gezittert, wenn's es wieder einmal hieß: "Harry, fahr den Wagen vor".

Unvergessen auch, wie wir, im Trenchcoat vor dem Fernseher sitzend, jeder Folge von Columbo entgegenfieberten oder stundenlang vor dem Spiegel dieses entschlossen-verbissene Gesicht von Maigret zu imitieren suchten. Besonders gerne aber erinnere ich mich an unsere Einsätze mit Karl "Die Nase" Malden in San

Cars und der Morde im Schatten der Golden Gate Bridge. Wie oft lag uns der Name des Mörders auf den Lippen, hätten wir durch die Mattscheibe in das Geschehen springen mögen, um eins zu sein mit unseren Helden bei den Mordkommissionen diesseits und jenseits des Atlantiks.

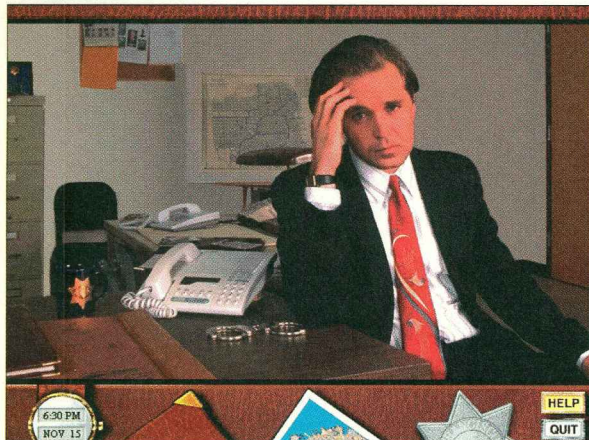
Ins kalte Wasser

Nun, jetzt haben Sie und ich dazu die Gelegenheit. Golden Gate Killer heißt der interaktive Spielfilm von Grolier, bei dem es um nicht weniger als die Aufklärung eines echten Mordes geht. In der Gestalt eines Nachwuchs-Officers kommen Sie zur Mordkommission der

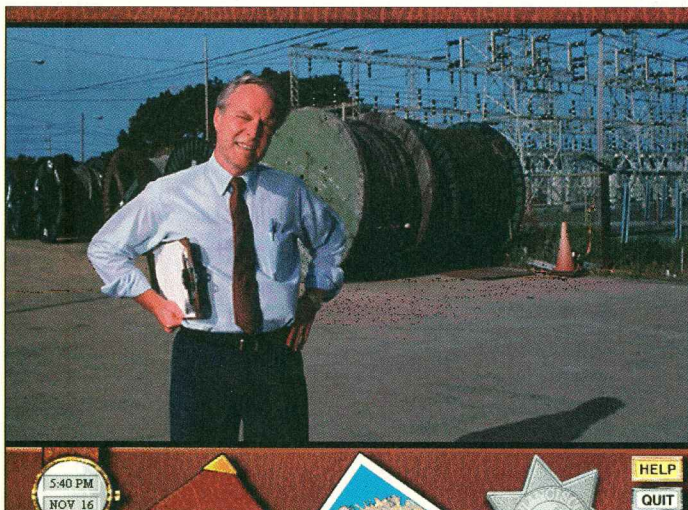
Planen Sie jede Zeugenbefragung und jede Autofahrt sorgsam.

Polizei von San Francisco. Frisch von der Polizei-Akademie entlassen, erhalten Sie gleich am ersten Tag einen kniffligen Fall.

Ein Angler hat im Hafenbecken eine Leiche entdeckt. Der unbekannte Tote war eine Woche lang mit einem Gewicht an den Füßen auf Tauchstation, bevor sein aufgequollener Körper den Weg an die Wasseroberfläche gefunden hat. Als Sie am Tatort eintreffen, untersucht der



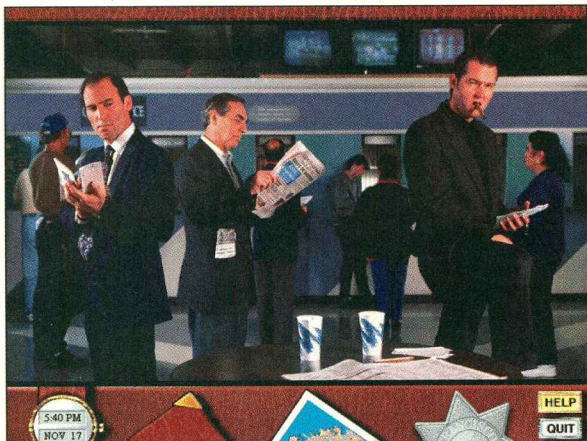
Söhne am Rande des Nervenzusammenbruchs: Dieser junge Mann hat seinen Vater bei einer Art Badeunfall im nächtlichen Hafenbecken verloren



Dieser gute Herr steht reichlich unter Spannung: Immerhin leitet er ein Elektrizitätswerk



Der Beweis: Wochenlanges Baden ist nicht unbedingt gut für den Teint



Böse Menschen kennen keine Lieder: Diese Herren singen nicht und sind daher bereits hochgradig verdächtig

zuständige Gerichtsmediziner bereits die unappetitlich farblose Leiche. Von nun an müssen Sie all das machen, was Sie Jahr um Jahr und Folge um Folge von Columbo, Derrick und Co gelernt haben.

Nur zwei Wochen Zeit

Zwei Wochen haben Sie Zeit, um Zeugen zu befragen, Beweismittel zu sammeln und zu untersuchen und all jene Orte aufzusuchen, an denen sich das Opfer aufgehalten hat. Und da Ihr erfahrener Partner Mike gerade einen anderen Fall bearbeitet, sind Sie bei dieser Geschichte ganz auf sich allein gestellt.

Als kleine Hilfestellung gibt Ihnen Frank Falzon, jener Polizist, der diesen keineswegs erfunden Mord einst aufgeklärt hat, während des Spiels immer wieder wichtige Tips. So verrät er Ihnen beispielsweise ein paar Dinge, die ihm selbst damals geholfen hatten den Täter zu überführen.

Ihre wichtigsten Hilfsmittel bei diesem Einsatz sind Ihr Notizbuch, ein Stadtplan von San Francisco und der Computer auf Ihrem Schreibtisch. In Ihrem Notizbuch vermerken Sie

alle Beweismittel, die Sie während Ihrer Ermittlungen sammeln, sowie die Aussagen aller Zeugen. Auf dem Stadtplan markieren Sie alle wichtigen Orte, an denen sich das Opfer aufgehalten hat. Und mit Hilfe des Computer können Sie zu Beginn den Namen der unbekannten Wasserleiche aus der Vermisstenliste der Polizei ermitteln. Außerdem steht an Ihrem Arbeitsplatz noch ein Anrufbeantworter. Von Zeit zu Zeit finden Sie darauf mehr oder weniger brauchbare Anrufe von Zeugen.

Ihre Zeit, um den Fall zu lösen, ist knapp bemessen. Denn gelingt es Ihnen nicht, in den zwei Wochen genug Beweismittel gegen einen Verdächtigen zu finden, werden Sie von dem Fall abgezogen, und der Täter entgeht möglicherweise seiner gerechten Strafe. Planen Sie also jede Zeugenbefragung und jede Autofahrt sorgsam. Sparsam müssen Sie auch mit Laboruntersuchungen umgehen. Zwar können Sie fast jedes Beweismittel auf Fingerabdrücke, Blut, Fasern und chemische Zusammensetzung untersuchen. Doch wenn Sie zu viele Dinge in das Labor geben, erhalten Sie die Untersuchungsergebnisse wegen Arbeitsüberlastung erst mit großer Verspätung.

Golden Gate Killer ist eine sorgsam recherchierte Geschichte. Statt auf schrille Effekte und literarische Blat zu setzen, haben sich die Programmierer hier um eine weitgehend authentische Darstellung des Falls bemüht. Ähnlich viel Sorgfalt sollten Sie auch aufwenden, um den Täter zu überführen. Gelingt Ihnen dies, ist Ihnen das Lob Ihrer Vorgesetzten und Kollegen sicher.



Diese junge Dame am Tatort ist keinesfalls eine dreiste Touristin, sondern die zuständige Polizei-Fotografin

Außerdem gibt es noch einen kurzen Rückblick von Frank Falzon auf den Ausgang des echten Falls und das Verfahren gegen den damaligen Mörder.

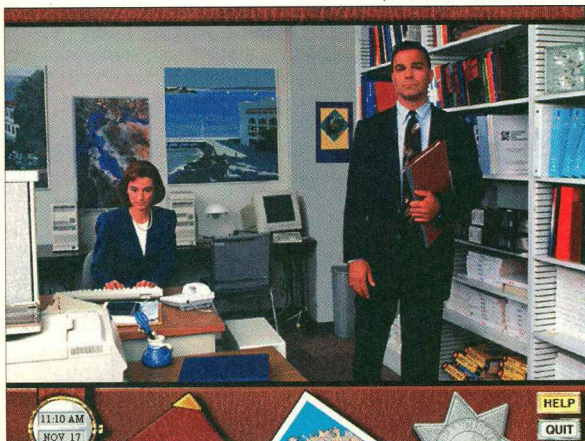


Dieser alte Lappen hat den Mörder gesehen. Wird er im Kreuzverhör auspacken?

Wo ist die Wertung?

Im Ausland ist GJK unter dem Titel SFPD Homicide erschienen, und just diese Version lag uns zum Test vor, zeitgleich mit einer Preview-Version des deutschen Distributors Bomico. Auf Anfrage teilte uns Bomico mit, daß der deutsche Erscheinungstermin für Ende Juli geplant sei. Bis dahin werde das Programm auch in technischer Hinsicht noch überarbeitet.

Es gab in der Tat einige technische Dinge zu bemängeln, die den ansonsten guten Gesamteindruck trübten. Vor allem die Tatsache, daß man erst zum Polizeipräsidium zurückfahren muß, um den Spielstand zu speichern (was sehr viel Spielzeit kostet und den Spielfluß erheblich stört), ist zu beanstanden. Es kann aber sehr gut sein, daß genau dieser Punkt in der deutschen Version nicht mehr vorkommt, was die Wertung natürlich verbessern würde. Aus diesem Grund verzichten wir jetzt auf ein endgültiges Resultat und werden dies bei Sichtung der deutschen Version nachholen.



Der Herr mit dem Forrest-Gump-Blick ist der Chef vom Sohn vom Onkel der Cousine der angeheirateten Tochter des Opfers und daher ebenfalls verdächtig

Piranha

Spielideen von gestern müssen noch lange nicht zum alten Eisen zählen. Was uns in der Vergangenheit Spaß machte, kann in neuer Aufmachung topaktuell sein. Markus Brodrick spielt für Sie ein neues Action-Game mit klassischer Spielidee.



Vielfältige Bonusmöglichkeiten bescheren Ihnen die Firepower, die das Überleben im All sichert

Ganz DOSland ist von den WINdianern besetzt. Ganz DOSland? Nein! Eine kleines, wehrhaftes Völkchen auf einer trutzigen Insel jenseits des Ärmelkanals setzt sich der WINvasion erbittert zur Wehr. Noch ohne festen Distributor für Deutschland, stellt die englische Softwareschmiede OTM ihre Erstveröffentlichung Piranha für den PC-Sektor vor. OTM ist in der Amiga-Spieleszene bereits ein Begriff: Das Team brachte einige bekannte Produktionen in diesem Bereich heraus.

Made in Finland

Piranha wurde von einer Gruppe finnischer Coder programmiert. Alle Mitarbeiter von D-Designs haben bereits Erfahrung mit der Veröffentlichung professioneller Spiele. Die augenfälligen Qualitäten von Piranha sollten ausreichen, um dem Team im hohen Norden einen guten Start zu ermöglichen.

Das Spiel mit dem bissigen Namen erinnert

auf den ersten Blick schwer an das alte Arcade-Game Asteroids. Mit einer kleinen Rakete durch den Weltraum eilend, haben alle alten Zocker schon Stunden und Tage fliegende Felsbrocken vernichtend in der Spielhalle verbracht. Piranha wird im Juni '96 in England erscheinen. Der Preis wird mit knapp 20 englischen Pfund angenehm niedrig ausfallen.

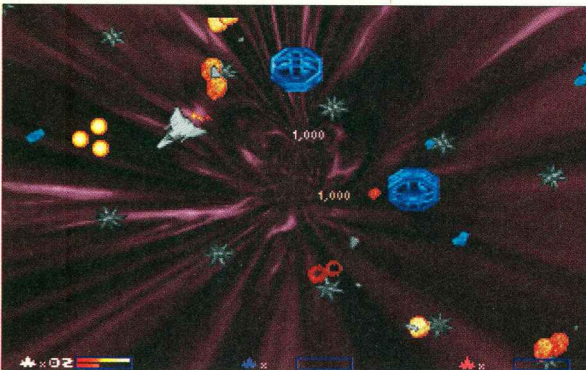
Obwohl es sich um eine aktuelle Neuentwicklung handelt, läuft Piranha unter DOS. Ganz den Erwartungen entsprechend, verhält die Software sich dementsprechend stabil und problemlos. Auf einigermaßen schnellen Rechnern kann Piranha auch im Fenster einer modernen Benutzeroberfläche ausgeführt werden, allerdings sind dann



Einem richtig ausgebufftem Raumpiloten kann kein noch so schwarzes Loch etwas anhaben



Die tollen Grafiken haben nichts mehr mit den tristen Weltraum-Hintergründen der vergangenen Jahre zu tun



Da kommt Stimmung auf: Nostalgie pur!



Jede Menge Levels werden den Spielspaß lange anhalten lassen



Während jeder Spielsituation werden Ihnen liebevoll gestaltete und aufwendig gerenderte Objekte begegnen

Speicheranforderungen und Prozessorlast recht hoch.

Alles neu macht der Mai...

Die simple, aber dennoch spannende Spielidee des Vorbilds wurde erhalten, aber das Erscheinungsbild des neuen Games ist den neuen, leistungsfähigen Rechnern von 1996 angepaßt worden. Nach einer kurzen, problemlosen Installation unter DOS präsentiert sich Piranha mit einem Intro, das seine Grafik- und Soundmöglichkeiten schon erahnen läßt. Von der ehemaligen Konsolenspiel-Optik ist nichts mehr zu sehen, auch das Gepiepe des PC-

Piranha ist eine rundum gelungene Produktion

Lautsprechers mußte sich einer gründlichen Wandlung unterziehen.

Brillante, hochauflösende Grafik und dezenter Sound machen Piranha zu einem absoluten Vergnügen für Augen und Ohren. Diverse Techno- und Dancetitel machen die CD voll. Der eigentliche Spielablauf ist äußerst flüssig. Dem Produkt ist es deutlich anzumerken, daß es den Programmierern mehr auf gute Spielbarkeit als auf -zig verschiedene Funktionen ankam.



Viele neue Gegner werden für Kurzweil sorgen

Die Steuerung des Raumschiffs in dem fast räumlich wirkenden Hintergrund ist knifflig wie eh und je, neue Gegner machen auch dem engagiertesten Piloten das Leben schwer. Einmal eingestiegen, werden Sie sich in einem heillosen Chaos aus zerschossenen Felsbrocken wiederfinden, in dem es von Gegnern nur so wimmelt.

Ihre einzigen Waffen sind der Laser Ihres Schiffes und Ihre Geschicklichkeit. Die schwachbrüstigen Schutzschilde Ihres Vehikels taugen höchstens für einige wenige Kollisionen mit kleineren Steinfragmenten. Ein gezielter Schuß aus einer gegnerischen Strahlenkanone

verwandelt Sie mitsamt Ihrem Flugapparat in eine hübsch leuchtende Plasmawolke. Setzen Sie Ihre Angriffspläne auf der "to do-Liste" nach ganz oben und Sie werden den Streß für eine recht lange Zeit überleben.

Seien Sie nicht enttäuscht, wenn Sie während Ihrer ersten Spielisoden das Chaos nicht in den Griff bekommen. Mit steigender Erfahrung werden Sie Bonuspunkte sammeln können. Damit verwandeln Sie die Bewaffnung Ihres Schiffes in eine tödlich sichere Abwehr jeder Bedrohung.

Mehr Spieler - mehr Spaß

Guter Sound und gute Grafik sind nicht alles. Den endgültigen Spielspaß bringt Ihnen der Multiplayer-Modus. Bis zu drei Spieler können sich mit Piranha gleichzeitig vergnügen. Dazu haben Sie noch die Auswahl zwischen zwei verschiedenen Modi. Entweder treten alle Spieler in einem kooperativen Spiel gegen die Gefahren von Aliens und Asteroiden an, oder sie spielen in verschiedenen Labyrinthen gegeneinander.

Damit dürfte für eine recht lange Zeit der Spielspaß garantiert sein. Ärgern Sie sich nicht über den verregneten Frühling und gönnen sich diesen Freizeitspaß. Sie werden an Piranha außer toller Grafik und gutem Sound zwar nichts Neues finden, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch - eher das Gegenteil ist der Fall.

Ein einfaches Spiel mit einem knifflig zu

erreichenen Ziel kann Sie oft für eine längere Zeit beschäftigen als ein noch so kompliziertes Game, das Sie gar nicht erst beginnen, weil die verfügbare Zeit zu kurz ist. Piranha ist eine rundum gelungene Produktion, die zudem zwar recht opulente Speicheranforderungen hat, aber auch auf langsamen Plattformen zufriedenstellend läuft. (P)

Die gute alte Zeit

Alle Spiele mit der Asteroids-Spielidee sind Vetter des allerersten Videospiels überhaupt. Steve "Slug" Russell schrieb diesen Urvater aller Spielsoftware mit dem Namen Space War 1962 (!). Die Grundidee, im Weltraum fliegende Steinbrocken abzuschießen und sich in fortgeschrittenen Levels gegen verschiedene Angreifer verteidigen zu müssen, wurde oft kopiert.

Es entstanden unzählige Variationen, die fast alle auf zeichenorientierten Systemen zu finden waren. Damals nahmen Programmierer und Spieler eben noch, was sie bekommen konnten. Aus dieser Zeit stammt die noch heute in Spieletests vorkommende Bemerkung, das Weltraumspiel bei Programmieren so beliebt sind, weil für den Hintergrund kein großer Programmieraufwand nötig ist.

Diverse Hacker zeigten Kreativität und fügten dem Spiel eigene Ideen hinzu. Neue Gegner und Schwerkraftzentren, die sowohl Raumschiff als auch Geschosse anziehen machten das Spiel um so interessanter. Das Original der Variante Asteroids wurde von der Atari Corporation herausgegeben. Es war in den späten 70er Jahren in jeder Spielhalle zu finden.

Das allererste Asteroids-Spiel hatte noch keine fliegenden Steine, sondern Blasen. Die beiden altbekannten Gegner, das große und das kleine UFO, hatte passenderweise die Namen "Sluggo" und "Mr. Bill". Woher die Programmierer das nur hatten? Eine der verbreitetsten Versionen von Space War wurde bis zum Ende der 80er Jahre von Bogus Software, einer kleinen, aber pfliffigen Abteilung von Microsoft, vertrieben.

Alternativen:

Absolute Zero
Domark ● ca. 100 Mark
Descent 2
Interplay ● ca. 100 Mark
Tie Fighter CD
LucasArts ● ca. 90 Mark

Hersteller: OTM

Preis: 19,95 engl. Pfund

Minimum:

486DX2-66, 8 MB RAM, (SVGA, DOS 6.2

Pro

Atemloses Gameplay
Multiplayer-Modus
Günstiger Preis (gilt nur für England!)

