

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
NUMMER 8/9 • August/September 1996

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

Königliche Piraterie:

Elisabeth I.

Das werden Hits:

Dungeon Keeper

Lighthouse

Orion Burger

Quake



Features:

E3 in Los Angeles
Netzwerkspiele
Die Alone in the
Dark-Trilogie
Virtual Reality II
Die besten Ferien-CDs

Reviews:

Missionforce:
Cyberstorm
Euro '96
Battle Arena:
Toshinden
Normality Inc.
und viele andere

VOLLVERSION

Die Höhlenwelt Saga

DEMOS:

MegaRace 2
Orion Burger
Dogz

DSA III – Schatten über Riva
Total Mania
Lighthouse



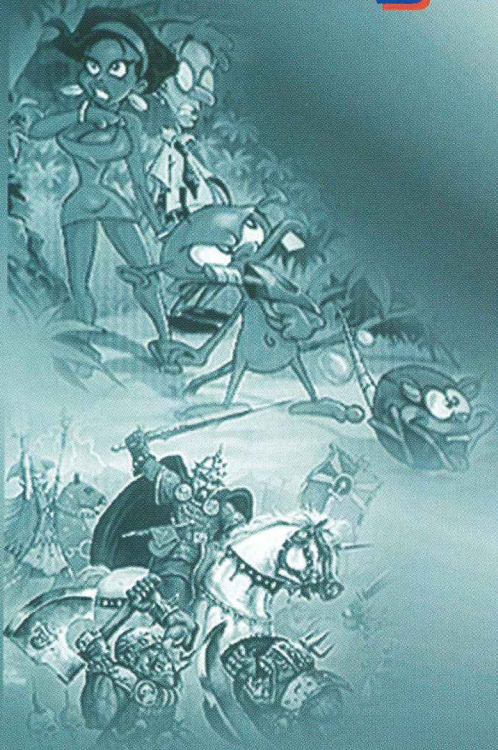
ALCHEMY
A
PUBLISHING



4 398016 014804

09

Silbriger Schimmer m



Ihr Intersoft-Fachhändler in Ihrer Nähe:

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

Büro Plus GmbH
St. Georgenstr. 2
04720 Döbeln

**Fichtel Computer &
Kommunikation**
Georgi-Dimitroff-Str. 6
06132 Halle

Meyer PC Soft Vertriebs KG
Wieselspring 4
15234 Frankfurt/Oder

O. Guthke Computer
Motzener Str. 16
15741 Bestensee

Compusoft GmbH
Hauptstr. 12c
15907 Lübben

Bork Computerfreund
Eisenbahnstr. 9
18273 Güstrow

Funny Island
Eißenfelder Str. 161
21073 Hamburg-Harburg

Computer Profi H. Hamann
Fackenburger Allee 55
23554 Lübeck

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

**Gohlisch Computerservice
u. Zubehör**
Hanssenstr. 22
24536 Neumünster

Video Treff Graumann
Lollfuß 23
24857 Schleswig

Meyer & Meyer
Grüne Str. 12
26121 Oldenburg

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

Video Welle H. Meyerhoff
Schumacherstr. 1
26817 Rhaderfehn

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

Mega-Video
Gröpelinger Heerstr. 260
28237 Bremen

Intersoft Game Shop
Groß Liederer Str. 27
29525 Uelzen

**Text und Bild
Computerfachhandels GmbH**
Planetenring 29
30823 Garbsen

**Rühl-Elektronik
CME-Computer**
Schulstr. 4
32120 Hiddenhausen

PC Design Vinken Computer
Wingert 18
35396 Gießen/Wieseck

HT-Computer Tauchert
Griedelerstr. 15
35510 Butzbach

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

Kraft Computer
Lindenstr. 35
36037 Fulda

Hencom-Elektronik
Kornmarkt 12-14
37520 Osterode/Harz

B & S Computer
Obere Str. 34
37603 Holzminden

Video Insel
Braunschweiger Str. 115
38259 Salzgitter Bad

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

**Wandtke
Computer Workshop**
Markt 7a
39218 Schönebek

**CBD
Computertechnik GmbH**
Augustastr. 17
45525 Hattingen/Ruhr

EPS Computer GmbH
Spichernstr. 3a
45663 Recklinghausen

H. Müller Computer Service
Freckenhorster Sr. 31
48231 Warendorf

Videothek Luisencenter
Luisencenter
49610 Quakenbrück

Reel Computer GmbH
Longericher Str. 455
50739 Köln

PLE-Computer
Neuer Markt 54
53340 Meckenheim/Rheinl.

GNE GmbH
Brechtloferstr. 1
56316 Raubach

J. Dietz Computer
Frankfurter Str. 32
57074 Siegen

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

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

PC-Service Kohl
Bodelschwinghstr. 17
63906 Erlenbach

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

Elektro Mayer GmbH
Metzgergasse 25
72070 Tübingen

Bürocenter Fischbach
Untere Vorstadt 70
72458 Albstadt 1

HEM Computer Shop
Hallerstr. 30
74523 Hesselental

HEM Computershop
Raiffeisenstr. 22
74523 Schönbach Hall

HEM Computer Shop
Industriestr. 11-13
74589 Satteldorf

Scheufier Computer-Shop
Hauptstr. 6
74676 Niedernhall

Ebel GmbH
Hauptstr. 39
75196 Remchingen

Technical Equipment
Industriestr. 18
76437 Rastatt

K & L Computertechnik
Ebersteinstr. 1
76571 Gaggenau

HDB Computer & Service
Oberachener Str. 1
77855 Achern

Hutter GmbH
Münchner Str. 12
82362 Weilheim

acht glänzende Augen

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

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

FUN * ACTION * BRAIN

Computersoftware auf CD-ROM.
Immer neu – immer aktuell.

FEATURED BY: INTERSOFT GMBH



Werden Sie Intersoft-Partner.

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

Z Recla & Zschörnig
brecht-Dürer-Str. 10
7527 Sonthofen

pt Grahl
senbahnstr. 21
3212 Ravensburg

ing Computer
umboldstr. 141
0459 Nürnberg

icroelektronik Systems
ading GmbH
ebastian Str. 27
1058 Erlangen

G Electronic
afnersberg 9
1284 Neuhaus

EM Expert Fachcenter
tter-von-Lang-Allee 4
1522 Ansbach

ektro-Fuchs GbR
örnitzstr. 11
1550 Dinkelsbühl

üppel Computer
iesener Str. 115
7833 Frammersbach

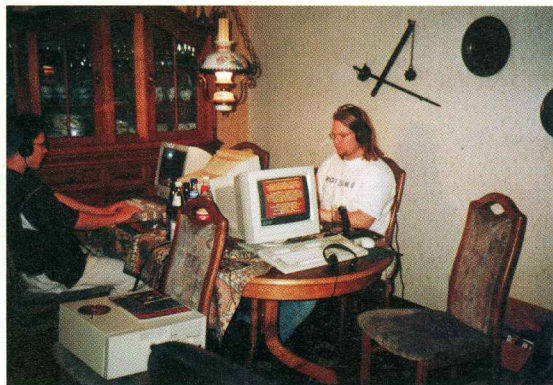
chröter GmbH & Co.KG.
anfriederstr. 201-203
9974 Mühlhausen

FEATURED BY: Intersoft GmbH

In diesem Heft

Im Netz

Viele Spiele machen noch mehr Spaß, wenn man das Vergnügen mit Freunden teilt. Am besten geht das über Netzwerk – deshalb zeigen wir Ihnen, was sie benötigen und die besten Netzwerkspiele im Überblick. Die PC-Rückfront öffnet sich auf



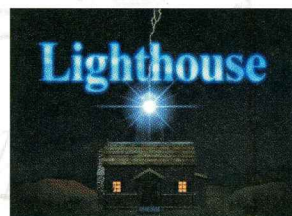
Seite 20

Im Nerz

Okay, das war wieder eine sinnlose Überschrift, wir geben's ja zu (aber sie paßte so gut!). Ganz und gar nicht sinnlos war Ascons Absicht, die Zeit von Elisabeth I. spielerisch zu porträtieren, im Gegenteil! Ins Königinnenreich gelangen Sie auf



Seite 58



CD-INHALT

7

FEATURES

10

E3 in Los Angeles	10
Voll ins Netz gegangen	20
Classic Games: Alone in the Dark	32
Virtual Reality II: Zurück in die Zukunft	36
Ich will Kühe – Die besten Urlaubs-CDs	40

PREVIEWS

44

Dungeon Keeper	44
Orion Burger	46
Neues von Ocean	47
Neues von Gametek	48
Lighthouse	50
Quake	52
Z	54

REVIEWS

56

Elisabeth I.	58
Duke Nukem (Vollversion)	106
Der Produzent	108
Sensible World of Soccer	111
Normality Inc.	112
World Rallye Fever	114
War College	116
Offensive	118
Starfighter 3000	120
CyberJudas	122
Missionforce: Cyberstorm	124
Pray for Death	126
Die große Schlacht um Gettysburg	128
Euro '96	130
Battle Arena Toshinden	134
Total Mania	136
Warcraft II Expansion Set	137
Shellshock	138
Alle Tests aus den Ausgaben Mai bis Juli	142