Kontra

Keine Innovationen (aber wen stört das?)

Spiel-/Dauerspaß:	39 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL:

81

Return Fire

Wer hat eigentlich behauptet, daß Martin Mirbach nicht lernfähig sei? Ein Fähnchen kann er jedenfalls schon prima apportieren...



Schon der kunterbunte Eingangsbildschirm weckt fröhliche Erwartungen



Ein Panzer auf der Suche nach dem Ziel

Es gibt Neuigkeiten von Warner Interactive. Viel hat man aus diesem Hause in den letzten Monaten nicht gerade gehört, dafür soll jetzt aber ein richtiger Kracher kommen. Return Fire heißt ein neues actiongeladenes Strategiespektakel, mit dem die Herzen (und die Rechner) der Spielgemeinde im Sturm genommen werden sollen. Rasanzt, Problemlosigkeit und die Orientierung an klassischen Vorbildern wie Schach oder Go haben bei der Entwicklung dieses

Titels ganz besonders im Vordergrund gestanden. Daß schließlich die klassischen Elemente in mehr als einer Hinsicht berücksichtigt wurden, erfahren Sie weiter unten im Text...

Viele Wege führen zum Ziel

Das Spielziel ist bei Return Fire von Anfang an klar umrissen: Es gilt, die gegnerische Fahne zu erobern und ins eigene Hauptquartier zu transportieren. Die Flagge ist stets in einem Turm versteckt und von außen nicht sichtbar. Obwohl es in den höheren Levels mehrere Türme gibt, ist immer nur in einem davon die Flagge versteckt. Sie haben also keine andere Wahl, als nacheinander alle Türme zu zerstören – oder zumindest so viele, bis Sie den richtigen gefunden und die Flagge erobert haben.

Sie starten Ihre Einsätze von einem unterirdischen Bunker aus, der als Ihr Hauptquartier fungiert. Dort, und nur dort, haben Sie auch die Möglichkeit, sich auf einer Karte über das Terrain, die Lage des feindlichen Bunkers und der feindlichen Gefechtsstellungen zu informieren. Haben Sie den Bunker erst einmal verlassen, steht Ihnen diese Möglichkeit nicht mehr zur Verfügung. Dann können Sie nur das in einigen Fahrzeugen vorhandene Radar zu Hilfe nehmen, dessen Reichweite natürlich sehr begrenzt ist.

Apropos Fahrzeuge – insgesamt vier Gattungen davon befinden sich in Ihrem Bunker: Panzer, Helikopter, Jeep und sogenannte "Armored Support Vehicles", kurz ASV genannt. Bei letzteren handelt es sich um

Spezialfahrzeuge mit stärkerer Panzerung und höherer Schußkraft als bei einem Panzer. Sie können immer nur eines dieser Fahrzeuge einsetzen, um eine bestimmte Aktion damit auszuführen. Wollen Sie anschließend ein anderes Fahrzeug benutzen, müssen Sie erst mit dem vorherigen zurück in den Bunker – ausgenommen natürlich, das vorherige Fahrzeug wurde zerstört.

So sind Sie gezwungen, bei jedem Schritt zu überlegen, welches Fahrzeug Sie einsetzen möchten. Ein Helikopter zum Beispiel eignet sich hervorragend zum Zerstören von Landminen und hat große Feuerkraft, gleichzeitig verbraucht er aber auch sehr viel Treibstoff und kann nur in Ihrem Bunker, nicht aber an einer Versorgungsstation aufgetankt werden.

Sie sehen, es gibt reichlich Raum für taktische Überlegungen. Neben der Auswahl der Fahrzeuge muß auch die ständige Versorgung mit Treibstoff



Mit so einem Panzer kann man fast alles kaputtmachen...

Die Kunst des Krieges!

Wie in einer richtigen Schlacht, gibt es auch bei Return Fire einiges zu beachten. Die folgenden Tips sollten Sie besonders beherzigen, wenn Sie sich im Ein-Spieler-Modus mit dem Spiel vertraut machen. Es lohnt sich!

- 1.) Achten Sie stets darauf, daß Ihnen niemals Munition und Treibstoff ausgehen.
- 2.) Im eigen Bunker können sämtliche Schäden repariert werden. Also nicht solange zögern, bis es zu spät ist.
- 3.) Bleiben Sie nie zu lange an einem Ort, sonst kann Sie der Feind zu leicht orten.
- 4.) Geschosse mit Hitze-Sensoren suchen immer die nächstliegende Wärmequelle und können mit etwas Übung prima umgelenkt werden.
- 5.) Checken Sie immer die Karte, sobald Sie im Bunker sind. Aber nicht allzu lange, der Feind schläft nicht!
- 6.) Auch wenn Sie bei einer Selbstzerstörung Ihr Fahrzeug verlieren – es ist der schnellste Weg zurück in den Bunker.



Von Level zu Level wird die Infrastruktur komplexer

und Munition im Auge behalten werden. Außerdem gehören beschädigte Fahrzeuge schnellstens zurück in den Bunker, bevor der Schaden gar nicht mehr zu beheben ist. Und wenn Sie schließlich alles richtig gemacht und die gegnerische Fahne gefunden haben, steht nochmals ein Fahrzeugwechsel ins Haus. Denn einzig und allein mit dem Jeep kann die Fahne zur Siegesfeier in den eigenen Bunker geschleppt werden – erst dann haben Sie das Level erfolgreich beendet.

Schöne Grafik, übler Sound

Return Fire besticht durch für dieses Genre außergewöhnlich detailreiche Grafiken. Beschossene Gebäude versinken nicht einfach in Schutt und Asche, sondern werden regelrecht sturmreif geschossen. Sogar auf die Schatten der Fahrzeuge haben die Programmierer geachtet. Gewöhnungsbedürftig ist nur das ständige Scrollen des Spielausschnitts, den man gerade vor Augen hat. Da jedes Fahrzeug unterschiedlich reagiert, nimmt dieses permanente Verschieben des Ausschnitts ganz besonders beim ungemein schnellen Jeep rasante Züge an. Hat man sich aber erst einmal daran gewöhnt, stört auch dieses winzige Manko nicht weiter.

Außerdem ist man gerade bei den schnellen Fahrzeugen voll und ganz auf die Steuerung konzentriert. Entweder ausschließlich über die Tastatur oder über eine Kombination aus Tastatur und Joystick können Sie Ihre Fahrzeuge bewegen. Am besten ist es natürlich, wenn Sie statt des

Joysticks ein gutes Gamepad einsetzen, dann steht der Spielfreude eigentlich nichts mehr im Wege.

Fast nichts jedenfalls. Denn leider ist der Sound nicht ganz so gelungen ausgefallen wie die Grafiken. Die Fahrzeuggeräusche wirken etwas blechern, und die Musik nervt. Leider hat man sich nämlich entschlossen, ausschließlich klassische Themen einzusetzen und dabei jedem Fahrzeug ein eigenes Musikstück zuzuordnen. Beim Helikopter ist dies wieder einmal Richard Wagners "Walkürenritt". Ein Stück also, das schon von der deutschen Propaganda des Dritten Reiches immer wieder verwendet wurde, um in den Wochenschau-Berichten die Angriffsflüge der Luftwaffe zu untermalen.

Und spätestens seit Coppolas "Apocalypse Now" taucht der Walkürenritt in jedem zweiten (Anti-) Kriegsfilm auf. Auch was Computerspiele angeht ist diese Idee keineswegs neu. Für so viel Einfallslosigkeit muß es einfach einen Punktabzug geben. Erschwerend kommt hinzu, daß auch die anderen Themen auf die Dauer nerven. Oder können Sie sich vorstellen, bei mehreren Spielstunden immer wieder von Kursakows "Hummelflug" berieselt zu werden, sobald man in

Die Benutzerführung erfolgt fast schon intuitiv.

seinen Jeep steigt? In der Polo-Werbung war's ja noch okay, aber was zuviel ist, ist zuviel.

Konsolenspaß auf dem PC

Wer sich mit Videokonsolen auskennt, hat Return Fire vielleicht schon mal auf dem 3DO ausprobiert. Und auch auf dem PC merkt man, daß das Spiel aus dieser Ecke kommt. Ganz wie bei Konsolentiteln üblich, braucht man sich auch hier nicht lange mit der Handhabung vertraut zu machen, sondern kann beinahe ohne Umschweife loslegen. Die Benutzerführung erfolgt fast schon intuitiv. Da das Spiel ausschließlich unter Windows

95 läuft, gibt es auch bei der Installation keinerlei Probleme. Sämtliche Hardware, die unter Windows 95 funktioniert, wird auch von Return Fire problemlos erkannt. Schade nur, daß Multitasking nicht unterstützt wird – während einer Spiel-pause an diesem Review herumschreiben, ist mir folglich versagt geblieben. Ebenso gibt es keine Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Man muß stets ein Level beenden, bevor man aufhört. Ansonsten darf



Auf die Bäume, ihr Affen, der Urwald wird gefegt

man beim nächsten Mal dieses Level wieder von vorn beginnen (es sei denn, man hatte bereits 20 Fehlvorversuche, dann darf man sofort ins nächste Level springen).

Wer sich mit diesen kleineren Mängeln arrangieren kann, bekommt allerdings ein Action-Strategiespiel geboten, das sich gewaschen hat. Wegen des sehr gelungenen Spielaufbaus hat auch der in diesem Genre unerfahrene Spieler sehr schnell sein erstes Erfolgserlebnis. Und Erfolg macht bekanntlich Spaß. So richtig großartig wird Return Fire natürlich erst im Zwei-Spieler-Modus. Bleibt nur zu hoffen, daß die fehlende Modemunterstützung bald nachgeliefert wird, so etwas gehört heutzutage eigentlich zum Standard. Zum Glück gibt es aber auch immer wieder positive Überraschungen. Versuchen Sie nur einmal zu desertieren. Dann erwartet Sie nämlich das gleiche Schicksal, wie einen abtrünnigen PC Power-Leser – aber so etwas gibt es ja gar nicht. Fazit: Ein rundum empfehlenswertes Spiel, ganz bestimmt nicht nur für Genre-Fans. (1)

Alternativen:

Steel Panthers
Mindscape ● ca. 130 Mark
Earthsiege 2
Sierra ● ca. 100 Mark
Colony Wars
Black Legend ● ca. 80 Mark

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Minimum:
486 DX 100, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95

Pro
Schneller Spieleinstieg, Spaß von
Anfang an
Guter Spielaufbau

Kontra
Keine Speichermöglichkeit, keine
Modemunterstützung, kein
Multitasking

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	12 von 20

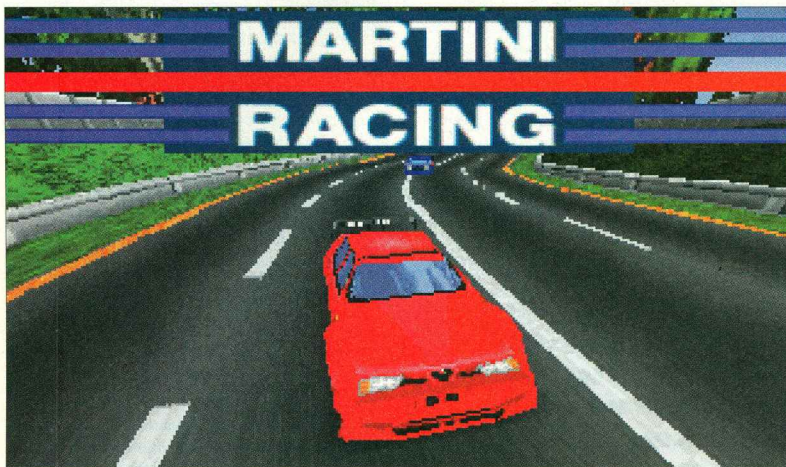
TOTAL: 80



Also müssen Sie den Panzer zum Fahrzeugwechsel zurück in den Bunker manövrieren. Und schon verändert sich die Perspektive

Martini Racing

Lorenz Steinke füllte den Martini-Tiger in seinen Tank und machte mit beim Jubiläums-Rennen eines bekannten Wermuts.



Zählen Sie nach: Keine hundert Meter Kurs ohne Werbung für jene gewisse Schnaps-Marke

Es gibt im Leben immer ein zweites Mal. Mit diesen bedeutungsschweren Worten verabschieden sich Fußballmannschaften häufig nach unbefriedigenden Spielen voneinander. Daß diese alte Weisheit allerdings auch für Computerspiele gelten kann, beweisen derzeit Martini und Virgin. Die beiden sind nämlich, wie man im Wirtschaftsleben so schön sagt, eine strategische Allianz eingegangen und haben einen alten Bekannten aktiviert. Was das bedeutet? Lesen Sie selbst.

Gerührt oder geschüttelt?

Nicht nur unter Kennern gilt der Martini seit jeher als besonders feines Getränk. Schon James Bond wußte: Geschüttelt, nicht gerührt entwickelt der

famose Sprit seines wahren Aroma und sorgt beim Genießer für ein angenehm benebeltes Gefühl in der Großhirnrinde. Ein solch vornehmes Getränk, so sollte man meinen, paßt nun eigentlich gar nicht zur hektischen Atmosphäre des Rennsports, wo promillefreie PS-Ritter Alkohol allenfalls als Beigabe und verfeinernde Ingredienz ihrer sorgsam geheimgehaltenen Treibstoffmischungen dulden.

Nichtsdestotrotz ist Martini seit nunmehr genau 25 Jahren stolzer Sponsor im knallharten Racing-Business. Anfangs nur mit dem Londoner Martini-Racing Team in der Formel 1, später auch auf Rallye-Kursen und in der Deutschen Tourenwagen-meisterschaft. Bekanntester Fahrer dort: Alessandro Nannini, Bruder der gleichnamigen Rock-Röhre aus Italien.



Gegenverkehr: Sollte Ihnen dieses Fahrzeug während des Rennens entgegenkommen, haben Sie etwas falsch gemacht

Und weil man das Sponsoren-Jubiläum natürlich auch gebührend feiern will, kam man bei Martini auf die Idee, eine eigene CD-ROM zu diesem Anlaß unters Volk zu bringen. Flugs rief man bei Virgin in Hamburg an (praktischerweise nur ein Ortsgespräch) und dachte laut und sehr konkret über den Ankauf eines weiteren Rennpferdes für den Martini-Stall, eines gewissen Bleifuß, nach.

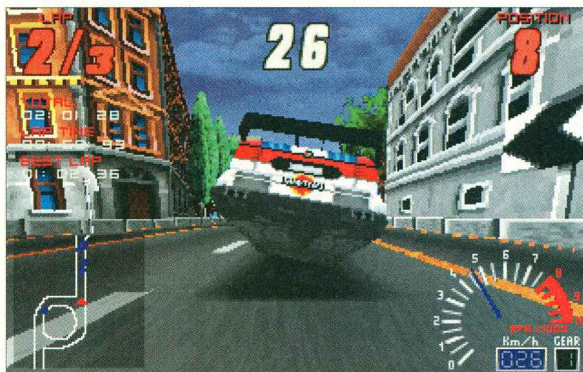
Dieses in unserer Dezember-Ausgabe vorgestellte und mit dem Platin Award geehrte Rennspiel fand so den Weg in Europas renommiertesten Schnapsladen. In einer

Bleifuß mußte in der Martini-Version natürlich Federn lassen

abgespeckten Version und zusammen mit einer kurzen Historie des Martini-Sponsoring und einem digitalen Versandkatalog (dort können Sie sich beispielsweise das passende Racing-Outfit zum Spiel aussuchen) auf die Jubiläums-Scheibe gepreßt, wird Bleifuß, alias Martini-Racing, voraussichtlich in



Und wenn das grüne Lichtlein brennt ...



Noch immer das Schlechteste an diesem Spiel: Die miserablen Crash-Szenen

diesen Wochen auf den deutschen Markt kommen.

Bleifuß läßt Federn

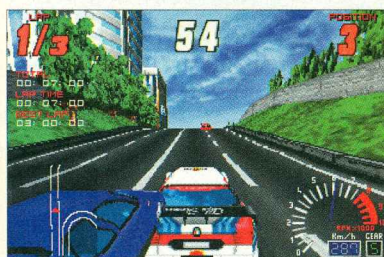
Der Pferdefuß am Bleifuß (Martin und Klaus lieben solche Wortspielereien): Weil das Programm nur wenig teurer als eine Flasche Martini ist und damit im Handel eine echte Gefahr für das Original-Programm wäre, mußte Bleifuß in der Martini-Version natürlich erheblich Federn lassen.

So gibt es bei Martini-Racing nur noch drei verschiedene Strecken (Bleifuß kennt sechs unterschiedliche). Und statt der gewohnt breiten Fahrzeugalette beim Original (immerhin so edle Vehikel wie der Ferrari F40, der Bugatti EB110 und der Porsche 911 stehen zur Auswahl) müssen Sie bei Martini-Racing mit einem Alfa in zwei verschiedenen Versionen als Schalt- oder Automatikwagen auskommen. (auch hier also wieder die Frage: gerührt oder geschüttelt?)

Natürlich handelt es sich bei besagtem Alfa um den aktuellen Wagen des Martini-Teams, lackiert in den rot-weiß-blauen Firmenfarben und mit der bekannt unaufdringlichen Werbe-Beschriftung



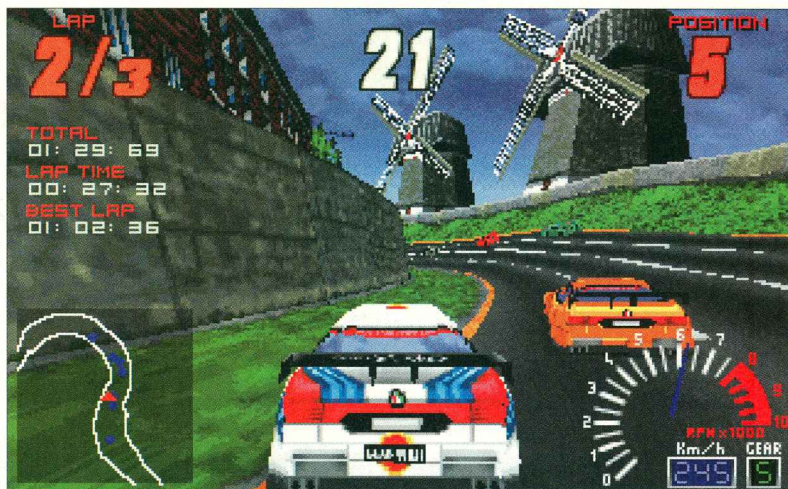
Nur drei Rennstrecken stehen in der abgespeckten Bleifuß-Version noch zur Verfügung



Auf langen Geraden kommt der Martini-Renner erst so richtig auf Touren



Preisfrage: Wie lange ist diese Marke doch gleich noch im Renngeschäft?



Natürlich führt das Rennen auch durch die Heimat unseres verehrten Anzeigen-Chefs. Wenn da mal nicht Frau Antje am Steuer sitzt

versehen. Glücklicherweise ist dies gleichzeitig der schnellste Wagen bei Martini-Racing (ob hier der Wunsch Vater des Gedankens war?), so daß Sie mit etwas Glück gute Chancen haben, den Martini-Cup zu gewinnen. Ganz wie beim Original-Bleifuß können Sie natürlich auch wieder im Netz spielen und bis zu acht PCs zu einem großen Rennlager verbinden.

Hörbar gut

Ebenfalls beibehalten wurden die schon von Bleifuß bekannten Geschicklichkeitsspiele wie das Schlängeln durch Pylone und Tore sowie das Zeitfahren. Herausgefallen ist dafür (zumindest in der uns vorliegenden Beta-Version) der integrierte CD-Player. – Kleiner Trost für alle Rock-Fans: Es lohnt sich trotzdem, die Martini-CD in den CD-Player der Stereoanlage einzulegen und den Soundtrack auch einmal solo abzuspielen.

Wieder dabei ist übrigens auch die aus Bleifuß bekannte Stimme, die Sie vor fieslen Kurven warnt und bei Unfällen blöde Bemerkungen macht. Glücklicherweise kann man sie im Options-Menü ausschalten. Ansonsten hätten die Programmierer des Graffiti-Teams die Zeit seit Erscheinen von Bleifuß (immerhin über ein

halbes Jahr) nutzen können, um endlich anständigere und damit auch realistischere Crash-Szenen zu entwerfen. Aber wahrscheinlich arbeiten die Jungs schon längst am nächsten Projekt. Vielleicht heißt das ja Bleifuß II und baut auf das hohe Niveau des Vorgängers auf. Wäre schön für uns Racing-Fans.

So lange es allerdings noch keinen Nachfolger für dieses

gelungene Spiel gibt, haben Sie nur die Auswahl zwischen dem Original-Game von Virgin und dem Werbe-Rennen. Sollten Sie Fan rasanter Racing-Action sein, aber vor dem hohen, wenn auch angemessenen Preis von Bleifuß immer zurückgeschreckt haben, kommen Sie bei Martini-Racing für weniger Geld immer noch voll auf Ihre Kosten.

Und wenn Sie Bleifuß bereits besitzen: Ärgern Sie sich nicht, immerhin kann Ihre Programmversion eine ganze Menge mehr als die Neuaufgabe. Und wo bekommt man heute noch einen Extra-Ferrari, einen Bugatti und einen Porsche für zusammen knapp 50 Mark Aufpreis?

Alternativen:

Bleifuß
Virgin ● ca. 79 Mark
The Need for Speed
E.A. ● ca. 129 Mark
Big Red Racing
Big Red ● ca. 100 Mark

Hersteller: Martini / Virgin
Preis: 29 Mark

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.X oder 95

Pro

Geschwindigkeit
Preis
Multi-Player-Modus

Kontra

Kollisionen
Nur ein Fahrzeug

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 79

MARTINI RACING

Blown Away

Zuerst verstand Lorenz Steinke nicht, warum Martin und Klaus so hämisch grinsten, als sie ihm zum Geburtstag einen alten Wecker mit auffällig großen Batterien überreichten. Erst als das Ding mit einem lauten Knall zwölf schlug und Lorenz' Büro in eine rauchende Trümmerlandschaft verwandelte, begriff er endlich, was man ihm da geschenkt hatte.



Im Übungsmodus dürfen Sie sich an den entzückend tödlichen Rätseln einzeln versuchen



Blick ins Kinderparadies: Auch hier hat Ihr Gegner ein paar hübsch fiese Rätsel versteckt

Seit vielen Generationen vererben Hollywoods Filmproduzenten das Rezept, wie man einen erfolgreichen Film macht, vom Vater auf den Sohn. Dieses Rezept ist eigentlich denkbar einfach und läßt sich mit wenigen Worten

beschreiben:
Man nehme eine schöne Frau und einen starken Helden, suche sich dazu einen bösen Finsterling

und garniere die Handlung mit ein bißchen Liebe und einem tränendrüsenaktivierenden Happy End. Die richtige Würze bekommt der Film dann noch durch ein paar bombige Überraschungen, die den Zuschauer bis kurz vor Schluß über das wahre Ende täuschen.

Wer ist am gemeinsten?

Besonders bei dem zuletzt genannten, den bombigen Überraschungen, greifen die Tarantinos, Stones und Spielbergs unserer Tage gerne besonders tief in die Wundertüte der filmischen Trickkunst. Hatten uns zu Charlie Chaplins und Laurel & Hardys Zeiten noch simple Tortenschlachten die Lachtränen in die Augen steigen lassen, muß es heute schon ein Ideechen härter sein: Längst sind die harmlosen Kalorienbomben ihren weitaus weniger harmlosen Namenscousinen gewichen. Verrückte Bombenleger, kanni-

balisch veranlagte Massenmörder oder völkermordende Weltverbesserer machen heute dem modernen Zelluloid-Helden der 90er Jahre das Leinwand-Leben zur Hölle. Schon ist unter Hollywoods Drehbuchautoren der große Kampf ausgebrochen um die Frage: Wer denkt sich den originellsten, härtesten, brutalsten, und teuflischsten aller möglichen Fieslinge und

Bösewichter aus?

Klar, daß dieser Wettkampf auch auf den Computerbildschirmen ausgefochten wird. Immerhin hat das Genre der interaktiven Spielfilme und Video-Adventures eine stetig



◀ Da lohnt es sich, Privatpatient zu sein: Diese Schwester wird Ihnen vielleicht noch öfter begegnen

▶ Immer wieder macht Ihr Gegenüber gehässige Bemerkungen oder bereitet Sie auf das nächste Rätsel vor





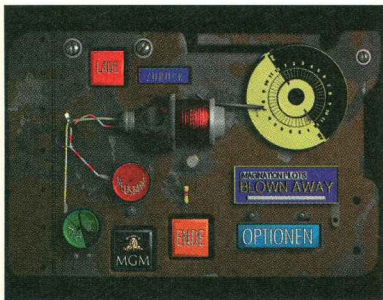
Offensichtlich hat Ihre Tochter wenig Vertrauen in Ihre Fähigkeiten als Bombenentschärfer

wachsende Fangemeinde gefunden, die begierig auf jeden neuen CD-ROM-Thriller wartet. Daher haben Magellan Entertainment und MGM, das Label mit dem Löwen, nun *Blown Away* herausgebracht, einen interaktiven Film mit zahlreichen kniffligen Rätseln. Schon die Handlung ist äußerst explosiv.

Ein bombiger Job

Als Jimmy Duff, Bombenentschärfer bei der Polizei von Boston, sind Sie immer auf der Suche nach Verbrechern und deren schieflichen Höllenmaschinen. Leider waren Sie bei Ihrem letzten Einsatz, einer Razzia in einer geheimen Bombenfabrik, etwas zu langsam, möglicherweise auch ein bißchen unkonzentriert. Jedenfalls wurden Sie durch eine detonierende Sprengladung verletzt und wachen am nächsten Tag mit einer Gehirnerschütterung und Gedächtnislücken im örtlichen Krankenhaus auf. Und dort nimmt eine ganz üble Geschichte ihren Anfang.

Denn als Sie den Fernseher über Ihrem Bett anschalten, erscheint plötzlich das haßverzerrte Gesicht eines fremden Mannes auf dem



Ungewöhnlich ist auch das Hauptmenü des Programmes

Bildschirm. Irgendwie kommt Ihnen der Kerl bekannt vor. Dunkel erinnern Sie sich wieder an Zeiten, als Sie noch unter einem anderen Namen an einem anderen Ort lebten. Und seit eben diesen Zeiten ist der Typ auf der Mattscheibe nicht mehr besonders gut auf Sie zu sprechen. Immerhin haben Sie einmal einen guten Kumpel von ihm getötet. Darum hat er nun beschlossen, sich hierfür an Ihnen zu rächen.

Nach und nach eröffnet Ihnen der offenbar geistesgestörte Mann, daß er einige Menschen



Dieses Rätsel ist für das Kind im Mann: Sammeln Sie mit der Eisenbahn Baumstämme ein

aus Ihrer Umgebung entführt hat, unter anderem Ihre Tochter Lizzy und Ihre Freundin Robin. Und weil Geistesgestörte im Film eben immer auch ganz besonders gemeine Ideen haben, hat er seine Opfer nicht gleich getötet. Vielmehr gibt er Ihnen eine winzige Chance, Ihre Lieben wieder aus seiner Gewalt zu befreien.

Auf dem Weg vom Krankenhaus, über Ihre Wohnung bis zu den Verstecken der Entführten hat er eine Anzahl von Rätseln für Sie vorbereitet. Jedes dieser Rätsel ist mit einer Bombe verbunden. Gelingt es Ihnen, diese sehr

Ganz nebenbei müssen Sie ein Attentat auf den Präsidenten verhindern.

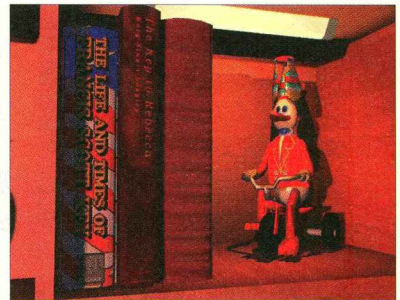
unterschiedlichen Aufgaben innerhalb einer bestimmten Zeit zu lösen, können Sie die Opfer befreien. Scheitern Sie hingegen, müssen Sie zusehen, wie eine Höllenmaschine Ihre Lieben zerfetzt.

Unterwegs hat der Durchgeknallte zahlreiche Fernsehgeräte aufgebaut, auf deren Bildschirmen er jeden Ihrer Schritte mit gehässigen Bemerkungen begleitet. Damit nicht genug, hat er außerdem noch einen Anschlag auf den amerikanischen Präsidenten vorbereitet. Sie müssen also ganz nebenbei auch noch dieses Attentat vereiteln und das Leben des Präsidenten retten.

Magische Quadrate und Schiebepuzzle

Von der Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern, sollten Sie bei diesem Game reichlich Gebrauch machen. Schneller als Ihnen lieb ist, aktivieren Sie die eine oder andere garantiert tödliche Bombe, beispielsweise jene, an die Ihre Tochter gefesselt wurde, oder die, vor der Ihre Freundin sitzt. Und nur allzu leicht landen Sie wieder im Krankenhaus, wo Sie dann schließlich Ihren schweren Verletzungen erliegen.

Grafik und Sound sind, wie bei diesem Genre üblich, digitalisierte Aufnahmen echter Schauspieler. Die Videosequenzen sind auf Bildschirmgröße aufgepumpte AVI-Filme. Ein Doublespeed-CD-ROM und ein langsamer 486er ohne MPEG-Karte reichen zum Spielen von *Blown Away* vollkommen aus. Gehen Sie



Kein Objekt ist bei diesem Spiel zu häßlich, um nicht doch einen entscheidenden Wink zu geben

allerdings zu nahe an Ihren Bildschirm heran, bekommt das Ganze die sattem bekannte pixelige Legosteine-Optik.

Verglichen mit einigen anderen interaktiven Filmen läuft die Handlung bei *Blown Away* weniger flüssig ab. Die Programmierer haben fast zwanzig, zum Teil äußerst knifflige Rätsel in dem Game versteckt. Die eigentlichen Filmsequenzen sind weniger wichtig. Wer sich mal eben eine actionreiche Geschichte auf dem heimischen PC anschauen möchte, wird daher von diesem Spiel enttäuscht sein.

Hier sind vor allem Kombinationsvermögen und geduldiges Tüfteln gefragt. Sollten Sie also Spaß an kniffligen Rätseln haben und unter anderem wissen, was ein magisches Quadrat ist und wie man mit Schiebepuzzles umgeht, sind Ihre Chancen vielleicht gar nicht so schlecht. Freundlicherweise haben die Programmierer dem Spiel auch einen Übungsmodus spendiert, in dem Sie die Rätsel einzeln aufrufen können. ☺

Alternativen:

Bad Mojo
Acclaim ● 99,95 Mark
D
Warp/Acclaim ● ca. 100 Mark
Psychic Detective
Electronic Arts ● ca. 100 Mark

Hersteller: Magellan / MGA
Preis: 109,95 Mark

Minimum:
486 DX 33,8 MB RAM, SVGA,
Windows 3.X oder 95

Pro
Bombige Stimmung
Rätsel
Übungsmodus

Kontra
Handlungsfluß

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 70

Peter Pan

Eine Märchen-CD-ROM für Kinder, die nie erwachsen werden wollen – Mike Breen hat sich auf ein gewaltiges Abenteuer eingelassen.

Dieses interaktive, animierte Märchen über den berühmten Peter Pan ist der erste CD-ROM-Titel des Jahres 1996 der Firma Europress in ihrer Serie *Living Classics*, eine Reihe, in der bereits so beliebte Titel wie *Treasure Island* (Die Schatzinsel) und *Alice In Wonderland* (Alice im Wunderland) erschienen sind. Das Spiel erfordert einen 486er mit Windows 95 oder 3.1, 8 MB RAM, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Windows-kompatible Soundkarte.

Peter Pan wurde mit Hilfe der firmeneigenen Multimedia-Kreativ-Software Klik & Create produziert. Die professionellen Schauspieler und der eigens komponierte Soundtrack im Dolby Surround-Sound sorgen für einen überzeugenden Eindruck.

Zunächst sollten wir jedoch die Geschichte um dieses Märchen, um den Autor J. M. Barrie und um das Kinderkrankenhaus in der Londoner Great Ormond Street ansprechen, denn von jedem verkauften Exemplar dieser CD geht ein Teil des Erlöses an das Krankenhaus, um damit dessen Arbeit zu unterstützen.

Im Jahre 1929 überschrieb J. M. Barrie alle Rechte an Peter Pan an die Great Ormond Street. Als das Copyright Ende der 80er Jahre erlosch, beschloß das britische Parlament, das Kinderkrankenhaus auf unbegrenzte Zeit zum Einzug von Tantiemen zu ermächtigen. Betrachtet man die Unmengen wertloser sogenannter Educational Software für Kinder auf dem Markt, dann macht der Kauf dieser CD an sich schon



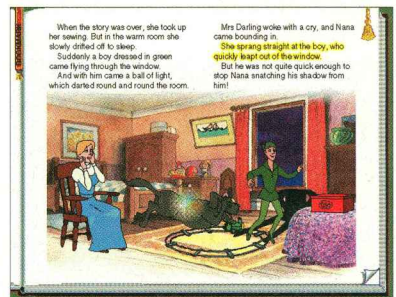
Der Eröffnungsbildschirm mit den Kapiteln der Geschichte, den Games und den Hintergrundinformationen

Sinn. Was sonst noch drinsteckt, werden wir gleich wissen.

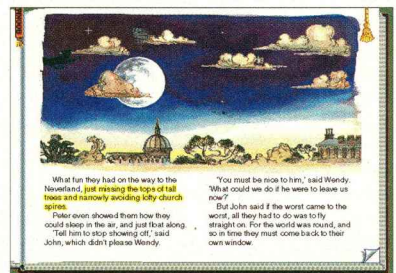
Neben der über 100seitigen, animierten Story bietet der Titel eine ganze Reihe von Games, die in Umfang und Qualität den schrecklich simplen Puzzles weit überlegen sind, mit denen immer noch viele Hersteller das Kinderinteresse fesseln

zu können glauben. Die Animationen sind sauber und schlicht, die Hintergründe sehr ansprechend. Im Gegensatz zu einigen anderen Titeln ist hier auch die Synchronisation zwischen Erzählung und Animation gut gelungen. Die CD enthält außerdem noch einige versteckte Mini-Games sowie Hot-Spot-Effekte auf dem Bildschirm.

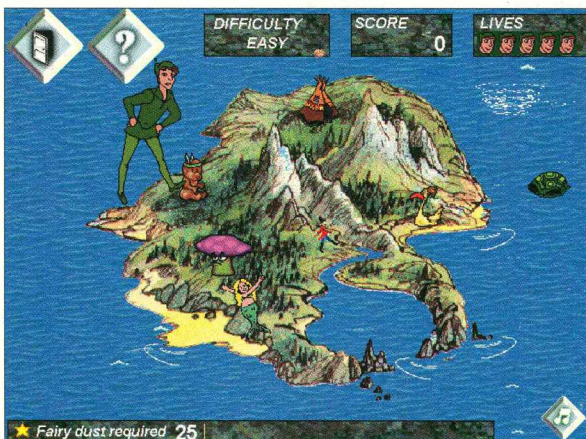
Die Story orientiert sich weitgehend am Original, jedenfalls soweit ich das aus der



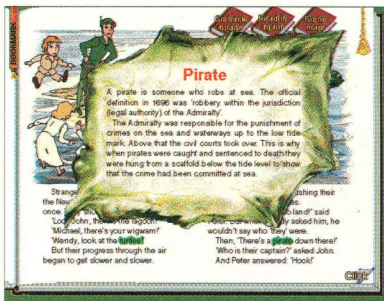
Der jeweils hervorgehobene Text und die zugehörige Animation laufen absolut synchron



Ein Flug durch die Nacht – wie im Traum



Haben Sie die Meerjungfrau entdeckt?



Hier können Kinder ihren Wortschatz bereichern

Erinnerung heraus beurteilen kann. Einige Abschnitte, die Kinder möglicherweise ängstigen könnten, wurden hier auf sehr angenehme und zumutbare Weise "entschärft". Sicherlich hat man sich bei dieser Software-Adaption auch an der "kindersicheren" Zeichentrickversion orientiert, was aber nicht heißen soll, daß das Spiel steril oder gar langweilig wäre.

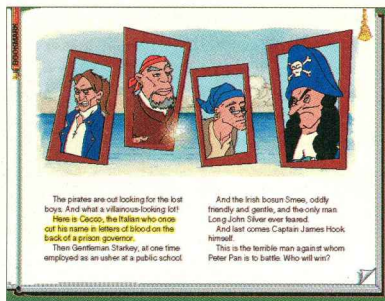
Über das ganze Spiel sind viele nette Kleinigkeiten verteilt, wie etwa die Hot Spots, mit denen das Spielzeug im Kinderzimmer animiert werden kann, und auf vielen Seiten finden sich anschauliche Erklärungen der schwierigeren Wörter. Für jeden, der bereits mit der Geschichte von Peter Pan vertraut ist, steht ein interaktives Mittel zur Verfügung, um Tinkerbells Leben zu retten – Sie können sich mit allen Kindern der Welt zusammenschließen und demonstrieren, daß Sie an Feen glauben.

Zugegeben, Eltern, die kostspielige Hardware besitzen, werden nicht begeistert sein, wenn ihre Kids rhythmisch und aggressiv auf der Leertaste herumhämmern, doch die Idee an sich ist nicht übel. Der Fortlauf der Erzählung wird durch Hervorhebung der entsprechenden Textpassagen unterstützt, damit die Kinder besser Schritt halten und sich orientieren können. Doch das reicht zügige Spieltempo wie auch die Komplexität einiger der Games sowie der Spielanleitungen legen nahe, daß diese CD wohl eher für etwas ältere Kinder geeignet ist.

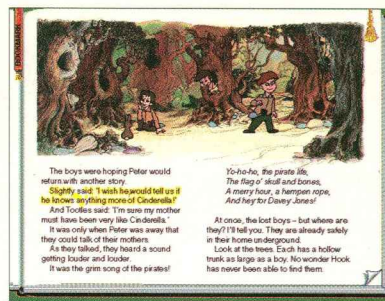
Indem es sich als Märchen und weniger als spezifische Educational Software präsentiert, konnte Peter Pan den Holzweg umgehen, bei jedem einzelnen Spiel einen gewissen Lerneffekt erzielen zu müssen. Doch es gibt auch einige echte Edutainment Games, und die sind ziemlich clever gemacht. Da gibt es z.B. ein Quiz zur Geschichte, bei dem der junge Michael an einen Felsen gefesselt ist und zu ertrinken droht – mit jeder richtigen Antwort löst sich eine Windung des Seils, mit jeder falschen steigt das Wasser.