EDUTAINMENT

146

MULTIMEDIA-CDS

152

TECHNIK/ANWENDER

160

Joystick-Test

160

RUBRIKEN UND SERVICE

Editorial	6
Power-Helpline	62
Vorschau / Impressum	165
Lexikon der Computerfachbegriffe	166

GEWINNSPIEL

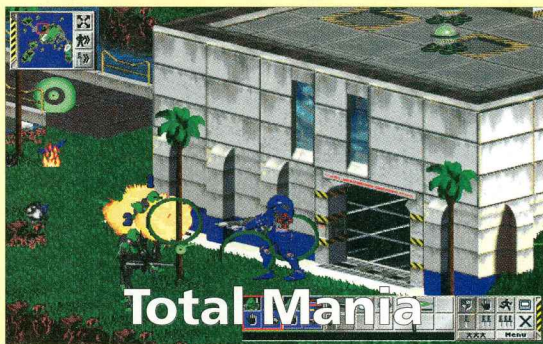
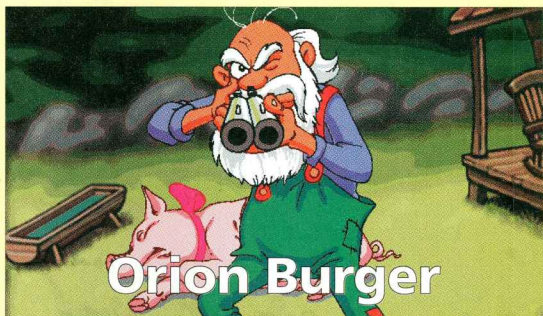
Software 2000-Wettbewerb	140
--------------------------	-----

VOLLVERSION AUF DER CD-ROM:



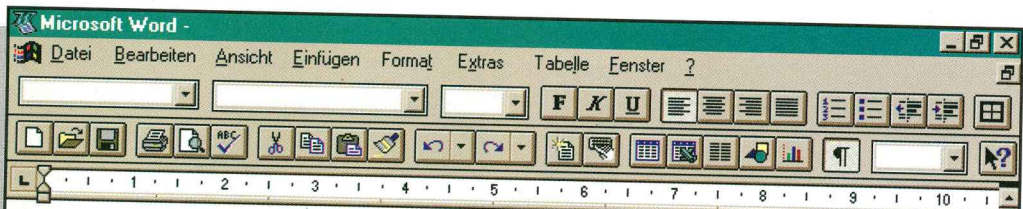
Die Höhlenwelt Saga

Demos



UND VIELE ANDERE DEMOS AUF DER CD-ROM

Urlaubsreif



Dies ist die PC Power August/September 1996 – eine Doppelausgabe also. Was wiederum bedeutet, daß es in vier Wochen keine PC Power geben wird, sondern erst wieder in acht. Und warum ist dem so, werden Sie jetzt fragen? Nun, das gesamte Power-Team macht Urlaub, und da keiner hier ist, der das Heft macht... schnick, schnack, Sie wissen schon. Die Softwarefirmen scheinen bereits in Urlaub zu sein, denn es wurden wieder so viele Titel verschoben, daß unsere gesamte Planung den Bach runter ging. Aber man hat uns gestattet, vorab über ihre nächsten Knaller zu berichten (ab Seite 44).

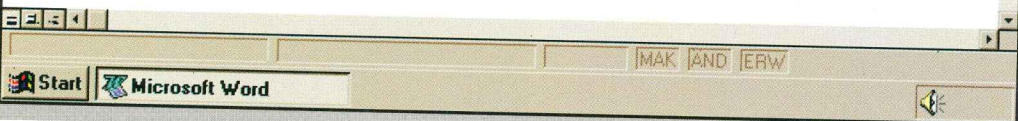
Daß wir urlaubsreif sind, merken Sie bei intensiver Betrachtung dieser und der letzten Ausgabe. Wie sonst ist es zu erklären, daß wir uns in der 7/96 bei der Wertung von Ripper verrechnet (!!) haben? Das Ergebnis hätte nämlich 70 Punkte lauten müssen und nicht 64. Sagen Sie jetzt aber nicht, wir könnten nicht bis drei zählen, Sie würden am Ende recht haben. So ist Duke Nukem 3D bekanntlich von 3D Realms – und nicht von id Software. Steht aber so im Heft und ist nicht mehr zu ändern, deshalb an dieser Stelle der Hinweis.

Was die Crew angeht, so ist kaum noch einer ansprechbar. Unsere drei „Mare“ verhalten sich sehr seltsam: Martin brabbelt dauernd irgend etwas vor sich hin, was sich anhört wie „Ich bin der Ripper!“ Markus singt dank umfangreicher Edutainment-Recherche nur noch „Alle meine Entchen“, läßt aber aus unerfindlichen Gründen grundsätzlich die letzte Zeile weg! Marco schläft während der Arbeitszeit, weil er nachts Netzwerksessions abhält (näheres ab Seite 20). Lorenz hingegen... nein! Nix wird verraten! Was er vollbracht hat, lesen Sie auf Seite 165. Der einzige Normalo im Team ist Ulrich – behauptet er jedenfalls. Na ja, er ist verheiratet und von daher einiges mehr gewohnt als unsereiner.

Michel und Lourens sind sauer auf mich, weil ich anlässlich eines Fußball-EM-Spiels meinte, daß die Holländer sicher mehr Ahnung von Käse und Tulpen hätten. Immerhin konnte ich bei dieser Gelegenheit wieder ein paar nette, holländische Schimpfworte aufschnappen. Falls Sie planen, dieses wunderbare Land (Dies ist ein Einschleimversuch, Herr Kieselstein!) in Ihrem Urlaub zu bereisen (es muß ja nicht gleich der nächste Coffeeshop sein!), machen Sie sich doch einmal den Spaß und bezeichnen jemanden als **Klootzak**. Sie werden ja sehen, was Sie davon haben, im Zweifelsfall ein blaues Auge. Mit diesem Tip, der nie so wertvoll war wie heute, verbleibe ich

Ihr

Klaus Trafford



CoverCD

Demos

- Mega Race 2
- Orion Burger
- Dogz
- DSA III – Schatten über Riva
- Total Mania
- Adi Junior 2
- Lighthouse

Tools

- Treiber für Netzwerk-Spiele
(Beschreibung: siehe Feature ab Seite 20)

Probleme mit der Coverdisk?

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

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

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

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

Schreiben Sie an:

**SMP Publishing
CoverCD
Postfach 3127
48581 Gronau**



Vollversion

- Die Höhlenwelt-Saga



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



Die Höhlenwelt Saga

Der Autor

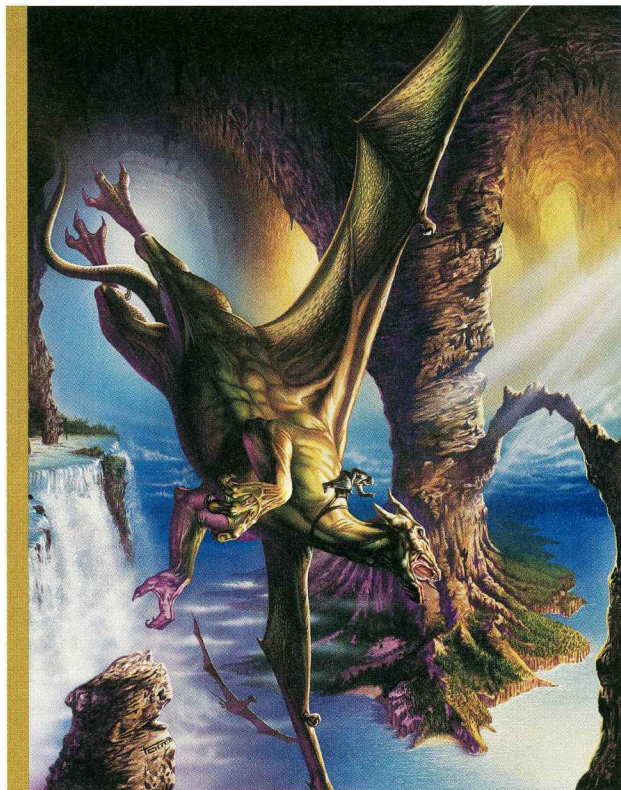
Harald Evers war von jeher ein Multitalent. Aber was ihm am meisten lag, war schreiben. Sein ursprüngliches Berufsziel lag denn auch im Journalismus, doch das Schicksal wollte es anders. Den etwas älteren Semestern unter unseren Lesern wird Harald Evers unter anderem durch **Das Stundenglas**, **Die Kathedrale** und **Hexuma** bekannt sein. Die Kathedrale hieß der von Evers verfaßte Roman, der 1992 im Herbig Verlag erschienen ist.

Die Höhlenwelt war eigentlich als Hexuma II in Planung gegangen, doch dann schuf Evers eine völlig eigenständige Geschichte. Obwohl die Höhlenwelt-Saga eigentlich als Mehrteiler konzipiert war, wurde die Entwicklung der Serie trotz des erfolgreichen ersten Teils eingestellt. Grund dafür war eine berufliche Neuorientierung von Harald Evers, der an der Entwicklung des Spiels maßgeblichen Anteil hatte.