Daneben gibt es noch ein Mathe-Quiz und viele weitere Games, die einen gewissen Lerneffekt anbieten. Hier muß man dem Hersteller zugute halten, daß er der Versuchung widerstehen konnte, diesen Games Lektionen z.B. über "räumliches Vorstellungsvermögen" und sonstigen branchenüblichen Blödsinn zuzuordnen. Die meisten der Spiele sind leicht verständlich und machen großen Spaß.

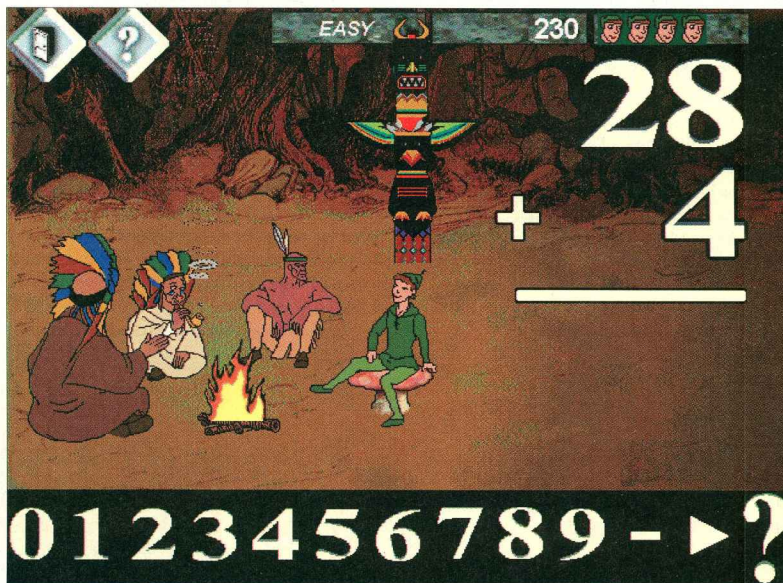
Tinkerbell's Task etwa erscheint im wohlvertrauten Plattform-Stil, und es gibt sogar



Die animierten Figuren sind sehr charakteristisch – dies hier müssen die Bösen sein



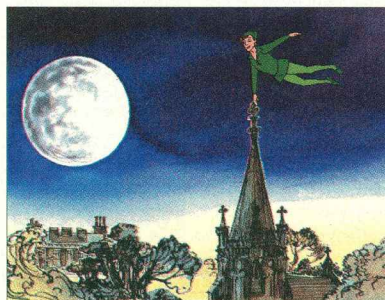
Einer der detaillierten Hintergründe, ein geheimnisvoller und abenteuerlicher Ort



Das sind zusammen 45 – äh, nein! 48... oder?

unblutige Shoot'em-Ups, in denen Sie Ihre Gegner mit Feenstaub erledigen. Etwas eintönig, obwohl gut präsentiert, erscheint mir das Spiel Woodland Challenge, in dem Sie Bauteile für eine Hütte suchen müssen. Hier dürften so manche Kids vorzeitig abwinken.

Ein Mittel, mit dem man die kindliche Aufmerksamkeit garantiert fesseln kann, sind schöne Bilder; und hier hat Peter Pan einiges zu bieten. Obwohl die Hauptfiguren ziemlich



Saubere Animationen vor einer bezaubernden nächtlichen Landschaft

schlicht und zeichentrickmäßig gerendert wurden, ist auf beinahe allen Bildschirmen eine ganze Menge los. Die erfreulich abwechslungsreichen Hintergründe von Designer Bill Worthington sorgen für einen nostalgisch anmutenden Kontrast zu den klar strukturierten Figuren im Vordergrund und erinnern daran, daß dieses Märchen bereits vor fast 100 Jahren entstanden ist. Schön auch, mit welcher Liebe zum Detail die Spielfiguren animiert wurden, um den in der Erzählung beschriebenen Aktionen zu entsprechen.

Die gesamte CD-ROM erweckt den Eindruck, als hätte der Hersteller sich bemüht, weit mehr als das erforderliche Minimum an Gehalt zu produzieren – eine willkommene Einstellung. Die umfangreiche Geschichte, die verschiedenen kleinen Extras sowie einige aufschlußreiche Seiten über den Autor und das Buch zeugen davon, daß dieses Software-Paket mit einer gehörigen Portion Sorgfalt zusammengestellt wurde. Es wäre wohl nicht ganz fair, jetzt noch auf den sehr wenigen kleinen Fehler dieser CD herumzuhacken – sie sind nicht imstande, das Gesamtbild zu trüben.

Lesen, hören, spielen, lernen

Computer und Software gehören für immer mehr Schul- und Vorschulkinder zum "Alltagsgeschäft".

Markus Brodrick testet Neuerscheinungen und etablierte Programme für Sie und Ihre Kinder.

Immer mehr Anbieter drängen mit immer mehr Programmen für Kinder auf den Markt. Wie schon in den letzten Ausgaben unseres Magazins haben wir für Sie einige interessante Produkte unter die Lupe genommen.

Uns interessiert, wie es um die Qualität der sogenannten Lernspiele bestellt ist. Mit dieser Ausgabe möchten wir Ihnen erneut einige Programme vorstellen, die inhaltlich gut für Kinder geeignet sind.

Bei der Bewertung von Software für Kinder achten wir vorrangig auf den kindgerechten Aufbau und den völligen Verzicht auf Darstellung von Gewalt. Die Beurteilungskriterien des kindgerechten Aufbaues einer Software reichen von einer möglichst einfachen Installation über intuitive Benutzerführung bis zum technisch sicheren Programmablauf. Software, die der ständigen Wartung und Pflege bedarf, halten wir für ungeeignet, um von Kindern bedient werden

zu können.

Der methodisch-didaktische Aufbau dieser Software steht bei der Bewertung zwar nicht im Hintergrund, jedoch sind wir der Meinung, daß der PC nicht das Lernen mit den Eltern oder in der Kindergruppe ersetzen kann und soll. Vertreiben Hersteller Software jedoch direkt unter dem Label "Lernsoftware", wird diese auch nach den dementsprechenden Kriterien getestet und bewertet.

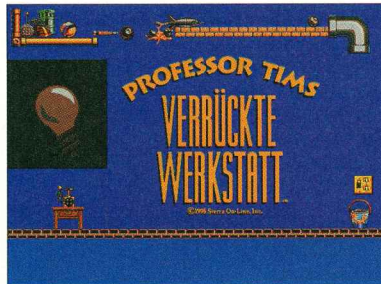
Professor TIMs verrückte Werkstatt

Hersteller: Coktel • Preis: 89,95 Mark • Empfohlene Altersgruppe: 8 bis 15 Jahre

Kennen Sie aus der DOS-Zeit noch "The Incredible Machine"? Haben auch Sie Stunden über Stunden vor dem Rechner damit verbracht, unglaubliche Nonsens-Maschinen zu konstruieren, zu verwerfen oder zu verbessern? Nun, TIM ist wieder da. In einer kinderfreundlichen Aufmachung, die sicher auch Erwachsenen viel Spaß machen wird, präsentiert sich der Oldie im Windows95-Gewand, zeitlos wie eh und je.

Die erfolgte Modernisierung hat dem Reiz dieses Spiels keinen Abbruch getan, ganz im Gegenteil. Im Vergleich zur Vorgängerversion hat besonders der Soundtrack an Qualität gewonnen. Sie können zwischen mehreren Begleitmusikstücken, von New Age bis Rock unplugged, wählen und sich an der CD-Qualität des Gebotenen erfreuen.

Professor TIM gehört zu den Spielen, die sowohl meinen "Testkindern" als auch mir ganz besonders viel Spaß gemacht haben. Wie schon erwähnt, liegt der einzige Zweck des Spiels darin, aus einer ungläublichen Vielfalt von Bauteilen die aberwitzigsten Maschinen zu bauen, diese auf



Professor TIMs total verrückte Werkstatt wird ihr Kind und Sie mit garantiertem Dauerspaß in ihren Bann ziehen

Knopfdruck zu starten und gespannt mitanzusehen, ob sie funktionieren oder kläglich versagen.

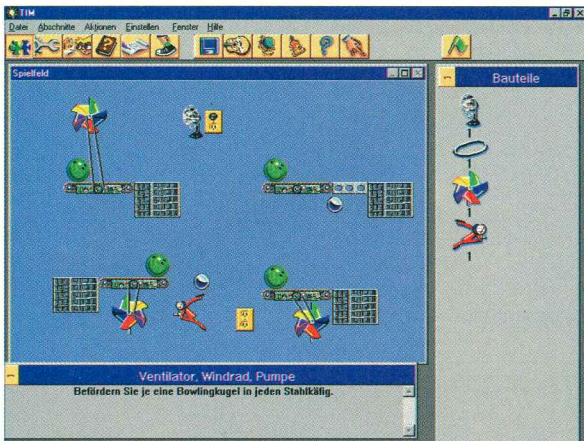
Die Programmierer von TIM haben keine Möglichkeit ausgelassen. Ob Mechanik oder Elektrik, schnöde Physik wird ihnen unglaublich viel Freude bereiten. Die Ihnen oder Ihrem Kind zur Verfügung stehenden Bauelemente stammen aus allen Bereichen der Technik. Die Auswahl



Nach einiger Zeit werden die Übungspuzzles immer komplizierter. Diese Denkaufgaben fesseln nicht nur Kinder vor dem Monitor

reicht über Mauerstücke zu Rutschen, Rampen, Gefäßen, allem Erdenklichen eben. Förderbänder, Riementreiber, Zahnräder in allen Größen und Formen, Windmühlen, Elektromotoren, umweltfreundliche Hamsterlaufräder und viele lustige Dinge mehr bis hin zu Explosionen, Raketen und platzenden Ballons geben ihrer Maschine die nötige Antriebskraft.

Teilweise sind die spezifischen Eigenschaften



Aus einer unglaublichen Vielzahl von Bauteilen können Sie Ihre Traummaschine verwirklichen

dieser Gegenstände auch noch programmierbar. Es scheint fast unnötig zu sagen, daß Sie selbstverständlich Parameter wie die Dichte der Atmosphäre oder die Schwerkraft der Welt, in der Ihre Maschine entsteht, beeinflussen können. Ihnen wird nichts anderes übrigbleiben als zu tüfteln, zu

ständig abspeichern und der Nachwelt erhalten. Mit einiger Übung werden Sie feststellen, daß ein gewisser Daniel Düsentrieb gegen Sie wie ein jämmerlicher Versager aussieht. Ganz nebenbei vermittelt Professor Tim Ihnen die wichtigsten Grundlagen von Physik und

experimentieren, zu lachen und zu weinen. Wer kommt schon darauf, daß die selbstgebastelte Dynamit-Kraftmaschine als "Anlasser" eine Lampe und ein Brennglas braucht?

Natürlich bietet dieses Spiel Ihnen ein umfangreiches Lernprogramm, daß Sie über alle Bastel- und Kombinationsmöglichkeiten informiert. Sollte eines Ihrer technischen Werke besonders gelungen sein, können Sie es selbstver-

Mechanik. Lernen durch Spielen hat selten so viel Spaß gemacht. Die positiven Eigenschaften dieser Software moderat, die Bedienung ist denkbar einfach und der Dauerspielspaß ist garantiert. Wenn Ihr Kind in der Lage ist, die mechanischen Prinzipien, auf denen die Maschinen beruhen zu verstehen, ist es alt genug, Professor TIM zu spielen.

Leider nicht ganz perfekt

Der einzige Mangel, der uns nach ausgiebigen Test auffallen konnte, ist eine leichte Instabilität der Software. Unser Testrechner stieg wiederholt aus unerklärlichen Gründen aus und ließ sich mit keinem Mittel zur Wiederaufnahme der Arbeit überreden. Da wir dieselben Effekte auch schon bei der DOS-Version dieses Programmes beobachten konnten, legen wir den Programmierern nahe, sich noch einmal auf Bug-Suche zu begeben.

Fazit: Wegen der zeitlosen Spielidee und völliger Gewaltfreiheit sehr empfehlenswert.

Gänseliesel Musikalisches Suchspiel

Hersteller: Koktel • Preis: 119,95 Mark • Empfohlene Altersgruppe: 4 bis 8 Jahre

Der neue Titel in Koktels Discovery-Serie nennt sich "Musikalisches Adventure". Außer der Programm-CD liegt dem Spiel noch eine Audio-CD mit Kinderliedern in

deutsch, englisch und französisch bei. Für die aller kleinsten Computerbenutzer im Alter von vier bis acht Jahren gedacht, bringt es eine besonders einfache Benutzerführung mit. Alle

Funktionen des Spiels werden über wenige, großflächige Schalter bedient. Die für das Spiel wichtigen Gegenstände werden von einem Erzähler per Mausclick benannt. Passend zu den Bildern werden Geschichten und Aufgaben des Spielers durch Sprachausgabe mitgeteilt.

Auch bei diesem Spiel ist die Qualität des Wave- und Miditons sehr gut. In seinem Aufbau ähnelt Gänseliesel einem richtigen Adventure.

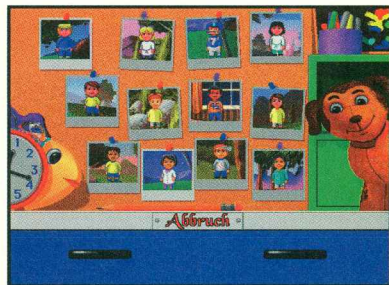
Ein Märchenland entdeckend, müssen von Gänseliesel in den

Bildern viele verschiedene Gegenstände gefunden werden und ihren Besitzern zurückgebracht werden. Jedesmal, wenn ein Rätsel gelöst ist, bedanken sich die Spielfiguren, indem sie ein Kinderlied vorsingen. Zu den Liedern gibt es Untertitel, so daß etwas ältere Kinder mitlesen können.

Damit die Puzzles nicht schon nach dem ersten Durchspielen langweilig sind, werden bei jedem Spiel die versteckten Gegenstände an anderen Orten platziert. Die Ansprüche dieses



Während einer Traumreise verwandelt Ihr Kind sich in Gänseliesel, um im Gänseliesel-Land für Ordnung zu sorgen und verlorene Gegenstände wiederzufinden



Kunterbunt gestaltet und einfach zu bedienen, kann dieses Spiel auch den jüngsten Computerbenutzern Spaß machen

musikalischen Suchspiels eignen sich vor allem für jüngere Kinder. Kinder im Schulalter haben die Rätsel schnell durchgespielt und langweilen sich.

Verbesserungsbedürftig

Insbesondere bei einem Spiel für Vorschulkinder und Schulanfänger würden wir es begrüßen, wenn der Packung ein ordentliches, kindgerecht ausgeführtes Handbuch beiläge. Gerade die an sich gute Idee, Texte und Lieder des Spiels mehrsprachig auszuführen, verliert ohne ein Textheft ihren Sinn.

In der derzeitigen Form liegt die Vermutung nahe, das hier eine internationale Programmversion unter dem Label eines Lernspiels verkauft wird.

Falls Sie Ihr Kind mehrsprachig aufwachsen lassen, kann Gänseliesel Musikalisches Suchspiel eine recht brauchbare Hilfe sein, mit der es sich in eine Fremdsprache einhören kann. Um, wie der Hersteller auf der Umverpackung vorschlägt, spielerisch Fremdsprachen zu erlernen, ist dieses Programm beim besten Willen nicht geeignet. In Anbetracht der vom Hersteller empfohlenen Altersgruppe möchten wir Ihnen empfehlen, Ihr Kind bei dem Spiel zu begleiten und anzuleiten.

Fazit: Bedingt empfehlenswert.



Viele der in den Bildern enthaltenen Objekte sind mit kleinen Animationen versehen, die immer wieder witzig sind

Aus der Schmiede von Junior Software, dem neuen Label von Software 2000, erhielt unsere Redaktion drei interaktive Lesebücher. Alle CDs dieser Reihe können mit dem PC angesehen, gelesen und gehört werden. Zusätzlich können sie auch mit dem Audio-CD-Player abgespielt werden. Unsere Testkinder waren von der Idee, die CDs auch ohne den recht schwierig zu benutzenden Computer anhören zu können, begeistert. In vielen Kinderzimmern gibt es schon einen eigenen CD-Player, oder die Eltern können den Soundtrack auf eine Audio-Cassette überspielen. Auf diese Art und Weise wird aus dem Lesespaß am Bildschirm noch eine tolle Gutenachtgeschichte. Wir würden uns freuen, wenn dieser gute Gedanke noch öfter umgesetzt würde.

Auch die Auswahl der Titel für diese Medien ist sehr gelungen. Die Vorlagen sind weltbekannte Klassiker, die in jedem Bücherregal eine gute Figur machen. Leider sind die Texte der CDs auf das absolute Minimum gekürzt worden. Es wäre deshalb sehr schön, wenn Sie Ihren Kindern zusätzlich die Originaltexte zu lesen gäben.

Als besonderes Gimmick liegen die Aufnahmen in DOLBY-Surround-Stereo vor und geben bei den Geräuschaufnahmen ein raumfüllendes Klangbild wieder. Alle Programme aus dieser Reihe verfügen über eine ähnliche Benutzeroberfläche,

Hörspiele und interaktive Lesebücher

so daß auch Vorschulkinder die Bedienung schnell erlernen können. Dieses Feature finden wir besonders wichtig, wenn Kinder, vielleicht sogar ohne die Begleitung der Eltern oder älterer Geschwister, mit dem Rechner umgehen sollen.

Während der Tests fielen uns einige

Rechtschreibfehler in den Texten auf. Da diese Bücher vor allem von Kindern gelesen werden, die noch lesen und schreiben üben, merken sie sich diese Fehler gleich mit. Wir sind der Meinung, daß Medien für Kinder besonders gründlich geprüft werden sollten. Die Preise aller drei Produkte liegen bei ca. 50 Mark.

Reise zum Mittelpunkt der Erde

Hersteller: Junior Software / Europress

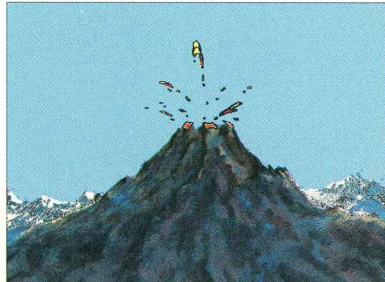
Junior Software präsentiert das bekannte Werk des genialen Visionärs Jules Verne in einer interaktiven Verpackung. Dieser Roman wurde im Jahr 1864 geschrieben und ist auch heute noch so spannend wie am Tag seines Erscheinens.

Die gelungene Verfilmung von 1959 mit James Mason in der Hauptrolle ist Ihnen sicher geläufig: Die Helden dieser Geschichte sind Professor Lindenbrock, sein junger Assistent Alex und deren Begleiter und Führer Hans (im Film war außerdem noch die Witwe eines ermordeten

Wissenschaftlers mit von der Partie). Die Reise der Entdecker beginnt in Hamburg und führt bis nach Island. Von dort aus dringen die Forscher in den Schlot eines erloschenen Vulkans ein, um einen Abstieg bis zum Mittelpunkt der Erde zu wagen.

Während ihrer abenteuerlichen Reise durch das Erdinnere müssen sie viele Gefahren durchstehen. Sie entdecken Relikte aus der

In allen Grafiken finden sich kleine Animationen, die Zuhören und Zusehen noch interessanter machen



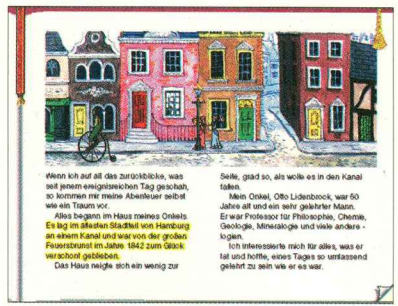


Das grafische Inhaltsverzeichnis des Buches bietet Ihnen kleine Animationen und direkten Zugriff auf die Kapitel der Erzählung

Vorzeit, von denen bis dahin niemand zu träumen gewagt hätte. Die CD-ROM-Version des Buches bietet Ihren Kindern nicht nur den Genuß eines Hörspiels, sondern auch animierte Grafiken zu den Textpassagen.

Um Kindern, deren Wortschatz noch nicht so ausgeprägt ist, eine Hilfe zum Verständnis des Textes zu geben, sind weniger gebräuchliche Ausdrücke als Hypertext mit Links zu Erklärungen ausgeführt. Wir würden uns zu den

Das Inhaltsverzeichnis des Buches wird durch eine interessante gestaltete Karte ersetzt, von deren Zielpunkten aus Sie zu den einzelnen Kapiteln des Buches springen können. Haben Sie die gewünschte Textpassage ausgewählt, beginnt der virtuelle Erzähler das Vorlesen der Textpassage. Dabei wird der entsprechende Text farbig unterlegt, so daß auch Kinder, die noch nicht so gut lesen können, keine Mühe haben, dem Kontext zu folgen.



Mit dem dramatischen Aufstieg nach Italien findet das Abenteuer der Helden doch noch ein gutes Ende

knappen Hintergrundinformationen zu Buch und Autor, die sich auf der CD finden, zusätzliche Verweise auf weitere Werke Jules Vernes wünschen.

Fazit: Obwohl der Text des Romans auf ein Minimum zusammengefaßt wurde, empfehlenswert.

Die Schatzinsel

Hersteller: Junior Software



Die geheime Karte Kapt'n Flints führt Sie direkt zu den Orten des spannenden Geschehens

Wie alt waren Sie, als Sie erstmals "Die Schatzinsel" von Robert Louis Stevenson lasen? Die aufregende Geschichte des Schiffsjungen Jim Hawkins ist ein

zeitloser Klassiker. Ihm wird erlaubt, an einer spannenden Expedition teilzunehmen, um weit weg vom Heimatland England an der Suche nach einem verborgenen Piratenschatz teilzunehmen.

Mit von der Partie sind aber auch, zunächst unerkannt, Piraten, die natürlich ein großes Interesse daran haben, den Schatz für sich zu behalten. Nachdem die dramatische Schatzsuche beendet, eine Meuterei überstanden und ein vor langer Zeit von den Piraten auf der Insel ausgesetzter Seemann gerettet ist, findet die Geschichte ein gutes Ende.

Schon vor mehr als 110 Jahren geschrieben, begeistert sie auch heute noch jung und alt mit ihren packenden Szenen voller Abenteuer, Seemannsromantik und Pulverdampf. Die Animationen der textbegleitenden Bilder sind auch hier gelungen. Immer wieder findet sich

eine Kleinigkeit, die bisher unentdeckt blieb.

Auch bei diesem Text wurde das Original leider bis auf einen Rest zusammengekurzt. Schon aus diesem Grund lohnt es sich für Sie und ihr Kind, zusammen mit diesem Hörspiel und Lesebuch auch den Roman anzuschaffen. Der Detailreichtum der Buchversion macht die fehlenden Bilder mehr als wett.

Fazit: Wegen seiner Vielseitigkeit als Hörspiel und Lesebuch können wir das Gesamturteil "empfehlenswert" geben.



Jim Hawkins, der kleine Held der Geschichte, hat in Generationen von Kindern Fernweh und Abenteuerlust geweckt



Eine alte Seemannskneipe in der englischen Hafenstadt Bristol ist der Ausgangspunkt für die wagemutigen Erlebnisse des kleinen Jim



Schon bevor die Reise beginnt, macht Jim die ersten Bekanntschaften mit den zwielichtigen Gestalten aus der Welt der Freibeuter

Alice im Wunderland

Hersteller: Junior Software

Der dritte Titel, der uns aus der Reihe der interaktiven Hörspiele von Junior Software erreichte, lehnt sich an die wunderbare Geschichte von Alice im Wunderland an. Von Charles Dodgson unter dem Künstlernamen Lewis Carroll schon vor 133 Jahren erzählt und aufgeschrieben, ist diese Geschichte nach wie vor das Musterbeispiel einer Phantasieerzählung.

Ursprünglich ein Zufallsprodukt, wurde dieses Werk schon bald nach seiner Erstveröffentlichung übersetzt und erreichte auf der ganzen Welt Bekanntheit. Mit Sicherheit trugen zu seinem Erfolg die wunderbaren Zeichnungen Sir John Tenniels bei, der seine unmittelbare Umgebung mit wenigen Federstrichen zu karikieren verstand.

Eben diese Zeichnungen sind es, die diesem

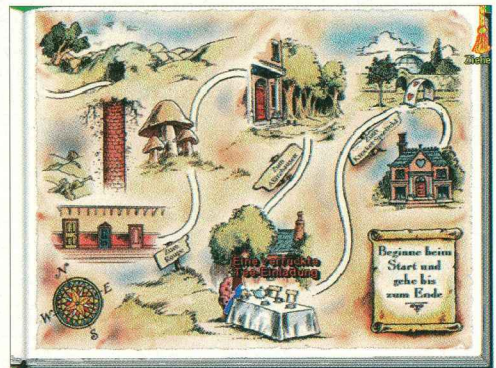


Mit Bildern und kleinen Animationen unterlegt, wird der Lesespaß für Kinder zum spannenden Erlebnis

interaktiven Lesebuch seinen Reiz verleihen. Ein altmodischer Hauch begleitet die moderne Form der Erzählung. Wie auch bei den anderen Buchversionen dieser Reihe wird der vorgelesene Text von bebilderten Seiten zum Mitlesen begleitet und ist reich an kleinen Animationen, die besonders kleineren Kindern Spaß machen. Zusätzlich finden sich bei dieser Ausgabe kleine Geschicklichkeitsspiele, die Kinder jedoch eher vom Inhalt der Geschichte abschweifen lassen.

Eines dieser Spiele hat zum Inhalt, daß Kinder in der Form eines Geschicklichkeitsspiels die von der bösen Herzogin zerhackten Menschenkörper wieder zusammensetzen. Dies entspricht zwar recht gut dem Inhalt einer der Textpassagen des Originals, jedoch sind wir der Meinung, daß sich innerhalb der letzten 130 Jahre die Auffassung von moderner Pädagogik und auch das Verständnis von Märchen und Phantasiegeschichten gründlich geändert hat. Da eben diese Spiele auch für kleinere Kinder geeignet sind, bitten wir die Hersteller von Spielen allgemein, auf solche Einlagen zu lieber verzichten.

Fazit: Empfehlenswert.



Wie bei den anderen Titeln auch, beginnen Sie Ihre Reise durch die Phantasieland von dieser im Stil der Originalillustration gehaltenen Karte



Unter Rücksichtnahme auf die kleinsten der Computerbenutzer, für die diese Hör- und Lesespiel geschaffen wurden, wäre es sinnvoll, auf solche Spiele zu verzichten

Ein Wort an die Macher

Liebe Anbieter und Hersteller von Lernsoftware, Lernspiele für Schulkinder sind eine tolle Sache. Wir freuen uns sehr, daß dieses Marktsegment von vielen Softwareanbietern mit wachsender Aufmerksamkeit behandelt wird. Leider konnten wir bisher nur wenige Produkte testen, bei denen der Ansatz eines methodisch-didaktisch geeigneten Programmaufbaus konsequent durchgezogen worden wäre.

Gerade dieser Marktbereich ist durch eine besondere Verantwortung den Kindern gegenüber gekennzeichnet. Wir wünschen uns von den Softwareherstellern mehr Qualität denn Quantität.

Auf einer CD ist eine Menge Speicherplatz. Mit relativ wenig Programmieraufwand und einem logischen Aufbau der zumeist in Serien vertriebenen Programme ließe sich die Qualität des Gebotenen deutlich anheben. Elektronische Lesebücher sind ein wirklich sinnvoller Bereich der Lernsoftware. Gerade die mehrsprachig ausgeführten Ausgaben können für ein Schulkind eine große Hilfe sein, da nicht nur Lesematerial geboten wird, sondern über die Vorlesefunktion auch ein gewisses Sprachgefühl vermittelt werden kann.

Fremdsprachen erlernt Mann, Frau und Kind nur, wenn sie auch gehört und gesprochen werden. Wahrscheinlich würden die Programme durch

Funktionen, die sie als professionelle Lernsoftware auszeichnet, nicht sehr viel teurer. Mit Sicherheit jedoch könnten einige Produkte daraufhin mit gutem Gewissen empfohlen werden.

Wir wünschen uns für diese Kategorie der Software folgende Verbesserungen:

– Die Installation sollte ohne technische Kenntnisse des Rechners vonstatten gehen und mit einer (WIN95-)Normalinstallation laufen. Wenn die Programme der Kinder Mamas oder Papas liebevoll konfigurierten Rechner "abschießen", werden die Eltern schnell ungehalten, und das Spiel am Rechner ist zu Ende.

– Es wäre schön, wenn Softwareanbieter mehr Wert auf die zu den Programmen gelieferten Handbücher legen würden. Sie sollten kindgerecht ausgeführt sein, in großer Type ohne Serifen auf ausreichend stabilem Papier. Die kleinen Reader im CD-Cover sind für Kinder viel zu fummelig, kaum entzifferbar und sehen bald sehr schlecht aus.

– Die Qualität der – oft recht guten – Programme würde weiterhin deutlich verbessert, wenn das Vokabular zu den Texten in eben diesem Handbuch mitgeliefert würde. Dieses Feature könnte mit nachfolgenden, schlüssig aufgebauten Texten und

einem Editor für eigene Hinzufügungen einen Lerneffekt deutlich steigern und vor allen anderen Aspekten den Kindern die Lernarbeit erleichtern.

– Lernen bedeutet, auch in spielerischer Form, für Kinder eine ernstzunehmende Arbeit, die Tag für Tag von neuem beginnt und nie langweilig oder sogar überanstrengend werden darf. Gutes Werkzeug macht die Arbeit angenehmer, wir alle bemerken das im Berufsleben täglich. Lernspiele sind Werkzeuge für Kinder. Dementsprechend verantwortungsvoll und sorgfältig sollten sie gefertigt sein.

– Gerade bei mehrsprachigen Texten könnten Features, die nicht viel Programmieraufwand benötigen, die Arbeit wesentlich vereinfachen und den Lerneffekt verbessern. Ein Voicerecorder bedeutet nicht viel Programmieraufwand. Ein Schulkind könnte mit dieser Funktion seine Aussprache überprüfen und mit der Aussprache des Vorlesers vergleichen. Eine kleine Datenbank für die in den Texten enthaltenen Vokabeln wird ebenfalls die Arbeit mit fremdsprachigen Texten sehr erleichtern.

– Wir wünschen uns für die Zukunft dieses interessanten Bereiches viele Neuentwicklungen und unseren Kollegen aus der Softwareentwicklung dieselbe Begeisterung, mit der Kinder ihre Arbeit entgegennehmen.

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHEINEN! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version TBA=wird bei Erscheinen festgelegt. US= Import aus U.S.A. In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Diskversion erhältlich. Preis a. E. gelten unter AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11,- (Porto/Verpackung u. NN) + 3,- Zahlschlingengebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 4008262 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 20,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pünktlich 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbankeinweisung + 28.- (Gebühr freiliebend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

Multimedia



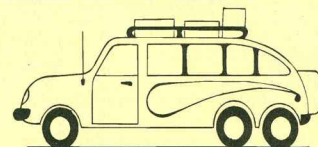
202 Fax Cartoons

Eine CD mit über 200 vorgefertigten Faxen gehört ja eigentlich nicht in die Rubrik Multimedia-CDs. Da aber wohl jeder, der hin und wieder faxen muß, schon ein- oder mehrmals nach einer originellen Idee gesucht haben dürfte, besprechen wir dieses Programm einfach mit. Aber halt: Ein Programm ist es ja eigentlich gar nicht, sondern eher eine Formularsammlung. Für fast jeden Anlaß, vom Umzug bis zum Discobesuch, findet sich ein Vordruck auf der CD, und das in drei verschiedenen Grafikformaten (BMP, PCX, TIF).

Damit Sie sich Ihr Fax auch ansehen können,

bevor Sie es versenden, gehört mit "Truebase" ein solider Shareware-Bildbetrachter zum Lieferumfang. Falls Sie sogar Corel Draw ab Version 5.0 besitzen, können Sie die Faxformulare damit frei editieren und nach Ihren Wünschen umgestalten. Sie können die Faxe entweder ausdrucken lassen, von Hand ausfüllen und mit einem normalen Fax versenden oder direkt ein faxfähiges Modem mit dieser Aufgabe betrauen. In jedem Fall dürfen die Vorlagen frei und ohne die Erhebung von Lizenzgebühren verwendet werden. Nur weiterverkaufen dürfen Sie sie natürlich nicht.

Hersteller: NBG Verlag



im Urlaub !!!

Meine/Unsere Mitteilung:

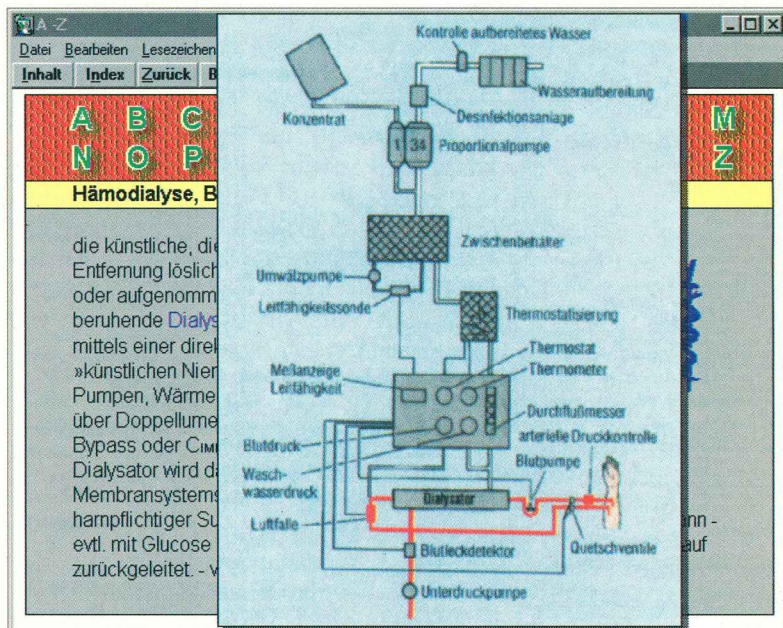
Medizinlexikon

Hersteller: Rossipaul



Eine Fundgrube für alle Medizinstudenten, Hirnspezialisten und Hobbychirurgen bietet das Medizinlexikon von Rossipaul. Handelt es sich hierbei doch um die vollständige CD-Ausgabe des "Taschenlexikon Medizin" aus dem bekannten medizinischen Fachverlag Urban & Schwarzenberg. So kann man also zur Abwechslung mal auf dem PC die Seiten umschlagen, anstatt in der gediegenen Bibliotheksatmosphäre seinem unbändigen Lernerifer zu fröhnen. Wie immer bei den elektronischen Büchern von Rossipaul läuft die Installation und Benutzung des Programms kinderleicht und komfortabel ab.

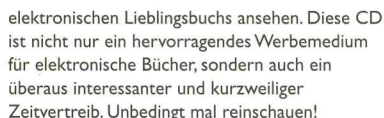
Trotzdem habe ich noch nie so ganz verstanden, warum man ein Buch auf dem Computer lesen sollte. Man kann dabei nicht entspannt auf der Couch liegen, und augenschädlicher ist es auch noch. Außerdem ist so ein PC weniger



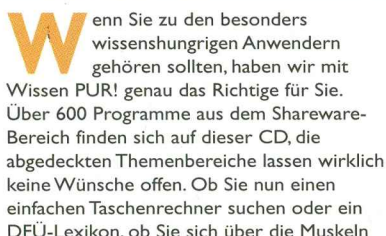
transportabel als ein Buch und kann nicht einfach in den Urlaub oder eine Vorlesung mitgenommen werden. Einige Vorteile liegen allerdings auf der Hand. Das Blättern geschieht ganz eindeutig schneller, und es besteht die Möglichkeit, Fotografien, Tabellen oder Abbildungen direkt in seinen Vortrag,

sein Gutachten oder seine Doktorarbeit zu exportieren. Es wäre aber doch schön gewesen, wenn man zumindest ein paar ergänzende Videos oder Animationen in das Programm aufgenommen hätte – für den interessierten Laien wirkt es nämlich, so wie es ist, ein bißchen zu trocken.

Hersteller: Rossipaul Medien



Hersteller: CDV



noch nicht einmal ansatzweise aufzählen kann.

Das ganze Sammel-surium wird in einem übersichtlichen Menü unter Windows präsentiert, es sind aber auch Programme für DOS und OS/2 auf der Silberscheibe enthalten. Sämtliche Programme sind gepackt und können noch aus dem Menü in ein Verzeichnis Ihrer Wahl entpackt und von dort aus installiert werden. Außerdem gibt es

noch ein paar Extras wie Videoanimationen oder Slide-Shows bekannter Spielehersteller (u.a. Apogee), wodurch Wissen PUR! durchaus einen gewissen Unterhaltungswert erhält. Natürlich befindet sich auch eine Menge Schrott unter den 600 Programmen, aber wer Zeit und Lust zum Stöbern hat, wird schon das ein oder andere Schmankerl (so sagt man doch, nicht wahr, Frau Maueröder?) finden.

Hersteller:
Topware



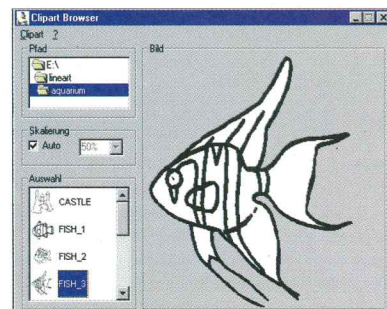
Lustige Bilder schaut man sich immer gern an. Das ist wohl auch der Grund, warum sich Cliparts-CDs so gut verkaufen. Schon damals, in seligen Zeiten, als 3,5-Zoll-Disketten noch den aktuellen Stand der Technik

Windows 3.1 oder Windows 95 installieren. Besitzt man schon ein anderes Programm der Firma Topware (na, welches meine ich wohl!), wird sich Onestyle-Cliparts brav in denselben Ordner begeben. Wenn Sie also demnächst eine

widerspiegelten, verkauften sich Clipart-Sammlungen fast wie von selbst. Und heute sogar noch besser. Kein Wunder, passen doch mehrere hundert Bildchen, und dann auch noch in Farbe, auf einen solchen Silberling. So ließ sich dann auch Topware nicht lange bitten und ist flugs auf diesen vielversprechenden Zug aufgesprungen.

Onestyle-Cliparts
läßt sich sowohl, unter

aktuelle Telefonliste ausdrucken, ordnen Sie doch jedem Eintrag die passende Zeichnung zu. Davon gibt es auf der CD reichlich, insgesamt über 520 Stück, teils farbig, teils in schwarzweiß. Die Bilder sind übersichtlich nach übergeordneten Themenbereichen sortiert und liegen in diversen Formaten vor. Mit dem mitgelieferten Browser kann man sie sich auch gleich auf den Schirm holen. Was Sie schließlich damit anstellen, bleibt Ihnen überlassen.