Nicht nur Idee und Storyline stammten aus einer Feder, auch der Soundtrack wurde von ihm komponiert und produziert, und sogar bei der Grafikentwicklung hatte Harald seine Finger im Spiel. Seine Entwürfe zum Stundenglas hatte Evers seinerzeit noch auf der Rückseite eines Taxi-Quittungsblocks (ein früherer Nebenjob des Bayern) gezeichnet, heutzutage benutzt er doch lieber einen PC.

Trotz seiner fordernden Tätigkeit als deutscher PR-Manager für das britische Riesenlabel EIDOS hat er die Feder nicht aus der Hand genommen. Seinen neuesten Roman mit dem Titel *Die Adeptin* konnte er soeben erfolgreich beenden. Historisch 1000 Jahre vor der erzählten Zeit im Computerspiel angesiedelt, beschreibt er hier die Vorgeschichte der Höhlenwelt, wie wir sie kennen, aus der Sicht der Adeptin Leandra. Die Geschichte besticht durch faszinierende Charaktere, magische Rituale, geheime Orte und verschworene Bruderschaften. Erste Leseversuche lassen auf einen echten Top-Titel schließen – nicht nur für Fans der Höhlenwelt.

Und davon wird es bald mehr geben, denn mit diesem Heft sind Sie in Besitz des phantastischen und bislang besten Harald-Evers-Adventures gekommen. Übrigens: Sobald das Erscheinungsdatum für *Die Adeptin* feststeht, werden wir noch einmal ausführlich auf dieses Thema zurückkommen.



Mit der Höhlenwelt-Saga ist es uns gelungen, Ihnen einen ganz besonderen Leckerbissen servieren zu können. Damit Sie wissen, worum es bei diesem edlen Adventure überhaupt geht, hier eine kurze Zusammenfassung der Handlung...

Sie schlüpfen in die Rolle des Raumpiloten Eric, der eigentlich ein recht eintöniges Leben führt. Als Eigentümer eines kleinen Frachters hält er sich nämlich mehr schlecht als recht mit Gelegenheitsaufträgen über Wasser. Das ändert sich schlagartig, als Eric Maomi, die

Frau seines Lebens, kennenlernt. Doch Maomi verschwindet ebenso schnell und mysteriös aus Erics Leben, wie sie in selbigem erschien.

Nach über einjähriger Suche entdecken Sie endlich eine Spur. Maomi gehört dem friedlichen Volk der Holter an, das vor mehr als 1000 Jahren von den kriegerischen Drakken versklavt wurde. Die Welt der Holter befindet sich unter der Oberfläche des Planeten 2S-126 und besteht aus einem endlosen Höhlengeflecht, in dem sich Meere, Berge, Täler,

Flüsse und Seen befinden, ganz wie auf anderen Planeten auch.

Dorthin ist Maomi vor einem Jahr zurückgekehrt, um den leuchtenden Kristall zu finden, die einzige Waffe, die den letzten Rebellen bei ihrem Kampf gegen die übermächtigen Drakken noch helfen kann. Und da Maomi schon seit zwölf Monaten nichts mehr von sich hat hören lassen, sind Sie an der Reihe. Finden Sie Maomi und den Kristall und werden Sie zum größten Helden in der

Geschichte der Holter.

So wird gespielt

Gesteuert wird komplett mit der Maus, lediglich einige Befehle wurden zusätzlich auf die Tastatur gelegt (Speichern mit F2, Hauptmenü aufrufen mit F5). Mit der Maus bewegen Sie ein kleines Fadenkreuz über den Schirm, an manchen Stellen erscheinen Wörter. Diese Wörter bezeichnen Objekte, die sich an dieser Stelle befinden, und die für Sie interessant sein können. Mit einem Klick auf die linke Maustaste bewegen Sie Eric an die Stelle, an der sich der Cursor im Moment befindet.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken, erscheinen bis zu fünf kleine

Symbole, mit deren Hilfe Sie das Objekt benutzen, öffnen, werfen, wegschieben oder in das Inventar übernehmen können. Um ein Objekt zu benutzen, müssen Sie aber nicht extra dorthin laufen. Dieser Befehl ist bereits im rechten Mausklick integriert.

Außerdem können Sie per Mausklick mit anderen Spielfiguren reden. Jede Person, die ansprechbar ist, verfügt über ein Icon mit der Bedeutung "sprich mit". Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die Person und anschließend mit der linken auf dieses Icon. Aus den nun auf dem Schirm erscheinenden Antworten können Sie sich diejenige aussuchen, die Ihnen am sinnvollsten erscheint.

Wenn Sie den Cursor an den oberen

Bildschirmrand ziehen, wird die sogenannte Icon-Leiste sichtbar. Außen befinden sich ein Drachensymbol (links), das zum Hauptmenü führt, und ein Kartensymbol (rechts), das Sie zur Landkarte bringt. In der Mitte der Leiste finden Sie alle

Gegenstände, die Sie eingesammelt haben und die sich jetzt in Ihrem Inventar befinden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen dieser Gegenstände klicken, erscheinen Symbole, die Ihnen zeigen, wie Sie den jeweiligen Gegenstand anwenden können (öffne, schiebe, wirf, etc.). Sie können einen Gegenstand sowohl im Spiel benutzen als auch mit einem weiteren Gegenstand aus dem Inventar kombinieren, sofern dies Sinn ergibt. So jetzt wissen Sie auch schon alles Wesentliche, der Rest ergibt sich ganz von selbst.

Zum Schluß ein paar Tips

Verhalten Sie sich wie im wirklichen Leben, und gehen Sie alle verzwickten

Situationen ganz sachlich an. Wenn Ihnen also das Geld ausgeht, versuchen Sie, sich etwas zu verdienen. Wenn Sie die Hilfe einer anderen Spielfigur brauchen, schmeicheln oder drohen Sie ihr – je nachdem. Nur ein wenig Fingerspitzengefühl sollten Sie an den Tag legen: Wenn Sie eine Figur zu sehr verärgern, könnte es sein, daß sie gar nicht mehr mit Ihnen spricht. Allzu wilde Drohungen können sogar zu Angriffen führen, also immer sachte!

Sollten Sie irgendwann im Spiel eine weite Strecke zu bewältigen haben, denken Sie daran, daß sich nicht nur Fahrzeuge als Transportmittel eignen. Mitunter können Sie auch auf ein Tier steigen, das in der Lage ist, Sie zu transportieren. In einem solchen Fall wird automatisch die Landkarte aktiviert, und Sie brauchen nur noch den Zielort anzuklicken.

Denken Sie immer daran, Gegenstände aus dem Inventar miteinander zu kombinieren. Die Atemmaske funktioniert nur mit einer Sauerstoffflasche, die Taschenlampe nur mit einer Batterie. Manchmal sind Lösungen für bestimmte Probleme an einem ganz anderen Ort versteckt. Denken Sie daran, wenn Sie die Ladeluke nicht öffnen können. Oder, wenn Sie nicht wissen, wie sie offen bleibt. Und vor allen Dingen: Vergessen Sie nicht, so oft wie möglich zu speichern. Mehr Tips gibt's aber nicht, den Rest müssen Sie schon selbst erledigen.

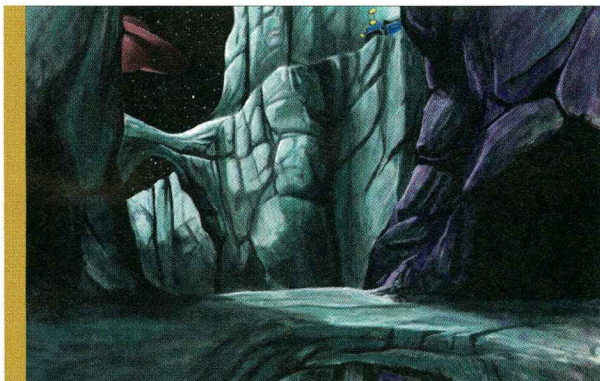
Installationshinweise

Um die Höhlenwelt-Saga spielen zu können, brauchen Sie 4 MB RAM, MS-DOS ab Version 5.0, eine SVGA-Grafikkarte und eine Maus. Je nach Art der Installation beansprucht das Spiel zwischen 6 und 50 MB auf Ihrer Festplatte. Und so gehen Sie bei der Installation vor:

- 1.) Sollte Ihr Rechner über Windows 95 laufen, schalten Sie in den DOS-Modus um.
- 2.) Legen Sie die PC Power-CD ein und installieren Sie das Programm aus dem Vollversion-Menü auf Ihre Festplatte. Folgen Sie nun den Bildschirrmeldungen.
- 3.) Verlassen Sie nach der Installation das PC Power-Menü mit ESC und wechseln Sie in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in das Sie die Vollversion kopiert haben. Die PC Power-CD bleibt im Laufwerk.
- 4.) Geben Sie zum Start des Spiels "hw" ein.

Sollte das Spiel wider Erwarten nicht laufen, entfernen Sie alle im Hintergrund laufenden Programme (Dossell, Norton Commander, etc.). Möglicherweise ist es nötig, das Programm smartdrv.exe ebenfalls zu entfernen.

Bitte beachten Sie auch die Hinweise in dem Handbuch, das wir als Textdatei (.doc, .txt und .rtf) ins Verzeichnis der Vollversion auf der CD gespeichert haben.