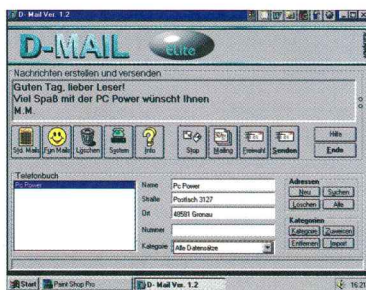
D-Mail

Hersteller:
Topware

Gehören Sie auch zu den Leuten, die mit ihren weißen Tennisschuhen aus einem tiefergelegten Kadett D steigen und ihr Handy immer gut sichtbar auf den Tresen legen? Dann brauchen Sie D-Mail von Topware ganz bestimmt! Denn mit Hilfe dieses bahnbrechenden Programms können Sie sinnlose Fun-Mails an nutzlose Handys versenden. Na, ist das denn nichts?

Aber gemacht, es gibt bestimmte Situationen, in denen D-Mail gute Dienste leistet. Will man jemandem eine wichtige Nachricht an sein Mobiltelefon übermitteln, so ist das nun direkt vom heimischen PC aus möglich. Vorausgesetzt, man verfügt über ein Modem, können bis zu 160 Zeichen pro Mail durchgegeben werden, auf Wunsch wird der Absender automatisch angehängt. Auch der weitere Leistungsumfang von D-Mail entpuppt sich als durchaus komfortabel. Von der automatischen Modemerkenkung bis zur Datenbankfunktion mit Direktwahl ist alles vorhanden. Darüber hinaus ist das Programm schon jetzt mit einer Option auf baldige Verbesserungen, etwa dem Versenden von Nachrichten mit einer Größe von bis zu 32 KB, ausgestattet. Für alle, die den Hals nicht voll bekommen können, gibt es eine Business-Version für 149,95 Mark. Kleine Anekdote am Rande:

Wenn Sie kein eigenes Funktelefon besitzen und auch niemanden kennen, der über so ein Gerät verfügt, wird automatisch die Funktelefonnummer des Entwicklerteams eingeblendet. Damit Sie Ihre neue Software wenigstens einmal ausprobieren können...



Latein in 90 Tagen

Hersteller: Topware

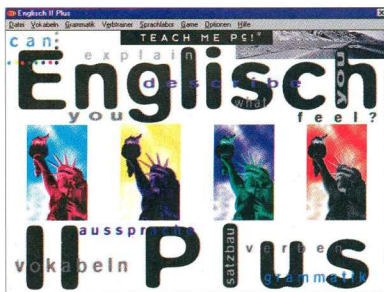
Sehr bescheiden und ganz ohne aufwendige Grafiken kommt Latein in 90 Tagen daher. Das reinrassige DOS-Programm versteht sich verständlicherweise weniger als Unterhaltungsoftware und mehr als echtes Lern-programm. Sogar auf eine Maussteuerung wurde verzichtet. Aber es hat ja auch niemand behauptet, daß Lateinunterricht Spaß machen muß. Der Leistungsumfang dieses Lateintrainers kann sich allerdings wirklich sehen lassen. Lückensätze, Wortschatzerweiterungen mit Synonymen, Antonymen, Homonymen, Wortfamilien, Ober- und Unterbegriffen – hier wird weit mehr geboten als bloßes Abfragen von Vokabeln.

Sämtliche Übungen sind aufeinander abgestimmt und werden stufenweise schwerer. Außerdem ist es möglich, jede einzelne Unterrichtsstunde ebenso statistisch auszuwerten wie das komplette Lernergebnis. Bösswilige Lateinlehrer könnten sogar auf die Idee verfallen, einzelne Übungen auszuordnen und ihrer Klasse als Test vorzulegen. Bei einem Preis von weniger als 20 Mark ist Latein in 90 Tagen sehr empfehlenswert für betroffene Schüler und Studenten, zumal es durch zusätzliche Lernmodule noch erweiterbar ist. Ich jedenfalls bin froh, daß mein Lateinum sich mehr als zehn Jahren hinter mir liegt, und wende mich lieber den in der gleichen Reihe erschienenen Deutsch- und Englisch-Trainern zu.



Englisch II Plus

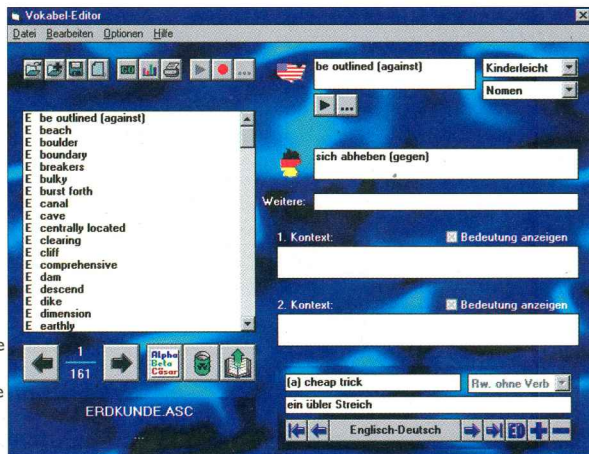
Hersteller: Sunflowers



Sprechen Sie ausländisch? Falls nicht, sollten Sie zumindest das Erlernen der wunderschönen englischen Sprache ins Auge fassen. Aber auch, wenn Ihr Schul-Englisch nicht mehr ganz so frisch ist, wird Sie Englisch II Plus restlos begeistern. Besonders Anwender mit Vorkenntnissen werden von diesem Programm profitieren. Denn hier wird die Annehmlichkeit des Privatunterrichts mit den Möglichkeiten eines Sprachlabors kombiniert – auch wenn die Aufgaben nicht immer ganz leicht sind.

Sie können sich entscheiden, ob Sie lieber

Vokabeln pauken, an Ihrer Grammatik feilen oder den Gebrauch unregelmäßiger Verben praktizieren möchten. Sogar nach bestimmten Sachgebieten sortiert läßt sich das Programm einsetzen. Es gibt kleine Hilfestellungen, wenn Ihnen die Lösung nicht sofort einfällt, und – je nach Ihrer Leistung – Lob oder Tadel. Sie können Ihre Erfolgsquote statistisch auswerten lassen und so akkurat die gemachten Fortschritte beurteilen. Wenn Sie über eine Soundkarte und ein Mikrofon verfügen, können Sie von der aufwendigen Sprachlabor-Funktion Gebrauch machen. In lupenreinem Oxford-Englisch wird Ihnen Satz für Satz vorgesprochen, so daß Sie Ihre eigenen Aufnahmen anhand des



Lehrbeispiels korrigieren können. Installation und Handhabung des Programms sind kinderleicht, es gibt schöne Videos und als Highlight ein Spiel, in dem Sie Ihr Englisch auf ganz unterhaltsame Art aufpolieren. Empfehlenswert!

Freizeitführer Deutschland 1996/97

Hersteller: Rossipaul

Die Sommerferien stehen vor der Tür, und Sie wissen nicht wohin mit den Kindern? Machen Sie doch mal einen schönen Familienausflug. Möglichkeiten gibt es doch genug, auch in Ihrer Nähe. Der Freizeitführer hilft Ihnen dabei auf angenehme Art bei der

Auswahl des passenden Ausflugsziels. Ob Erlebnisbäder, Freizeitparks, Zoos, Freilicht- oder Erlebnismuseen, es gibt nichts, was es in diesem Programm nicht gibt. Zunächst können Sie entscheiden, ob sie nach einer bestimmten Art von Einrichtung suchen (in ganz Deutschland), oder ob Sie sich lieber auf Einrichtungen in Ihrer Nähe beschränken möchten. In letzterem Fall bekommen Sie alles in Frage kommende auf einer Karte Ihrer Region gezeigt und können sich auf Knopfdruck weitere Informationen auf den Schirm holen. Und Infos gibt es reichlich. Von der gesamten Angebotspalette über eine detaillierte Beschreibung bis zu den Öffnungszeiten

wird jede einzelne Einrichtung genauestens beschrieben. Selbstverständlich werden auch die Eintrittspreise nicht verschwiegen. Sie bekommen sogar gesagt, ob sich Restaurants oder Imbissbuden in der Nähe befinden, oder ob Sie Ihr Essen mitbringen dürfen. Haben Sie sich für Ihr Ausflugsziel entschieden, können Sie sich den Anfahrtsweg auf einer Skizze ansehen und ausdrucken lassen. Über 1800 Fotos und viele Videofilme machen schon das Betrachten dieses Programms zu einem echten Ferienerlebnis. Von der Vorfreude auf den Ausflug ganz zu schweigen...



Klassikerstrasse Thüringen

Hersteller: Rossipaul

Das weite Feld der Multimedia-CDs trägt mitunter eigenartige Blüten. Eine dieser Blüten offenbart sich in Klassikerstraße Thüringen, einem Programm, das vom Thüringer Ministerium für Wirtschaft und Infrastruktur herausgegeben wurde. Sich selbst auf die Schulter klopfend, präsentieren die Verantwortlichen "die Städte der Dichter und Denker" in einer der "schönsten Urlaubslandschaften" überhaupt. Na dann, wohl bekomm's! Bei so viel Selbstbeweihräucherung vergeht einem die Lust auf das Programm und den darin enthaltenen Informationen zu Geschichte, Sehenswürdigkeiten und Persönlichkeiten der Klassik schon, bevor der Silberling zum ersten Mal im Laufwerk verschwindet.

Wer sich aber doch dazu entscheiden kann, der Klassikerstraße eine zweite Chance zu geben, erlebt eine ordentliche Überraschung. In puncto Benutzerfreundlichkeit, Informationsgehalt und edler Optik spielt dieses Programm in der höchsten Liga. Auch wenn einen weder

die klassischen Musikstücke noch die rezipierten Goethe- und Schiller-Verse interessieren, wird man doch an den stimmungsvollen Photos und Videos Gefallen finden. Sollten Sie vielleicht sogar einen Urlaub in dieser Region planen, bietet sich die Klassikerstraße als Reisevorbereitung geradezu an. Neben einer genauen Streckenplanung können Sie sich über Sehenswürdigkeiten und deren geschichtliche Hintergründe informieren lassen, Sie bekommen zahlreiche Literaturhinweise und Anschriften, die Ihnen

weiterhelfen. Im Moment ist mir die Route 66 zwar lieber, aber wer weiß, in zwanzig oder dreißig Jahren...



Leichter lernen mit Memoworks

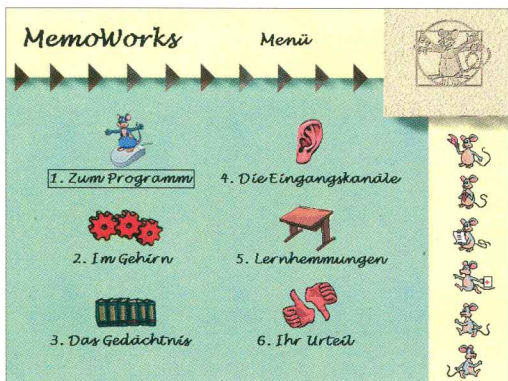
Hersteller: Rossipaul

Läßt Ihr Gedächtnis Sie manchmal im Stich? Dann machen Sie sich mal keine Sorgen, meinem Chefredakteur geht es genauso. Jetzt trinkt er schon täglich ein großes Glas Vita Buerlecinth, aber eine Besserung ist immer noch nicht in Sicht. Darum seien Sie geschickter und trainieren Sie Ihr Hirn mit entsprechender

Software – was für Ihren Rechner gut ist, kann Ihnen selbst doch auch nicht schaden, oder? MemoWorks ist ein solches Programm, das aber neben einem reinen Gedächtnistraining auch noch eine Menge an Informationen und Unterhaltung für Sie bereit hält.

Als weitläufig interessierter Mensch, der Sie ja nun einmal sind, erfahren Sie alles Wissenswerte über den Aufbau des Gehirns und die neuronalen Vorgänge darin. Nachdem Sie nun wissen, was theoretisch bei Ihnen funktionieren sollte, können Sie Ihr Ultrakurzzeit-, Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis einigen Tests unterziehen (ich darf es Ihnen eigentlich nicht verraten, aber Klaus Trafford ist bei allen dreien durchgefallen). Anhand Ihres Ergebnisses werden Sie anschließend in einen bestimmten Lerntypus eingeordnet und erfahren, mit welchen Techniken Sie Ihre Gedächtnisleistungen

verbessern können. Natürlich sind die entsprechenden Trainingsprogramme auch auf der CD enthalten, so daß Sie sofort loslegen können. Neulich habe ich meinen Chefredakteur nach dem Datum des Vortages gefragt, und schon nach wenigen Stunden konnte er mir die richtige Antwort nennen – MemoWorks scheint tatsächlich zu wirken!



Olympic Gold

Hersteller: BMG Interactive

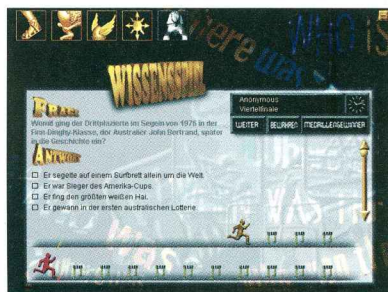


In diesem Sommer ist es wieder soweit. Nach vier langen Jahren kämpfen die weltbesten (Amateur-) Athleten in ihren Disziplinen um olympisches Gold. Austragungsort der Spiele ist, wie Sie wissen, Atlanta, und das bedeutet für uns Mitteleuropäer: Wenn wir die Wettkämpfe live auf der Mattscheibe verfolgen wollen, dürfen wir uns einmal mehr die Nächte um die Ohren schlagen. Falls Sie sich trotzdem nicht daran

Sie über die hundertjährige Geschichte der Spiele, über die Athleten, die teilnehmenden Nationen und sämtliche olympischen Sportarten. Umfangreiche Suchfunktionen lassen Sie aber nicht nur unter diesen Aspekten recherchieren, Sie können sich auch ausschließlich auf bestimmte Medien wie Videos oder Photos konzentrieren und die Textsuche völlig außer acht lassen. Sogar ein olympisches Wissensquiz

gehindert fühlen, die Nächte durchzumachen, sollten Sie langsam mit Ihren Vorbereitungen anfangen. Denn wenn Sie sich ab sofort regelmäßig mit Olympic Gold beschäftigen, werden Sie Ihre Freunde mit profundem Hintergrundwissen beeindrucken können.

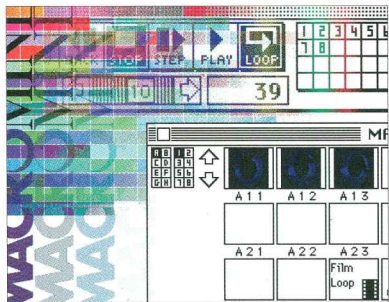
Das vom Internationalen Olympischen Komitee sanktionierte Programm informiert



mit Multiplayer-Modus inklusive der Möglichkeit, Medaillen zu gewinnen, wurde eingebaut. Inhaltlich gibt es an Olympic Gold nichts auszusetzen, in technischer Hinsicht wurde allerdings bei der deutschen Version geschlampt. Die Übersetzungen sind entweder in Korea oder von einer Übersetzungssoftware erstellt worden (oder gar von einer koreanischen Übersetzungssoftware?) und hören sich an manchen Stellen ziemlich schief an. An anderen Stellen paßt der deutsche Text nicht vollständig in die dafür vorgesehenen Boxen, das Satzende verschwindet einfach. Wenn Ihre Englischkenntnisse es zulassen, sollten Sie sich also für die Originalversion entscheiden.

Meet Mediaband

Hersteller: CDV



Wenn der Begriff "Multimedia" die Verknüpfung diverser medialer Elemente wie Grafik, Video und Sound bedeutet, dann ist Meet Mediaband sicher die multimedialste aller CDs in dieser Rubrik. Es handelt sich dabei um den Versuch, die Anwender über Musikvideos an interaktives Handeln heranzuführen. Der Hersteller verspricht sogar "die Interaktivität eines Nintendo-Spiels mit dem Präsentationswert eines MTV-Videos" zu verbinden. So ganz neu ist diese Idee nicht, wer regelmäßig surft, wird das Mediaband Projekt vielleicht schon aus dem Internet

kennen.

Mediaband ist eine Musikgruppe, die seit 1992 Musikvideos auf multimedialer Ebene produziert. Auf der vorliegenden CD können sechs verschiedene Welten durchforstet werden, immer begleitet von einer Musikmischung aus Techno, Rave und House. Das Ziel der Band, eine Kombination von Cyberspace und Partyhöhle zu schaffen, ist leider nicht aufgegangen. Für den Nicht-Raver ist die Mixtur aus Geschwindigkeit, grellen Bildern und abgefahrener Musik nur nach dem zweifelhaften Genuß einiger Flaschen



Baldrian zu ertragen. Mein Tip: Legen Sie noch ein paar Mark drauf und kaufen Sie sich lieber ein interaktives Computerspiel. Nähere Hinweise finden Sie in unseren Reviews.

Tommy

Hersteller: Interplay



Man mag es kaum glauben: 27 Jahre ist es bereits her, daß "The Who" ihr legendäres Tommy-Album produziert haben. Damals war ich natürlich noch viel zu klein, um den "Summer of Love" bewußt mitzerleben. Aber das macht zum Glück gar nichts, denn nicht zuletzt durch die gleichnamige Rock-Oper und den später entstandenen Film ist die Geschichte um den flippernden Jungen bis heute lebendig geblieben.

Wenn auch Sie sich für die Geschichte dieses

Projekts interessieren, oder vielleicht sogar ein eingefleischter Fan der Band sind, ist diese CD genau das Richtige für Sie. Während Sie entspannt in Ihrem Sessel sitzen und der Originalmusik des Albums oder einer brandneuen CD-Version lauschen, können Sie sich per Mausclick auf eine interaktive Reise durch die Zeit begeben. Sie erfahren alles über die Entstehung und Entwicklung des Projekts, bekommen Filmausschnitte, Interviews mit den Bandmitgliedern, eine umfassende

Dokumentation und unendlich viel mehr zu sehen. In "Pete's Archive" gewährt Gitarrist und Bandleader Townshend Einblicke in seine Privatschatulle: Originalrezensionen verschiedener Zeitungen und Magazine, Familienfotos und persönliche Erinnerungsstücke werden auch Ihnen nicht länger vorenthalten. Aber was rede ich hier überhaupt? Es erwarten Sie so viele Überraschungen, daß Sie es sich am besten selbst ansehen. Kurz und gut: ein Muß, nicht nur für Fans.

Astrologie Pur!

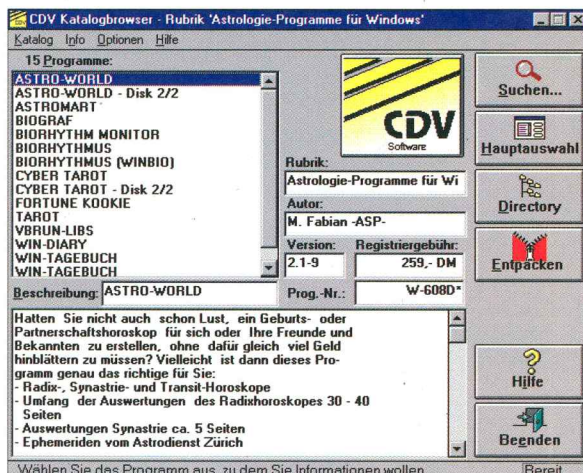
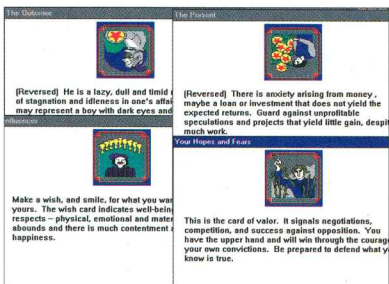
Hersteller: CDV

Aus der PUR!-Reihe von CDV landete mit Astrologie PUR! ein weiterer Titel in unserer Redaktion. Diesmal handelt es sich um eine Kollektion von 75 Astrologieprogrammen aus dem Shareware-Bereich. Da es sich dabei aber um Software für die Betriebssysteme Windows 3.1, Windows 95 und OS/2 handelt, werden nur die Besitzer dieser drei Systeme in den vollständigen Genuß der Sammlung kommen. Die Installation der einzelnen Astrologieprogramme erfolgt über das bekannt benutzerfreundliche CDV-Menü, von wo

aus man anschließend auch direkt das Programm seiner Wahl starten kann.

Die Angebotspalette reicht von sehr gut bis sehr schlecht, wobei man sich leider nicht immer auf die im Menü von CDV vorgenommene Bewertung verlassen kann. Das Erstellen von unterschiedlichen Horoskopen, ausführlichen Persönlichkeitsanalysen und Geburtstagsblättern mag ja noch ganz interessant sein. Biorhythmus-Berechnungen und Tarot-Karten-deutungen passen schon etwas weniger ins Bild, und was ein Test auf übersinnliche Kräfte oder ein chinesischer Glückskeks, der bei

jedem Mausclick sechs andere Glückszahlen ausspuckt, auf dieser CD verloren haben, entzieht sich meinem Verständnis. Fazit: Nur für Astro-Fans empfehlenswert.



Lernen Plus!

Lorenz Steinke versuchte sich an der Sprachlernsoftware Lernen Plus! Ob seine Kollegen ihn jetzt besser verstehen?

Die Zeiten, in denen Sprachlernprogramme nicht mehr konnten als Vokabeln abzufragen, sind endgültig vorbei. Statt trister DOS-Masken begrüßen heute bunte Windows-Oberflächen den Sprachen-Neuling und unterhalten mit abwechslungsreichen Lernspielen, bunten Comics und digitalisierter Sprachausgabe. Spaß zu haben ist das A und O beim Sprachenlernen. Schließlich hat die Wissenschaft längst nachgewiesen, daß interessant vorgeführte Vokabeln schneller gelernt und besser behalten werden. So war es

beiliegenden Mikrofon können Sie, eine Soundkarte vorausgesetzt, in den unterschiedlichen Lektionen Fragen beantworten, abgebildete Gegenstände beim Namen nennen oder im Kapitel für Fortgeschrittene ganze Sätze nachsprechen.

Die zahlreichen Spiele gliedern sich in sechs verschiedene Themenbereiche von Nahrung bis Hobbys. Nicht alle Kapitel arbeiten mit Spracherkennung. Für jeden

Themenbereich gibt es Lektionen in einer von drei möglichen Schwierigkeitsstufen. In manchen Kapiteln müssen geschriebene

oder gesprochene Wörter mit Abbildungen der entsprechenden Gegenstände verknüpft werden. Anfänger beginnen mit dem Nachsprechen einfacher Begriffe.

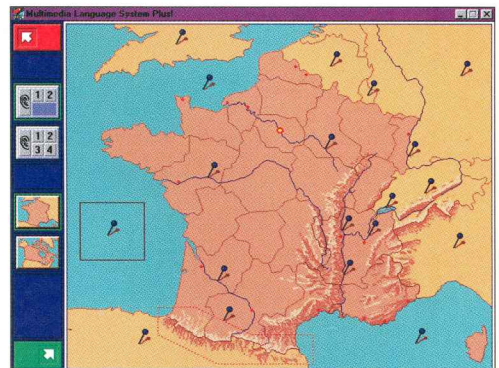
Beispielsweise werden anhand eines Stammbaumes Verwandtschaftsverhältnisse grafisch dargestellt, die vom Lernenden mit der richtigen Vokabel, wie Onkel oder Schwiegermutter, zu benennen sind. In einer anderen Lektion soll ein Puzzle aus Körperteilen zu einer Figur zusammengesetzt werden. Die Software nennt jeweils das Körperteil beim Namen, welches als nächstes angefügt werden soll.

Abwechslungsreiche Gestaltung

Die einzelnen Kapitel sind abwechslungsreich und grafisch gut gestaltet. Die Spracheingabe funktioniert auf unserem Testrechner ohne Probleme. Die Software mußte sich nicht einmal an den Sprecher gewöhnen. Eine langwierige Anpassung, wie sie sonst häufiger bei Spracherkennungs-Software notwendig ist, entfällt also. Der

Benutzer muß lediglich vor dem Start des Programms das Mikrofon auf einem Extra-Bildschirm aussteuern und angeben, ob gerade ein Kind, eine Frau oder ein Mann spricht.

Auf Wunsch kann der Benutzer seine eigene Sprache während der Lektionen auch aufnehmen und im Wechsel mit den Original-



Auf der Karte muß der Schüler Regionen oder Städte im jeweiligen Land finden

Sprechern wieder abspielen. So lassen sich sprachliche Stolpersteine leichter finden und ausmerzen. Im praktischen Gebrauch erreicht die insgesamt gelungene Software dennoch

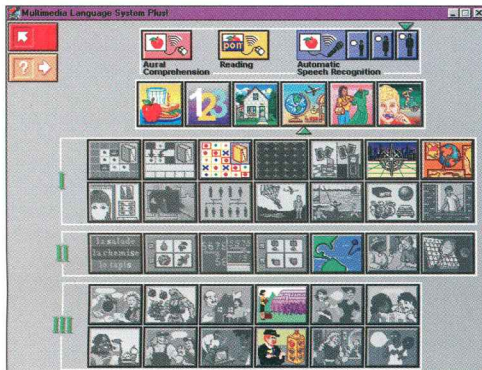
Für Kinder eignet sich das Programm gut als Begleitpaket zum schulischen Lernen.

schnell ihre Grenzen. So kann das Programm nicht erkennen, wo der Schüler mit der Aussprache Schwierigkeiten hat, da bei jeder Spracheingabe lediglich überprüft wird, ob die Worte des Schülers denen der Originalstimme hinreichend ähnlich klingen. Noch schwerer wiegt, daß bei diesem Programm auf einen Grammatik-Teil völlig verzichtet wurde.

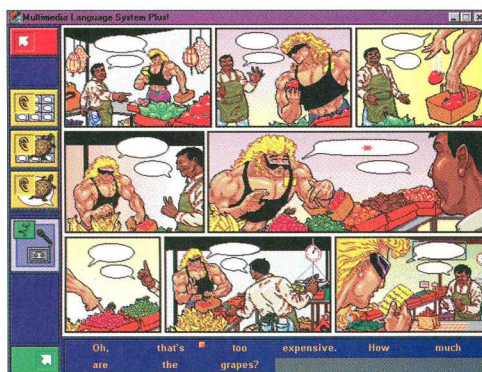
Ein weiterer Schwachpunkt waren die Fehler in der Software. So dürfen sich das Programm zum Aussteuern des Mikrofons und das Hauptprogramm nicht zur selben Zeit im Speicher befinden. Mehrmals wurde die CD im Laufwerk nicht erkannt, einmal hängte sich die Software beim Laden auf.

Fazit:

Die Software ist eine gute Ergänzung zu anderen Sprachkursen, etwa in Buchform. Für Kinder eignet sich das Programm auch als Begleitpaket zum schulischen Sprachen-Lernen. Schließlich ist der Computer immer noch ein viel geduldigerer Lehrer als jeder Mensch.



Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen und sechs Themengebiete stehen zur Auswahl



Bunte Comics und unterhaltsame Spiele erhöhen den Lernspaß bei diesem Programm

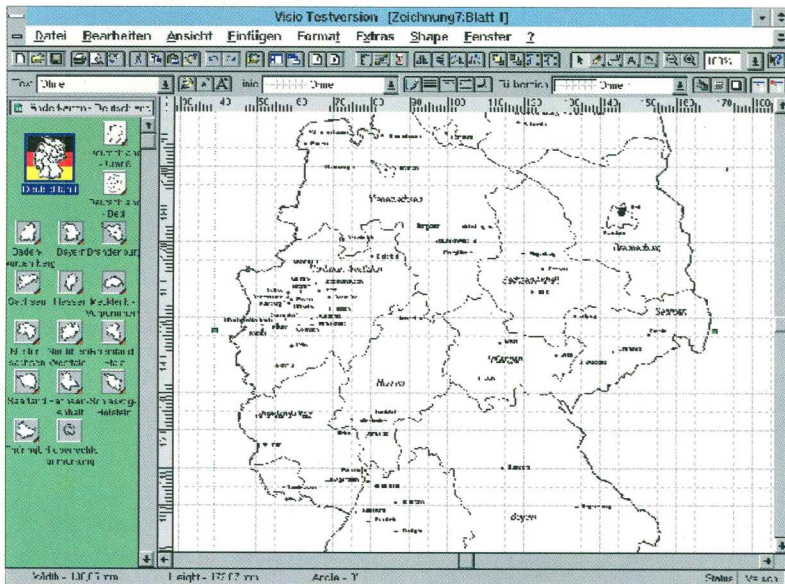
für Infogrames naheliegend, eine Fremdsprachen-Edition unter dem verheißungsvollen Titel Spielerisch Lernen herauszubringen. Der Hersteller verspricht leichtes und streßfreies Lernen bei zahlreichen Vokabel-Spielen.

Der Clou an der Software aber ist die integrierte Spracherkennung. Mit dem

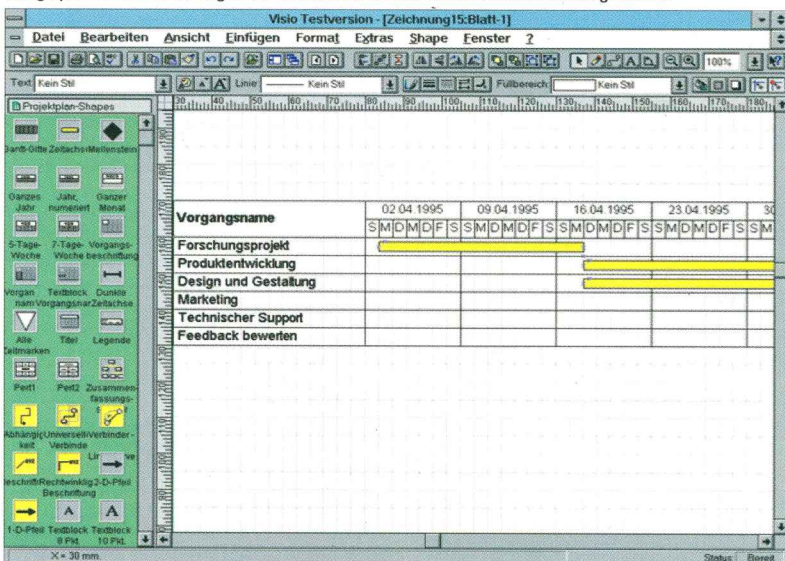
Visio 4.0

ALS KLEINES BONBON FINDEN SIE AUF UNSERER MONATS-CD EINE 30-TAGE-TESTVERSION, DIE SIE ZUM REINSCHNUPPEN VERWENDEN KÖNNEN. BLEIBT MIR NUR NOCH, IHNEN VIEL SPAß DAMIT ZU WÜNSCHEN.

Wenn es darauf ankommt, Diagramme, Pläne oder Übersichten schnell und einfach zu entwerfen, dann vergessen Sie schnell die üblichen Zeichen-Tools, denn mit Visio 4.0 werden diese Aufgaben zum Kinderspiel. Boris Sander hat sich dieses Programmpaket einmal näher angesehen.



Geographie-Unterricht leicht gemacht: Landkarten können einfach und schnell erzeugt werden



Selbst Projektplanung ist mit VISIO 4.0 möglich

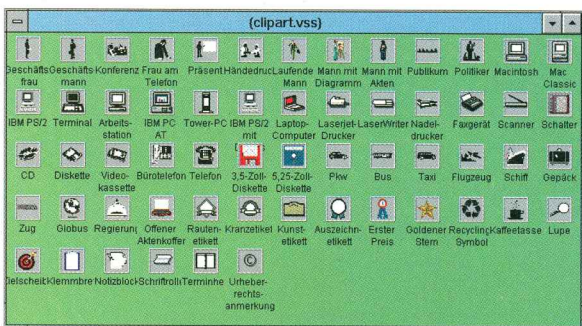
Die Anwendungsgebiete von Visio 4.0 sind so vielfältig, daß ich eigentlich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Das spezialisierte Grafik-Werkzeug ist ideal zum Gestalten von Blockdiagrammen, Raumplänen, Landkarten, Netzwerkdiagrammen, Ablaufplänen, Organigramme, ja selbst Wegbeschreibungen gelingen einfach und schnell. Wer weniger künstlerisch angehaucht ist, den unterstützen mächtige Layout-Manager, anspruchsvolle Grafiken zu erzeugen.

Kinderleichte Installation

Auf der CD sind zwei Versionen von Visio 4.0. Einmal die 16-Bit Version für Windows 3.1 und eine 32-Bit Version für Windows 95. Das Programm ist komplett eingedeutscht, kann aber optional in englischer, französischer oder spanischer Sprache installiert werden. Erfreulich ist auch der geringe Platzbedarf auf der Festplatte: Die komplette Installation belegt lediglich 19 MB auf der Platte, fast schon zu wenig für manche Corel-Jünger. Das Programm läßt sich aber auch wahlweise direkt von der CD starten, so daß lediglich 1 MB Festplattenspeicher "flöten" geht.

Logischer Programmaufbau

Nachdem man Visio das erste Mal startet, fühlt man sich eigentlich auf Anhieb zu Hause. Die Platzierung der Icons und Menütexte macht einen sehr aufgeräumten Eindruck und ist leicht zu durchschauen, so daß ein Blick in die Online-Doku eigentlich überflüssig ist. Sie haben die Wahl, ob Sie ein neues Dokument selbst entwerfen möchten oder lieber doch einen Layout-Manager zu Rate ziehen. Letzterer entwirft praktisch den Rahmen Ihrer Zeichnung, so daß Sie eigentlich nur noch Ihre eigenen Ideen mit einbringen müssen. Mittels den reichhaltigen Schablonen ziehen Sie die grafischen Objekte, wie etwa Diagrammblöcke, Möbelstücke, Pfeile oder Verkehrsschilder direkt mittels Drag and Drop auf die Zeichenfläche. Dort können die grafischen Elemente nach Herzenslust modifiziert werden. Neben der Verschiebung und Vergrößerung/Verkleinerung in alle Richtungen können Sie die Objekte natürlich auch drehen oder perspektivisch verzerren.

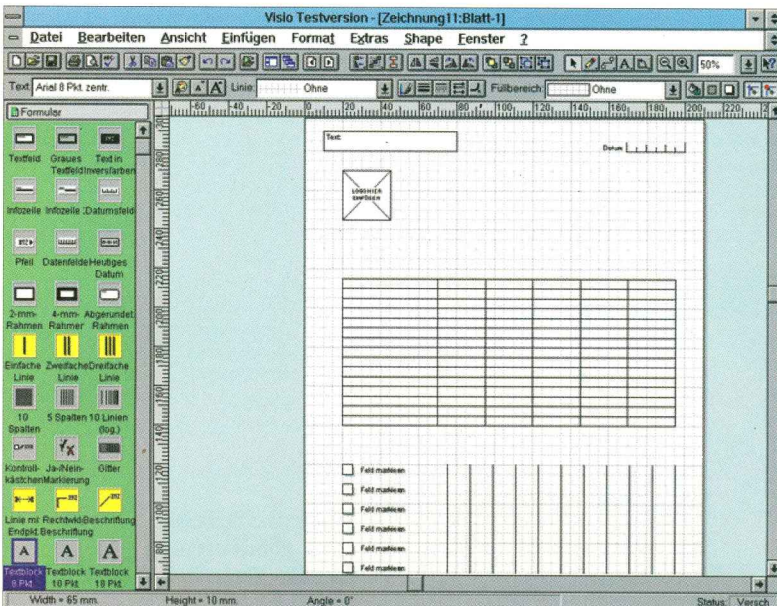


Eine Auswahl aus der riesigen Objekt-Bibliothek

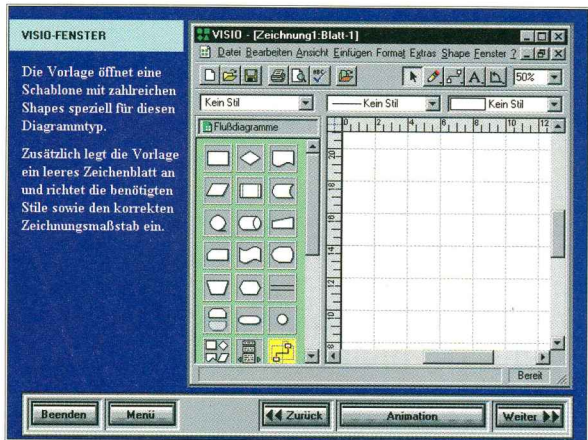
Programmierbare Zeichnungen

Die Darstellung auf dem Bildschirm läßt sich in freien Schritten zoomen, so daß der Überblick

Außerdem können Sie mittels externer Programme direkt Manipulationen der Grafiken vornehmen. Eine Reihe von externen Applikationen wird bereits mitgeliefert, um



Formulare können ganz leicht den individuellen Erfordernissen angepaßt werden



Die Online-Einführung erklärt die eh schon einfache Benutzeroberfläche

ständig gewahrt bleibt. Ein interessantes Feature ist die Programmierbarkeit von Visio 4.0. Über die OLE-Automation können Sie alle Visio-Objekte beispielsweise mit Visual Basic direkt manipulieren, so daß die Zeichnungen dynamisch gestaltet werden können.

beispielsweise Objekte miteinander zu Verknüpfen.

Perfekte OLE-Integration

Alle registrierten OLE-Objekte können Sie in Ihr Dokument einbinden, beispielsweise ein MS WORD-Dokument oder eine gerenderte 3-D-Grafik mit Instant 3D, das wir in der letzten Ausgabe besprochen haben. Aber der Datenaustausch funktioniert auch in die andere Richtung: Direkt aus WORD heraus können Sie Visio-Zeichnungen mittels einer Schaltfläche in ein bestehendes Dokument einbinden. Einfacher geht es nun wirklich nicht. "Unt was die Rechtschreibfehler anget" – die gehören nunmehr der Vergangenheit an, denn die Rechtschreibprüfung von WORD prüft die Texte Ihrer Visio-Zeichnung auf Rechtschreibfehler hin, selbst die Beschriftungen der Visio-Objekte werden davon nicht verschont.

Es fällt schwer, Visio 4.0 einer bestimmten Benutzergruppe zu empfehlen, so vielseitig sind die Anwendungsmöglichkeiten. Ob Netzwerkmanager, Projektplaner oder Privatanwender, jeder kann Visio 4.0 für seine Zwecke optimal einsetzen.