The Electronic Entertainment Expo



Los Angeles im Rausch der Spiele



*Philip Paisnel
und
Michel Kieselstein
in:
Los(t) Angel(e)s*



Wundgelaufene Füße, Schwielen an den Händen vom Koffertragen, aber dafür eine Ladung voller Neuigkeiten – nicht nur für Michel Kieselstein hat sich der Besuch der E3 in Los Angeles gelohnt.

Eigentlich wollte ich ja gar nicht in die Staaten, so fernab von Haus, Garten und Yvonne. Und schon gar nicht alleine. Aber: Der Redaktionsschluß zur vergangenen Ausgabe machte es erforderlich, daß sich unser Chefredakteur um das Heft kümmern mußte.

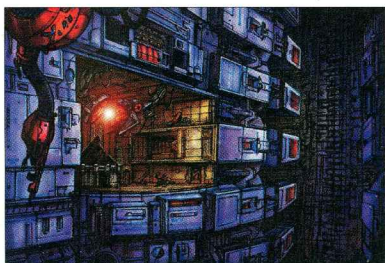
Aus der Not eine Tugend machend, mit einer langen Liste von Firmen, die ich auf der

E3 in Los Angeles zu treffen gedachte, setzte ich mich in den Flieger und harnte der Dinge, die da kommen mochten. Immerhin, Klaus hatte mir fest versprochen, daß er das mitgebrachte Material sichten und mit mir zusammen diesen Artikel schreiben würde.

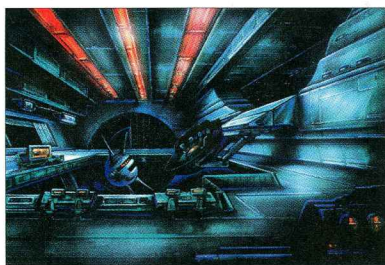
Und so sitzen wir nun beide an unseren Rechnern und blicken zurück auf eine grandiose Messe, bei der (natürlich) neue

Computerspiele im Mittelpunkt standen. Aus Platzgründen können nicht alle Produkte und Firmen berücksichtigt werden; wir werden dies in den nächsten Ausgaben in unserer Preview-Strecke nachholen.

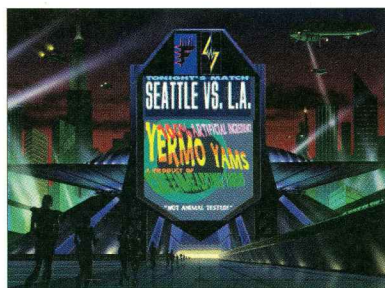
Kommen Sie nunmehr doch einfach mit und folgen Sie unserem Ausflug in die USA – von A wie Activision bis Z wie Zurück in der Redaktion...



▲ und ▼ Planetfall



▲ und ▼ Hyperblade



ACTIVISION

Nach *Return to Zork* und *Zork Nemesis* kommt nun im Frühjahr 1997 ein weiterer Klassiker aus der Infocom-Reihe zu seinen verdienten Revival-Ehren. **Planetfall** war in den 80er Jahren als reines Textadventure u.a. für den C64 released worden und bot – wie bei Infocom-Produkten üblich – einen Parser, der sogar die Eingabe ganzer Sätze erlaubte und darauf sogar logische Antworten gab.

Besonders ins Herz geschlossen hatten die damaligen Fans den charismatischen Roboter Floyd, der im Nachfolgeprodukt *Stationfall* allerdings zur Lösung des Spiels sein "elektronisches Leben" lassen mußte (was viele Spieler bis heute nicht verziehen haben). Floyd steht in der neuen Umsetzung von *Planetfall* im Mittelpunkt der Handlung, die grafisch von dreidimensionalen, futuristischen Hintergründen und Polygon-Charakteren in Echtzeitmodus unterstützt wird. Das Ganze soll für Windows 95 erscheinen – endlich gibt es einen Grund, sich dieses Microsoft-Produkt zuzulegen.

Außerdem kommt von Activision:

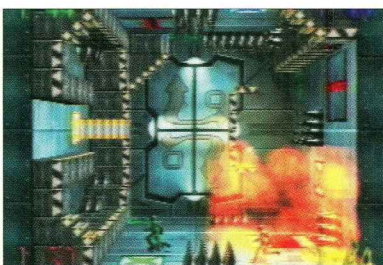
HyperBlade: Sport ist auch in der Zukunft angesagt, und hier erleben Sie, wie künftig u.a. Hockey und Fußball gespielt wird. Berti dürfte dann etwa biblisches Alter erreicht haben.

Interstate '76: Dreidimensionale Kriegssimulation, die im Südwesten der Vereinigten Staaten spielt. 25 Fahrzeuge stehen zur Auswahl, ansonsten Schlachtengetümmel wie gehabt.

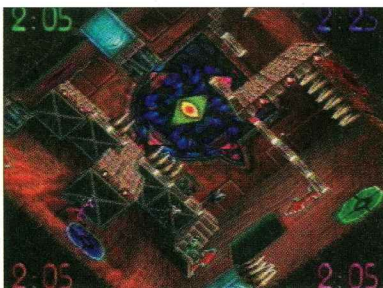
Blast Chamber: Der Name ist Programm: Bis zu vier Spieler hetzen hinter einem Kristall her, hüpfen, rennen und schwingen sich durch 20 verschiedene Räume und müssen obendrein noch aufpassen, daß sie nicht in eine Falle laufen.

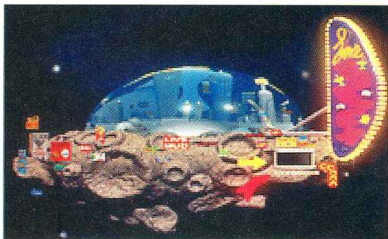


▲ und ▼ Interstate '76

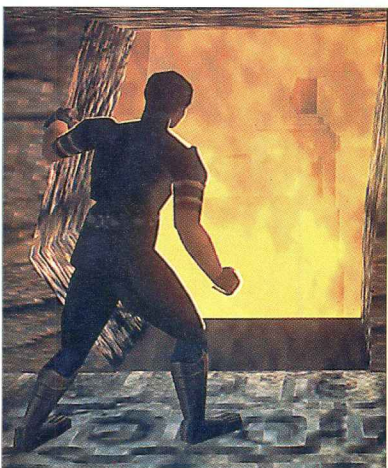


▲ und ▼ Blast Chamber





▲ und ▼ Planetfall



Perfect Weapon



Das Universum zu erobern und unendlich happy zu sein, das ist der Stoff, aus dem etliche Ballerspiele gemacht werden. Die American Softworks Corporation, kurz ASC, von der das bedeutende Werk *TNN Bass Tournament Fishing* kam, macht aus dem ewigen Kampf im All eine überaus witzige Action-Adventure-Parodie. *Incredible Idiots in Space* (hey, ASC, wie wäre es mit *Noch mehr Schweine im Weltall* als deutschem Titel?) bietet neben zahlreichen Gags äußerst gelungene Grafiken, die den oben erwähnten Angel-Fast-Flop durchaus verzeihbar machen. Das Release ist fürs vierte Quartal geplant.

Und außerdem kommt von ASC:

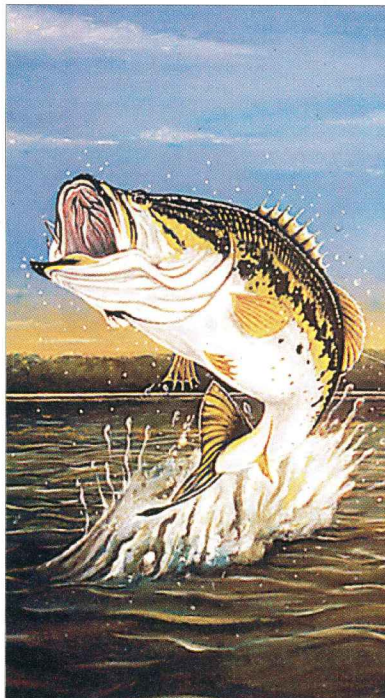
Perfect Weapon: "Jeder Punk kann den Abzug betätigen", so lautet der Werbeslogan dieses Action-Adventures, bei dem es um Waffen und deren Anwendung auf Aliens und so'n Zeugs geht. Und damit ist eigentlich auch schon alles gesagt, was zu sagen ist.

TNN Motor Sports - Hard Core 4x4: Mit einem Fahrzeug inklusive Allradantrieb (daher auch 4x4) heizt der Spieler (daher Motor Sports) durch mehr oder weniger extreme Landschaften. Daß der Begriff Hard Core eine andere Bedeutung hat, als manche von Ihnen jetzt vermuten werden, sage ich nur der Vollständigkeit halber.

TNN Fishing 1997: Vielleicht wird es ASC ja im nächsten Jahr gelingen, mit der neuesten Angelsimulation auch in Deutschland die Spieler zu erfreuen. Die Handlung: Boot anwerfen, losfahren, anhalten, Angel auswerfen, warten. Bei Nichtgefallen können Sie die CD ja beim Real-Life-Fishing als Köder benutzen...



TNN Motor Sports - Hard Core 4x4



TNN Fishing 1997

Im Bereich Edutainment wird viel mehr getan, als es manchmal den Anschein hat. Die PC Power ist diesem Trend bereits seit mehreren Ausgaben gefolgt und hat seit der vorletzten sogar eine eigene Rubrik für Lernspiele, die es mit "herkömmlichen" Games durchaus aufnehmen können.

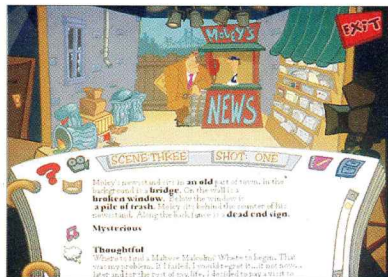


Logical Journey of the Zoombinis



Broderbund setzt seine *Active Mind Series* fort und bringt unter anderem *Featuring Write*, *Camera Action!* und *Logical Journey of the Zoombinis* auf den Markt. Des weiteren gibt es einen weiteren Teil der berühmten *Carmen Sandiego*-Reihe. Mit *The Next Generation of Where in the World is Carmen Sandiego* werden vor allem Schulkinder angesprochen, die ihre Geographie-Kenntnisse auffrischen wollen, aber auch Erwachsene werden sicher auf ihre

Kosten kommen. Angeblich sollen sich sogar schon *Carmen Sandiego*-Fanclubs gebildet haben, was nicht weiter verwunderlich ist: Seit über elf Jahren treibt die "diebische" Dame mit ihrer Gang ihr ungesetzliches Unwesen. Drum freuen wir uns auch auf die nächste Folge.



Featuring Write, Camera Action!



▲ und ▼ Dungeon Keeper



Dungeon Keeper

Gute Spiele werden immer wieder und wieder verschoben, damit das, was sich auf ihren PCs später tut, noch mehr Spaß macht. Vielleicht ist das Ganze auch nur Taktik: Man kündigt "heiße" Titel frühzeitig an, so daß man darüber spricht – und wenn dann endlich der Zeitpunkt des Releases gekommen ist, wird selbiges nach weiter hinten gelegt.

Ob das nun auf **Dungeon Keeper** zutrifft oder nicht, sei mal dahingestellt; aber Bullfrog

hat es immerhin geschafft, die Spieler weltweit auf diesen Titel "scharf" zu machen.

"Es kommt im Juni", hieß es auf der E3. Nur: Der Juni ist lang, und unsere Sommerpause beginnt am 21., Redaktionsschluß ist der 14.! Werden wir es schaffen, dieses Action-Rollenspiel noch vorher zu reviewen? Die Antwort finden Sie im Review-Teil dieser Ausgabe – oder eben nicht!

GTE Entertainments Label **Cyberflix** greift ein trauriges Kapitel der Geschichte auf. Am 14. April (ausgerechnet an diesem Tag hat unser Chefredakteur auch noch Geburtstag. Na ja, eine Katastrophe kommt eben nicht allein!) 1912 sank das Passagierschiff Titanic nach einer Kollision mit einem Eisberg, mit über 2400 Passagieren und 885 Besatzungsmitgliedern an Bord. Nur wenige konnten gerettet werden.

Diverse Verfilmungen versuchten bereits, die Hintergründe dieses furchtbaren Unglücks zu durchleuchten – und nun wird das Schicksal des Luxusliners von einer ganz anderen Seite betrachtet. **Titanic: Adventure Out of Time** beginnt nämlich im Jahre 1942. Sie übernehmen die Rolle eines britischen Geheimagenten ("gerüttelt, nicht geschürt"), der im von der deutschen Luftwaffe bombardierten London Aufzeichnungen

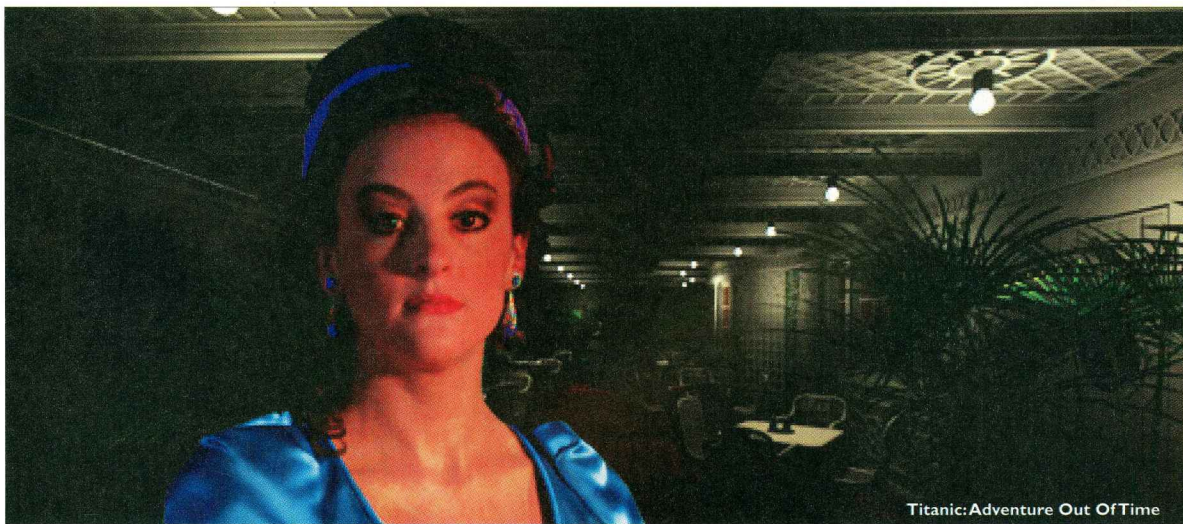


eines früheren Agenten entdeckt. Jener war entlassen worden, weil er eine bestimmte Mission auf der Titanic nicht erfüllt hatte.

Die Explosion einer Fliegerbombe versetzt Sie

kurz darauf in eine Art Koma, und als Sie wieder zu sich kommen, sind Sie dort, wo Ihr Vorgänger war: auf der Titanic! Und Sie haben nicht viel Zeit, um die Mission zu erfüllen...

Zwei Dinge stechen bei diesem spannungsgeladenen Adventure besonders heraus. Zum einen hat man sich bemüht, eine detaillierte und möglichst originalgetreue Nachbildung der Titanic und ihres Innenlebens in das Spiel einzubringen. Zweitens geht die Geschichte jedesmal anders aus. Mit dem Sinken des Schiffes kommen Sie zwar dort wieder an, wo Sie starteten, doch wenn Sie sich erneut auf geheime Mission begeben, wird nichts so verlaufen wie beim vorherigen Male. Mit anderen Worten: Ein Titel, der sehr vielversprechend ist. Im November soll er auf den (amerikanischen) Markt kommen – und wir sind sehr gespannt!



Titanic: Adventure Out Of Time



Und am achten Tag ging er nach Sylt

200 himmlisch gerenderte Belohnungen für gute Seelen

Über 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile

Gieß mir ja
die Pflanzen!

Isometrische 3D Grafik für höllischen Überblick

2 Hilfsdämonen erleichtern Ihnen die Arbeit

Die erste Himmel-und-Hölle-Simulation

SYLTYGART

COMPACT
disc PC
CD-ROM

...und überließ euch die Kontrolle.



Diese himmlische
Simulation garantiert
höllischen Spaß.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

Afterlife™ and © 1996 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.



Seit zwei Jahren tummelt sich der weltweit erfolgreichste Comic-Produzent auch auf dem Softwaremarkt. *The Lion King* und *Pocahontas* waren nicht nur große Kinohits, sondern wurden auch – mit unterschiedlichem Resultat – für Heimcomputer umgesetzt. Nun folgen zwei weitere Kinumsetzungen für den PC: **Toy Story** und **101**



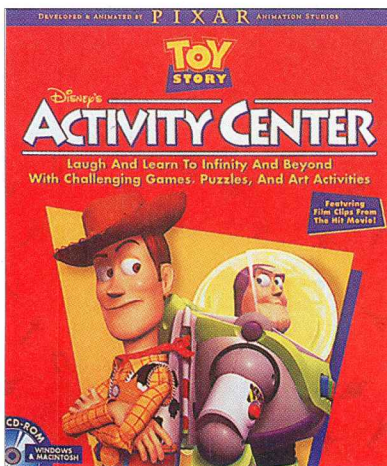
Disney Interactive

Dalmatiner.

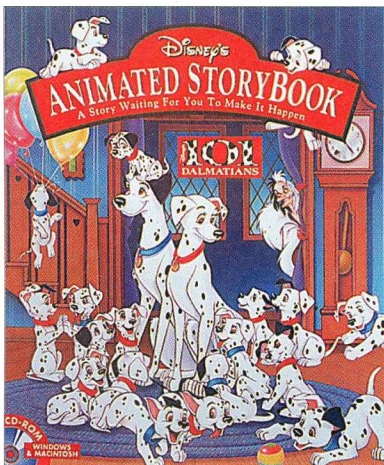
Beide Titel sind im Bereich Edutainment angesiedelt und sind eigentlich keine reinen Spiele, sondern interaktive Bücher. Ein bißchen

Eigenwerbung kann da nicht schaden, und so gibt es als Bonus einen kleinen Streifzug durch Disneyworld. Anlaßlich des 25jährigen Bestehens des

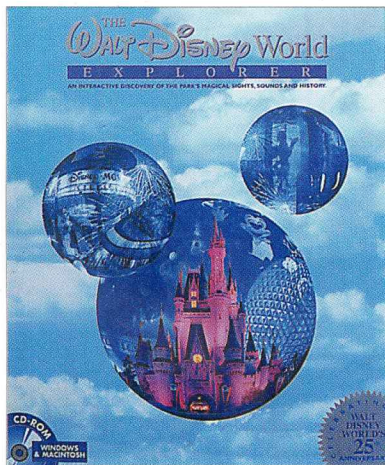
Vergnügungsparks gibt es den **Walt Disney World Explorer**, in dem Sie neben den Attraktionen auch eine Auflistung von Hotels, Läden und Tips zum Nachleben finden werden.



Toy Story



101 Dalmatiner



Walt Disney World Explorer

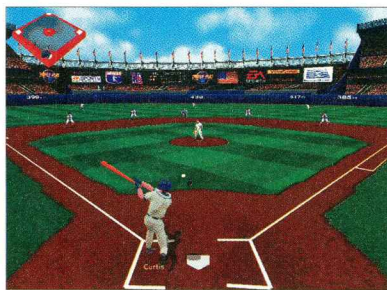
Electronic Arts kündigte in Sachen EA SPORTS einen Titel an, der zumindest dem Namen nach erst im nächsten Jahr aktuell ist: **Triple Play 97**. Allerdings dürfte das Produkt vor allem in den USA Kasse machen, denn Baseball hat sich hierzulande eigentlich noch nicht so durchgesetzt, als daß sich die Verkaufszahlen des Spiels jenseits der 100.000 bewegen dürften.

Es gab zwar schon diverse Baseball-Spiele, jedoch

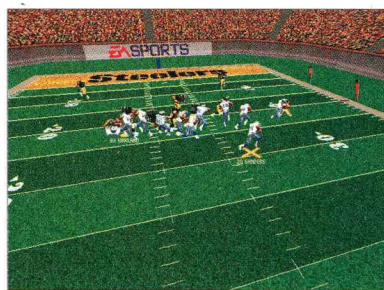


fehlte fast allen eine genaue Spielanleitung. Wir hoffen, daß EA diesen Fehler nicht begehen wird, so daß Freunde der Frankfurt Lions vielleicht doch auf ihre Kosten kommen.

Für die erfolgreichsten 96er-Titel wird es natürlich Fortsetzungen geben. So stehen **Madden 97**, **NHL 97** und **PGA Tour 97** auf der Release Schedule von EA Sports. Weihnachten ist also schon mal gerettet...



▲ und ▼ Triple Play 97



▲ Madden 97 ▼ PGA tour 97

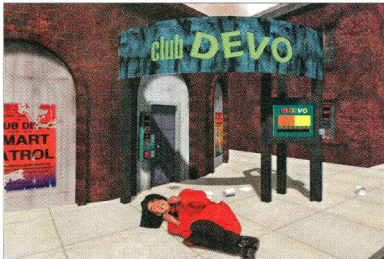


▲ und ▼ NHL 97





▲ Safecracker ▼ Adventures of the Smart Patrol



Inscape hat sich in den letzten Monaten einen Namen als Produzent außergewöhnlicher Adventures gemacht. *The Dark Eye* und *Bad Day on the Midway* wurden von uns mit sehr guten

Noten bedacht, doch nicht überall kamen die beiden Titel so gut weg. Was nicht zuletzt daran lag, daß man sich von konventionellem Spieledenken verabschieden mußte, um daran Gefallen zu finden. Lorenz Steinke hatte damit überhaupt keine Probleme, und – wie man aus gut unterrichteten Kreisen vernimmt – selbst Frau Maueröder konnte sich mit den Produkten anfreunden (vermutlich mit einem lauten "jo mei, dös is ja a neues Spuil").

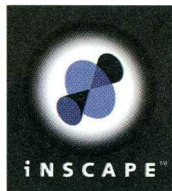
Entschuldigen Sie diese Entgleisung, aber wir schätzen diese Kollegin sehr



Mattel Media setzt auf das sehr junge Heer von Spielern und präsentierte auf der E3 dementsprechend viele Edutainment-Programme. Vier davon zielen auf die langsam heranwachsende weibliche Spielerschaft. Im Mittelpunkt dieser Produkte steht nämlich Barbie, die wohl berühmteste Puppe der Welt.



Mit *Barbie Fashion Designer*, *Barbie Magic Fairy Tales: Barbie as Rapunzel*, *Barbie Print Shop* und *Barbie Storymaker* wird eine Puppenwelt endlich virtuelle Wirklichkeit. Und stellen Sie sich mal vor: Der Stand von **Mattel Media** wurde auch von Männern belagert!



und hoffen inständig darauf, daß sie uns irgendwann einmal auch antwortet. Kommen wir zurück zum eigentlichen Thema (auch wenn's schwer fällt).

Safecracker ist also ein weiterer Adventure-Titel, bei dem es, wie der Titel schon andeutet, um das gewaltsame Öffnen eines Safes geht. Natürlich kein gewöhnlicher Safe, denn sonst hätte auch das Power-

Team die Story schreiben können, sondern einen im Büro eines Hochsicherheitstrakts, bei dem Sie angestellt sind.

Überraschung: Sie tun damit nichts ungesetzliches, sondern verhindern damit das Schlimmste. Denn Sie sind jener Sicherheitsexperte, der in dem Hauptsafe etwas vermutet, das nicht nur Ihrem Job schaden könnte...

Devo Presents Adventures of the Smart Patrol ist an *Bad Day...* angelehnt, zumindest stilistisch, denn auch hier handelt es sich um ein satirisches

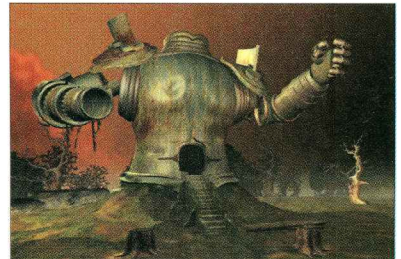
The Egyptian Jukebox

Rollenspiel-Adventure. Im Mittelpunkt steht eine Gruppe von Musikern, die sich "irgendwann in naher Zukunft" mit den Mächten des Bösen konfrontiert sieht. Das Besondere daran: Jene Musikgruppe DEVO gibt es wirklich, und demzufolge wird auch der Soundtrack auf der CD sicherlich eine gewichtige Rolle spielen.

Noch weiter in die Zukunft geht es bei **Drowned God**. Hier geht es um eine seit 50.000 Jahren existierende Alienrasse, die sich auf die Suche nach



▲ und ▼ Drowned God



der wahren Geschichte der Menschheit begibt. Doch zahlreiche Steine, sprich Rätsel, werden Ihnen dabei in den Weg gelegt werden, wie das bei *Adventures* halt so üblich ist.

Schließlich folgt noch **The Egyptian Jukebox**. Klaus meinte gerade, das sei wohl eine Art Mumiantanz, doch nach Sichtung des Infomaterials war auch er vom Gegenteil überzeugt. Es geht nämlich vielmehr um einen exzentrischen Millionär und dessen geheimnisvolle Jukebox. In ihr finden Sie verschiedene Objekte und natürlich viel Musik, die zusammen das eigentliche Vermächtnis des Besitzers ergeben. Jene Musik ist vornehmlich aus den 50er bis 70er Jahren, also genau das Richtige für Oldie-Freaks – und davon gibt es reichlich, nicht wahr, Klaus?

(Anm. des Chefredakteurs:
And I wonder, I wo-o-o-o-o-nder...)



Bösen Gerüchten zufolge soll die Reihe bald mit folgenden Titeln fortgesetzt werden: *Barbie visits the Kelly Family* (mit Original-Rot-Kreuz-Kleidung), *Barbie Magic Fairy Tales: Barbie as Maren Gilzer* sowie *Barbie and Kens Bedroom Games* (mit beiliegenden Puppen zum Ausprobieren). Wie gesagt, dies sind nur Gerüchte...



Bill Gate\$ nach wie vor gut: Windows 95 wird gleichermaßen geliebt und gehaßt, und in Sachen Spiele-Software für dieses System setzt Hersteller **Microsoft** auf die eigenen guten Karten. Satte elf Titel werden in den nächsten Monaten auf uns zukommen, darunter *Deadly Tide*, *Monster Truck*

Microsoft®

Madness, *Hellbender*, *NBA Full Court Press* und

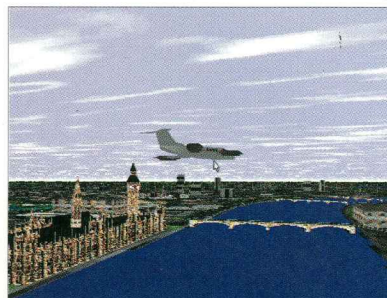
Close Combat sowie den *Microsoft Flight Simulator for Windows 95*. Begnügen Sie sich fürs erste mit den Screenshots, wir werden in Bälde ausführlich über diese und die anderen Produkte berichten. In Sachen *Flight Simulator* verweise ich ferner auf unseren Review-Teil in dieser Ausgabe.



Close Combat



Deadly Tide



Flight Simulator for Windows 95



Hellbender



NBA Full Court Press



Monster Truck Madness

Es gibt Programme, die man immer wieder in seinen PC lädt. Vor allem im schier unendlichen Heer der Strategie- und Fantasy-Rollenspiele gibt es manche Titel, die uns nächte-, ja, monatelang begeistern können, ohne auch nur einen Moment

lang öde zu werden. *Heroes of Might and Magic* bildet da keine Ausnahme, und im Oktober setzt *New World Computing* diesen Titel namentlich durch Ergänzung einer römischen Zwei und dem Untertitel *The Succession Wars* fort.



Neue Features, Charaktere, ein wesentlich größeres Kampfgebiet und natürlich ein völlig überarbeitetes Gameplay sollen in SVGA-Grafik auf den Monitoren erscheinen. Zudem wird es Multiplayer-Optionen geben. Via Netzwerk können dann maximal sechs Spieler gegeneinander antreten, auch ans Spiel via Internet wurde gedacht. Was will Mann/Frau mehr?

Always look on the bright side of life. Frei nach diesem Motto dürfte es bei **7th Level** derzeit zugehen, denn in wenigen Wochen soll **Monthly Python and the Quest for the Holy Grail** auf den Markt kommen. Wer auf den Humor der berühmten Comedy-Truppe steht, wird bei diesem strategischen Adventure garantiert auf seine Kosten kommen.

Dabei handelt es sich um die Softwareumsetzung eines (fast) gleichnamigen

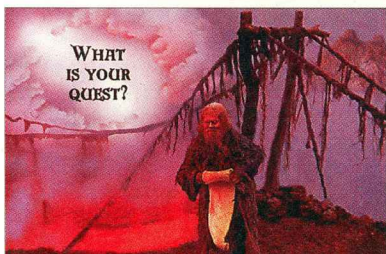
7th LEVEL.

Kinofilms, der hierzulande als *Die Ritter der Kokosnuß* Kasse machte. Nicht zuletzt die Tatsache, daß Monty Pythons Eric Idle höchstpersönlich als Co-Produzent bei dem

Spiel fungiert, dürfte die Erwartungen nach oben schrauben.

Außerdem kommt von 7th Level...

Ace Ventura Pet Detective: Morgan Creeks berühmter Charakter Ace Ventura (mit Jim Carrey zweimal erfolgreich verfilmt) kommt als Grafik-Adventure in Ihren Rechner. Als Release-Termin ist, wie für *Holy Grail*, der "Sommer" geplant – der ist bekanntlich sehr lang.



Monthly Python and the Quest for the Holy Grail



Monthly Python and the Quest for the Holy Grail



Ace Ventura Pet Detective

Ein zumindest ungewöhnliches Thema packt Warner Interactives Label **Millennium** an. In **Creatures** geht es nämlich um die Erzeugung künstlichen Lebens, und als Genre wird vom Hersteller schlicht *Zuchtprogramm* angegeben.

Die Creatures spielen, essen, brüten und sind intelligent genug, eigenständig zu denken. Schier endlos sind die Möglichkeiten, die der Spieler (sofern man in diesem Fall noch von



WARNER INTERACTIVE

einem solchen sprechen kann) hat. So ist es denkbar, daß ganze Creatures-Völker entstehen,

diese mit Kreaturen, die Ihre Freunde entwickelt haben, gekreuzt werden, woraufhin sich wieder neue Völker bilden.

Natürlich hängt alles davon ab, wie Sie die künstlichen Lebewesen hegen und pflegen, und wer sich schon immer mal wünschte, Gott zu sein – bitt' schön! Aber sehen Sie sich vor dem

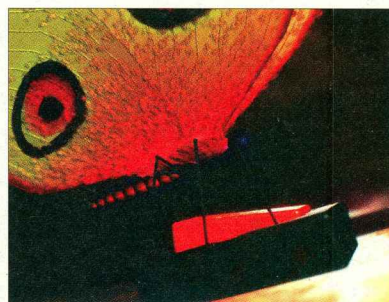
Apfel im Paradies vor. Im September pflücken wir ihn dann für Sie (und das Programm auseinander).



Creatures



Creatures

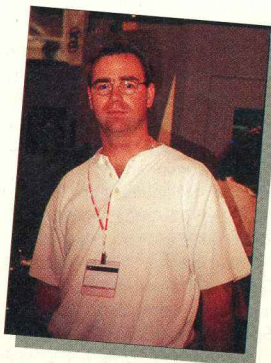


Creatures

Zurück in der Redaktion

Wie eingangs bereits gesagt, konnte nicht alles und jeder in diesem Messebericht berücksichtigt werden. Auch wurden Produkte vorgestellt, über die wir bereits im ECTS-Feature berichteten und sie aus diesem Grunde hier nicht wiederholen wollten.

Die nächste E3 findet in Atlanta statt, nur eines weiß ich ganz genau: Ich werde nächstes Mal mit Klaus hinfliegen, dann habe ich wenigstens Zeit, mir auch einige der fulminanten Präsentationen länger anzuschauen. So wurde zum Beispiel Sierras *Phantasmagoria II* via selbstlaufender Demo vorgestellt – wie ich (leider nur) hörte, soll die Farbe Rot bei dem Nachfolger des Horror-Hits eine

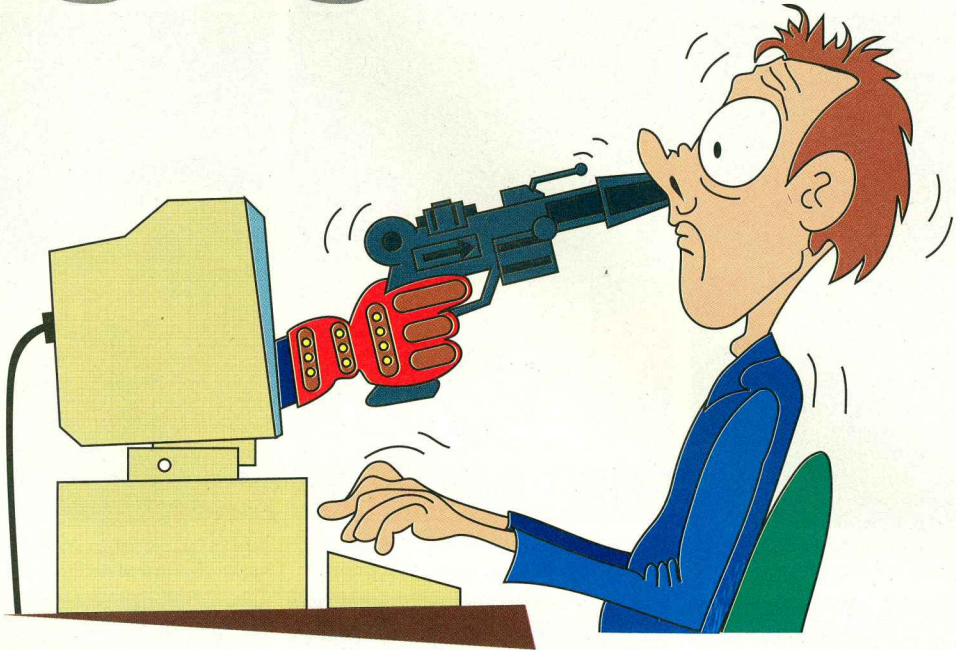


gewichtige Rolle spielen.

Aber der ohnehin sehr enge Terminplan ließ es nicht zu. Und so bleibt mir ein abschließendes Wort an die Hersteller und Pressesprecher, die hier etwas kurz gekommen sind: Wir haben Euch nicht vergessen, es hat nur einfach nicht mehr rein gepaßt.

Eine Sache möchte ich aber nicht verschweigen. Eine Pressesprecherin, die ich aus begreiflichen Gründen nicht nennen möchte, fragte mich, warum Männer niemals an Rinderwahnsinn erkranken können. Ganz einfach: Weil alle Männer Schweine sind! Das stimmt nicht und ich finde das auch gar nicht witzig – aber was habe ich gelacht... (P)

Voll ins Netz gegangen



Viele Computerspieler gehen noch immer mit großem Respekt an das Thema Netzwerk heran. Die meisten winken bei dem Begriff Multiplayer ab und denken, daß man entweder Zugang zu einem modernen Büro benötigt oder Hunderte von Mark für das nötige Equipment ausgeben muß. Daß das heutzutage nicht mehr stimmt und warum Gruppenspiele so viel besser sind als "gewöhnliche" Games, sagt Ihnen Marco Gremmel auf den folgenden Seiten!

Ein Netzwerk, bitte!" Mit einem solchen Satz können Sie einem Computer-Händler schnell den Tag verderben. Denn bevor Sie richtig loslegen, sollten Sie sich schon ein wenig informiert haben und genauer wissen, was Sie wollen.

Zuerst brauchen Sie eine Netzwerkkarte. Als billig und gut haben sich hierbei NE2000-Karten erwiesen. Die von Novell entwickelten und von vielen Herstellern kopierten 16-Bit-Karten kann man teilweise schon für 50 Mark und weniger haben. Auf jeden Fall müssen Sie beim Kauf auf Novell-Kompatibilität und eine BNC-Buchse achten; beides ist aus Gründen der Kompatibilität immens wichtig. Außerdem

sollten Sie eine durch Software konfigurierbare Karte verlangen, um Interrupts und Adressen problemlos ändern zu können.

Als nächstes müssen Sie die einzelnen Computer miteinander verbinden. Dafür wird standardmäßig RG58-BNC-Kabel (50-Ohm-Koaxialkabel) verwendet, das es schon fertig mit Anschlüssen zu kaufen gibt (5 Mark pro Meter). Um die Kabelenden an die Netzwerkkarte befestigen zu können, benötigen Sie ein sogenanntes T-Stück (2 Mark). Stecken Sie vor dem Kabelenden einfach ein T-Stück an jede Karte. Und nun stellen Sie sich einfach vor, sie reißen Perlen zu einer Kette zusammen. Zwischen zwei Perlen,

also Computern, wird ein BNC-Kabel gelegt und an den T-Stücken befestigt. An beiden Enden der Kette würden Sie nun einen Knoten machen. Im Netzwerk sind das die Endwiderstände oder Terminatoren (5 Mark pro Stück).

Das Ganze hört sich schwieriger an, als es in Wirklichkeit ist. Ich kenne manche Leute, die normalerweise nichts zustande bringen, aber ein Netz einrichten können. Daher werden auch Sie keine Probleme damit haben.

Ohne Treiber nix gewesen

Sind alle Rechner miteinander verbunden und die Endwiderstände angebracht, hätten Sie das

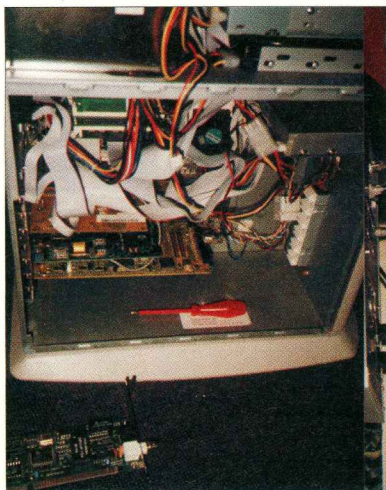
Schwierigste geschafft. Zum Schluß müssen nur noch Treiber installiert werden. Die meisten Spiele benötigen einen IPX-Treiber, der leider den wenigsten Netzwerkkarten beiliegt. NE2000-Karten laufen mit dem Novell IPX/SPX-Treiber, der kostenlos aus Mailboxen und dem Internet bezogen werden kann. Im Verzeichnis TOOLS der POWER-CD können Sie diesen Treiber finden (IPX.COM), der einfach ohne Parameter aufgerufen wird. Ist er installiert, haben Sie die letzte Hürde genommen und können endlich mit dem Spielen anfangen.

"Welcher Socket?? – Sieeeeben!!"

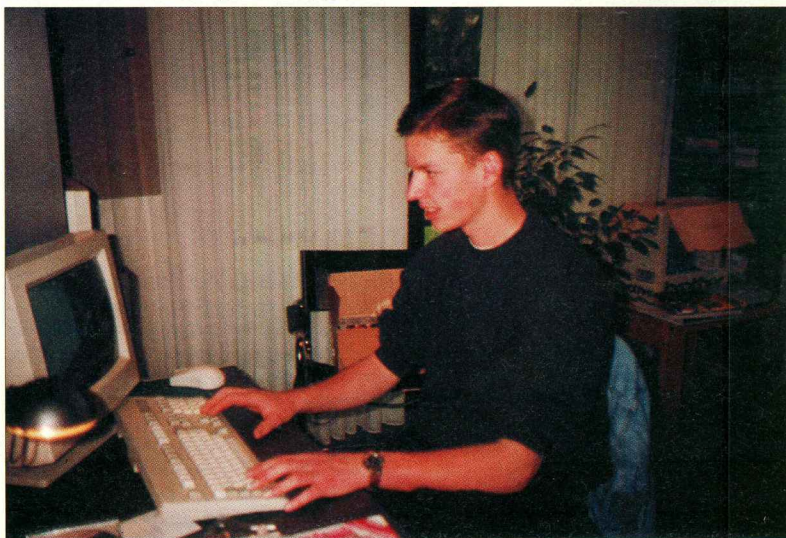
Jetzt werden Sie sich sicher fragen, was das denn schon wieder heißen soll (siehe Kasten: Begriffe und Bedeutung). Ich bin mir aber sicher, daß Sie während Ihrer ersten Netzwerk-Session mehr als einmal ähnliche Sätze quer durch die Wohnung brüllen werden. Daran können dann auch die Nachbarn erkennen, daß Sie die Installation abgeschlossen haben und nun versuchen, ein Spiel mit mehreren Teilnehmern auf die Beine



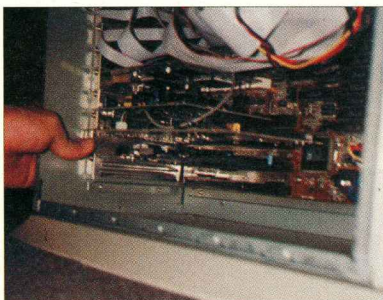
Früher mal ein normaler Tisch, jetzt Abstellplatz für drei PCs



Ein Tito-Tower



Steffen beim wenig erfolgreichen Versuch, ein Actionspiel zu gewinnen



Aufs Innenleben kommt's an

zu stellen.

Wenn Sie sich mit Ihren Freunden auf ein bestimmtes Spiel geeinigt haben, kann es fast schon losgehen. Jeder Spieler sollte allerdings

die gleiche Version des Spiels auf seiner Festplatte haben, da es ansonsten schnell zu einem Absturz kommen kann. Als besonders absturzgefährdet hat sich 3D-Realms' neuestes Werk Duke Nukem 3D erwiesen. Bevor Sie mit diesem Spiel beginnen, stellen Sie also sicher, daß jeder das neueste Update besitzt, ansonsten kann es schon einmal vorkommen, daß Duke auch ohne Jetpack quer durchs Bild und alle Mauern fliegt.

Das Starten einer Multiplay-Runde variiert von Spiel zu Spiel. Bei den meisten Action-Games müssen alle Einstellungen im Vorfeld festgelegt werden. Anschließend wird ein Hilfsprogramm gestartet, das wartet, bis alle Spieler sich gefunden haben und dann an jedem Rechner das Spiel lädt. Duke3D arbeitet auf diese Weise.

Die schon etwas komfortableren Spiele werden nicht von der DOS-Ebene aus, sondern im Spiel selbst konfiguriert. Bei Command & Conquer beispielsweise kann einfach und mit ein paar Mausklicks ein Multiplay-Spiel angelegt und gestartet werden.

Bei den Perlen unter den Netzwerkspielen ist so gut wie alles möglich. Auch einem laufenden Spiel kann jederzeit beigetreten werden, Spieler können kommen und gehen, wie es ihnen gerade paßt. Diese Option gibt es zum Beispiel bei Descent und Top Gun.

Bis hierher und nicht weiter habe ich Sie jetzt mit Hardware und Allgemeinem bombardiert. Doch damit ist jetzt Schluß. Egal ob Sie sich für Action, Strategie oder Sport interessieren, ab nun werden die besten Netzspiele eingehend beleuchtet.

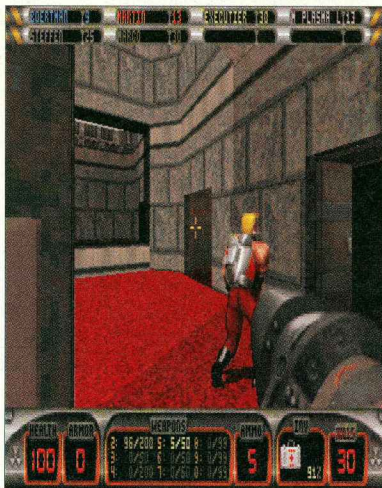
Duke Nukem 3D

3D Realms Antwort auf berühmte Netzspiele von id-Software kann sich durchaus sehen lassen, wenn auch kein echtes XXXX2-Feeling aufkommt. Trotzdem ist mit Duke3D ein Actionspiel auf den Markt gekommen, das in vielen Richtungen neue Maßstäbe setzt. Das merkt man auch beim Spiel im Netz.

Es gibt drei Netzwerk-Modi. Beim Cooperative-Spiel, das ich hier nur anschnitten werde, müssen die menschlichen Spieler gegen die Computergegner vorgehen. Dies ist nicht sehr reizvoll, denn die einzelnen Level werden zwar gemeinsam, aber eben nur auf die alte Art und Weise gespielt. Spätestens, wenn ein Duke versehentlich den anderen abschießt, kommt es zu Rachefeldzügen. Und diese können dann gleich in einem der beiden Dukematch-Modi ausgetragen werden. Je nachdem, ob Sie die Shareware- oder Vollversion besitzen, können Sie sich mit bis zu drei bzw. sieben weiteren Spielern bekriegen.

Im Respawn-Modus verschwinden alle Gegenstände, sobald sie von einem der Spieler aufgesammelt wurden, für einige Sekunden, um dann wiederzuerscheinen. Duke kann alles immer wieder auf sammeln, bis er nichts mehr tragen kann. Im No-Spawn-Modus können die Waffen vom Spieler zwar jederzeit aufgenommen werden, jedoch nur einmal. Erst nachdem Duke das Zeitliche gesegnet hat, ist er in der Lage, wieder Waffen sammeln. Health und Amor verschwinden sogar nach einmaligem Auf sammeln ganz von der Bildfläche; daher sollte man darauf achten, nicht verwundet zu werden. Mit Gegenständen wie