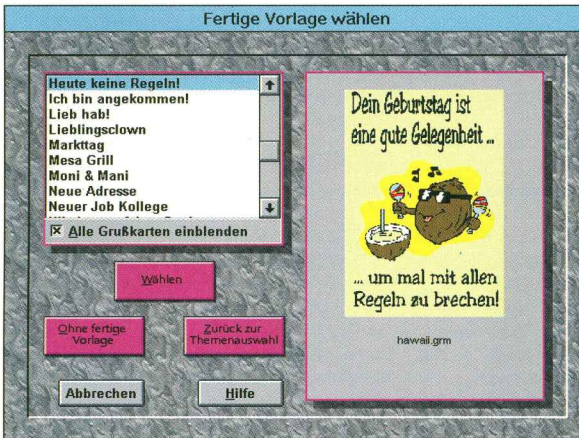
Einziger Wermutstropfen ist der Speicherbedarf unter Windows 95. So stürzte das Programm mit 8 MB RAM vereinzelt sang und klanglos ab. Bei 16 MB lief es jedoch sehr stabil und reibungslos.

Fazit

- + Vielseitig verwendbar
- + Mächtige Zeichenfunktionen
- + Rechtschreibprüfung
- + Perfekte OLE-Integration
- Hoher Speicherverbrauch

Print Shop Deluxe V3.02

Grußkarten oder Poster gestalten, mit Print Shop Deluxe kein Problem. Boris Sander hat's ausprobiert.



Die mitgelieferten Schablonen decken bereits (fast) jeden Bereich ab

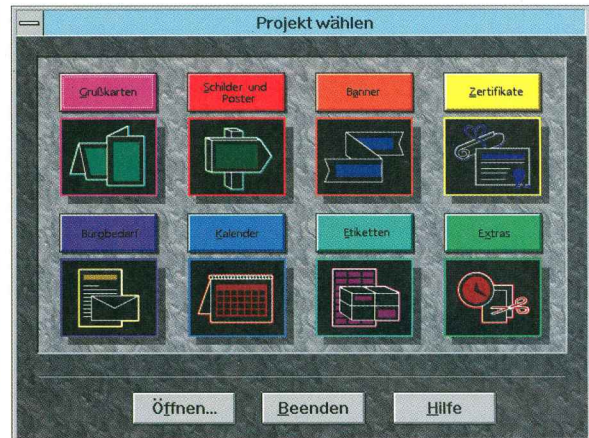
Schon auf dem C64 konnte man sich mit Print Shop seine eigenen Karten und Banner auf dem Bildschirm entwerfen und anschließend ausdrucken. Natürlich ist die neueste Windows-Version von PSD viel leistungsfähiger als ihr 8 Bit-Äquivalent von damals. Ganze 34 MB mit Grafiken und Schablonen dienen zur Gestaltung von Karten, Postern und Kalendern für jeden nur denkbaren Anlaß.

Komfortable Previews

Print Shop Deluxe bietet unter anderem folgende Dokumente an, die Sie ganz einfach mit

den entsprechenden Schablonen entwerfen können: Grußkarten, Schilder und Poster, Banner, Zertifikate, Formulare für den allgemeinen Bürobedarf, Kalender und Etiketten. Für jede Dokumentengruppe gibt es schon vorgefertigte Schablonen, die Sie sich bequem in einem Preview-Fenster ansehen können, bevor Sie sie endgültig auswählen.

Allerdings sind die Schablonen nicht starr ausgelegt, sondern können später noch nach Ihrem persönlichen Geschmack verändert werden. Die Anzahl der Grafikobjekte läßt keine Wünsche offen. Neben den Bitmap-Grafiken



Neue Dokumente erstellt man einfach mit dem Projekt-Manager

Weinprobe einladen möchten, jeder Bereich des täglichen Lebens wird abgedeckt.

Viele Manipulationsmöglichkeiten

Zur Gestaltung des Hintergrundes können beliebige Farbverläufe erzeugt werden. Die Texte können entlang von Kurven ausgerichtet werden. Nützlich sind auch die vielen True-Type-Fonts, die dem Paket ebenfalls beiliegen. Überrascht hat mich die kleine Datenbank, die Sie mit den Adressen Ihrer Freunde füttern können, so daß Sie nicht jedes Jahr wieder überlegen müssen, wen Sie alles einladen.

Die einzelnen Datensätze aus der Datenbank können dann ganz einfach auf die vorgefertigte Schablone übertragen werden. Unproblematisch ist auch der Ausdruck, wenngleich aufgrund der vielen farbigen Vorlagen schnell der Wunsch nach einem Farbdrucker aufkommt. Ich kann Print Shop Deluxe guten Gewissens weiterempfehlen.

Fazit

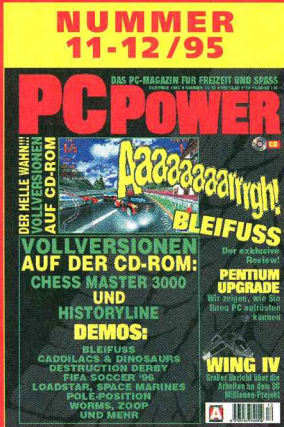
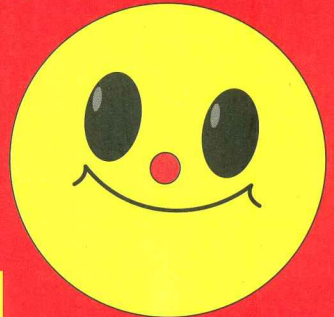
- + **Übersichtliche Bedienung**
- + **Große Grafikbibliothek**
- + **Reichhaltiger Funktionsumfang**



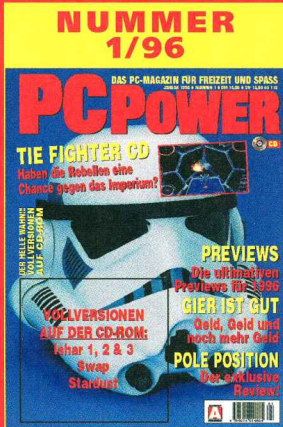
Über 813 Grafiken können direkt importiert werden



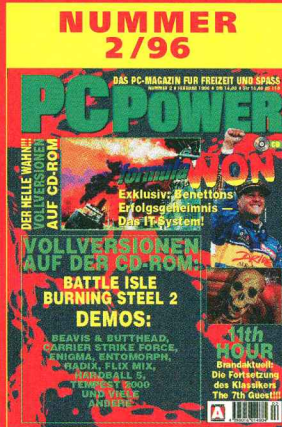
MACH DOCH KEIN TRAURIGES GESICHT!!! WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!



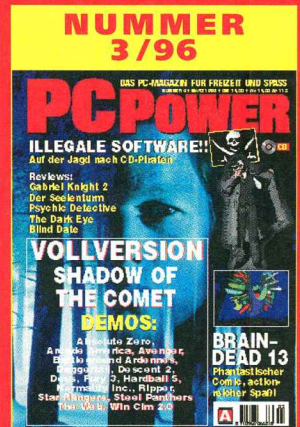
Mit den Vollversionen
von History Line
und Chessmaster 3000



Mit den Vollversionen
von Ishar 1, 2 und 3,
SWAP und Stardust



Mit den Vollversionen
von Battle Isle
und Burning Steel 2



Mit der Vollversion
von
Shadow of the Comet



Mit der Vollversion
von
Pinball Dreams 2



Mit der Vollversion
von
Der Planer (Extra)



Mit
15
Vollversionen



Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben:

..... 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

..... mal Nr. 6/96

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 Verrechnung-/Euroscheck

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in einem
Umschlag an

**SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**

DAS TOTAL VERRÜCKTE



DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE



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**

PCPower Abonnement

Jawoll! Euer Angebot hat mich überzeugt, deswegen abonniere ich jetzt die PC POWER!

Hiermit bestelle ich (bitte ankreuzen)

☐ **Das PC POWER 3 für 2-Abo.**

Drei Ausgaben lesen, nur 29,60 DM (statt DM 44,40) bezahlen. Wenn ich mich nicht spätestens vier Wochen nach Auslieferung der zweiten Ausgabe schriftlich melde, wandelt sich mein 3 für 2-Abo in ein Jahresabonnement um. Ich zahle dann den Restbetrag von 115,40 DM.

☐ **Das PC POWER Jahresabonnement.**

11 Ausgaben zum Preis von nur noch 145 DM (statt DM 162,80). Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

☐ **Das total verrückte Spiel- und Spaß-Angebot,**

bestehend aus einem PC POWER Jahresabonnement + Die Total Verrückte Rallye + SV 230 PC Propad für schlappe 165 DM. Dieses Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht. Das Jahresabonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

(Auslandspreise jeweils auf Anfrage)

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Das Abonnement soll ab Ausgabe Nummer _ _ laufen.

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Unterschrift: _____

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Ich zahle

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

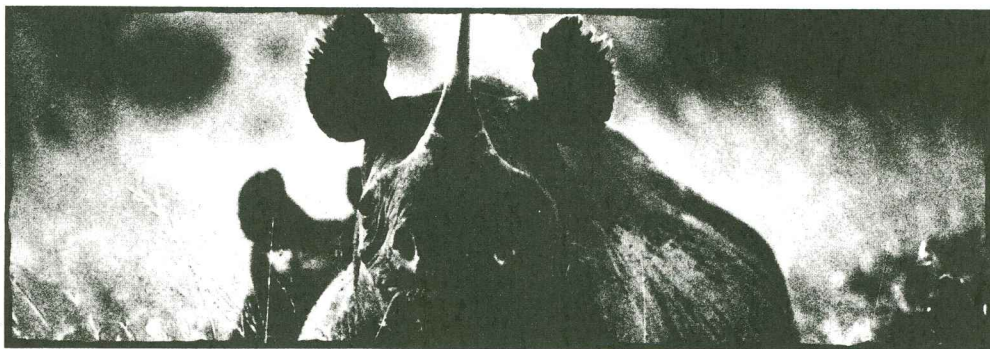
Unterschrift: _____

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:

**PCPower Aboservice,
Postfach 3127,
48581 Gronau**

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?

Bildagentur Focus Fotograf Willem Campbell



Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinoceros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genauso gut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie“ des

WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.



Mensch, die Zeit drängt.

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****Fax: (0031) 53 430 91 57****Chefredakteur****Klaus Trafford****Stellv. Chefredakteur****Philip Paisnel****Textchef****Martin Wilmer****POWER-Crew****Markus Brodrick****Martin Mirbach****Lorenz Steinke****Ulrich Winter****Mitarbeit an dieser Ausgabe:****Mike Breen****Marco Gremmel****Boris Sander****Design/Layout****Lourens Huizinga****Druck****Boekhoven Bosch****Europalaan 12****3526 KS Utrecht****Lithografie****SMP Publishing****Enschede/Niederlande****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 dazu verurteilt, der gesamten Redaktion den nächsten Urlaub zu bezahlen!

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

© Alchemy Publishing

Titelmotiv: © Domark

Im nächsten Heft

Verschoben

Eigentlich sollten Sie in dieser Ausgabe schon etwas über die E 3 in Los Angeles lesen, aber unser Drucktermin ließ dies einfach nicht zu. Und weil wir ausführlich und nicht nur bruchstückhaft über die wichtigste Messe des Frühjahrs berichten wollen, macht's Michel (s. Bild) eben in der 8-9/96.



Verbunden

Multiplayer-Spiele via Netzwerk sind absolut in. Doch halten sie auch, was die Hersteller vollmundig versprechen? Descent 2, CivNet, Command & Conquer und viele andere Titel wurden in nächtelangen Sessions auf Herz und Nieren im Netzwerk gecheckt. Das Ergebnis steht in der August/September-Ausgabe.



Verspielt

Vor unserer Sommerpause (deshalb gibt es auch eine "Doppelnummer") wartet wieder mit einer Menge brandheißer Reviews auf. Wir erwarten u.a. Battle Race, Euro 96, Magic the Gathering – und mit viel, viel Glück auch Mad TV 2. Außerdem in der Reihe "Classic Games" ein Rückblick auf Alone in the Dark 1-3, die im Sammelpack für schlappe 99 Mark im Handel zu haben sind.

Und natürlich auch wieder eine Vollversion auf der CD – aus der wir diesmal ein großes Geheimnis machen!! Denn etwas Überraschung muß sein!!!

**Die PC POWER 8-9/96
erscheint am
12.7.1996 –
versprochen!**

Kleines Lexikon der Computersprache (IV)

EINFÜGEMODUS Der Einfügemodus ist in den meisten Programmen die Standardeinstellung zur Dateneingabe. Neu eingegebene Zeichen werden links vom Cursor eingefügt, bereits vorhandene Zeichen nach rechts verschoben. Durch Drücken der "Einfüg"-Taste wechseln Sie in der Regel zum Überschreibmodus, bei dem bestehende Daten rechts vom Cursor überschrieben werden.

EINGABEGERÄTE alle Geräte, über die Daten in den Computer gelangen. Dazu gehören als direkte Eingabegeräte die Tastatur und die Maus, mit denen der Benutzer seine Daten sozusagen direkt an den Rechner übergibt. Aber auch Festplatten, Disketten und andere Datenträger, von denen der Computer lesen kann, gehören zu dieser Kategorie. Ebenso die Schnittstellen, weil sie grundsätzlich in beide Richtungen funktionieren. Selbst die Druckerschnittstelle sendet Daten an den Drucker, wenn zum Beispiel die Papierzuführung leer ist.

EINGABETASTE auch "Enter" oder "Return". Dient zur Bestätigung von Eingaben in den Computer. Hat in Textverarbeitungsprogrammen die gleiche Funktion wie die Wagenrücklaufaste einer Schreibmaschine, in anderen Programmen bedeutet sie meist "weiter".

ELECTRONIC MAIL e-mail, engl. für elektronische Post. Darunter versteht man das Verschieken von Daten von einem Arbeitsplatz zum anderen, auch über das Telefonsystem.

ENTF. TASTE engl. "Del" für "delete" = löschen. "Entf." steht für entfernen und dient dem Löschen von Zeichen, die rechts vom Cursor stehen.

EPROM steht für "erasable and programmable read only memory". Durch ultraviolett Licht löschbarer und dann neu programmierbarer Festwertspeicher.

ETHERNET Lokalnnetz, bei dem eine Nachricht nur von dem Empfänger aus der Leitung angenommen wird, der durch die Adressierung am Anfang der Nachricht als solcher zu erkennen ist. Grundlage ist ein Bus, an dem alle Teilnehmer angeschlossen sind.

EXE (Endung: *.EXE) Dateierweiterung für ausführbare Dateien (Programmdateien).

EXPANDED MEMORY Speicher oberhalb der 640 KB-Grenze, der bei Bedarf jeweils 64 KB in den Upper Memory Bereich (zwischen 640 KB und 1 MB) lädt, um unter DOS mehr als 640 KB Hauptspeicher zur Verfügung zu stellen. Als Speicherorganisation mittlerweile veraltet.

EXPORTIEREN um eine mit einem Windows-Programm erstellte Datei mit einem anderen Programm bearbeiten zu können, muß sie erst in das entsprechende Format umgewandelt werden. Dieser Vorgang wird als Exportieren bezeichnet.

EXTENDED MEMORY diese Art des Speichers kann erst ab 80286-Rechnern genutzt werden und verwaltet den Erweiterungsspeicher ab DOS 5.0 über das Programm HIMEM.SYS.

FENSTER Fenster sind variable Bildschirmanschnitte in Anwenderprogrammen oder graphischen Benutzeroberflächen (z.B. Windows), in denen sich Icons oder laufende Programme befinden. Mit Hilfe der Fenstertechnologie können mehrere Anwendungen gleichzeitig aktiv sein und simultane Darstellungen stattfinden.

FESTPLATTE Massenspeicher, auf dem die gespeicherten Daten erhalten bleiben. Festplattenlaufwerke sind meist fest in einen PC integriert und können daher im Gegensatz zur Diskette ausschließlich stationär benutzt werden.

FESTSTELLTASTE engl. "caps lock". Dient dazu, daß auf allen Tasten nur noch Großbuchstaben verfügbar sind. Erst durch das Betätigen einer "Umschalt"-Taste wird die Tastatur wieder in den normalen Modus zurückgeschaltet.

FIFO steht für "first in, first out". Prinzip zur schnelleren Datenverarbeitung bei Problemen mit Warteschlangen und Puffern.

FONT anderer Ausdruck für Schriftart.

FORMATIEREN bezeichnet die magnetische Gliederung eines Datenträgers (Festplatte,

Diskette) in Sektoren und Zylinder, wodurch eine spätere Datenspeicherung erst ermöglicht wird. Ein Datenträger kann beliebig oft formatiert werden, jedoch gehen dabei alle eventuell gespeicherten Daten verloren.

FTP steht für "File Transfer Protocol" und erlaubt die Übertragung von Dateien im Internet, und zwar systemunabhängig von einem Computer zum anderen.

FTZ steht für Fernmeldetechnisches Zentralamt der Bundes-Post. Institut, das die FTZ-Nummer als Zulassung für alle technischen Geräte vergibt, die der Datenfernübertragung dienen.

FUNKTIONSTASTEN dienen dem Aufruf von bestimmten Funktionen in Anwenderprogrammen oder Spielen. Meist sind sie mit mehreren Funktionen belegt, die Sie mit einer Kombination aus der Funktionstaste und der "Alt"- oder "Strg"-Taste aktivieren können. Die Funktionstasten sind von F1 bis F12 durchnumeriert (auf älteren Tastaturen bis F10).

G

GARBAGE (dt. Müll) Bezeichnung für sinnlose oder fehlerhafte Daten. Das Kürzel GIGO steht für "garbage in - garbage out", d.h. wenn ein Computer nur mit Müll gefüttert wird, kann er auch nur Müll ausspucken.

GATEWAY Verbindungsrechner, der die Möglichkeit eröffnet, aus dem eigenen System auf andere Computernetze zuzugreifen. Nicht zu verwechseln mit der Firmenbezeichnung eines großen Computerherstellers.

GIGABYTE stand ursprünglich für die Bezeichnung von 1024 Megabyte (MB oder MByte), wird heute aber auch für 1000 Megabyte benutzt.

GOPHER Internet-Dienst, der wie ein weltweites Dateisystem funktioniert und wie ein Dateiverzeichnis eine hierarchisch aufgebaute Menüstruktur aufweist. Obwohl die Informationen oft auf verschiedenen Systemen abgespeichert sind, werden sie zentral angeboten.

PLAY AT BRAINSPEED!

BESSERES SPIELEN GARANTIERT!



Der **Spaceball® Avenger** - schneller, präziser, echter! Der erste und einzigartige 3-D Interaction Game Controller für alle bekannten und beliebten 3-D DOS und Windows® 95 Spiele wird Sie Ihren „alten Joystick“ vergessen lassen.

Echte, digitale Kontrolle mit 8-Bit für jede der sechs Achsen des Powersensor™. Sechs programmierbare Schnell-Feuerknöpfe für alle wichtigen Funktionen.

Der Powersensor™ setzt alle Steuerungen direkt um und ermöglicht naturgetreue Bewegungen im virtuellen, dreidimensionalen Raum.



Exklusivvertrieb durch

LEISURES  **FT**
GmbH

WEITERE INFORMATIONEN:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/leasuresoft>
KOSTENFREIE UNTERSTÜTZUNG FÜR ZUKÜNFTIG ERSCHEINENDE
SPIELE ÜBER DIE SPACETEC WEB ODER FTP SITE
WWW: <http://www.spacotec.com>





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
Sonnenvweg 11
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik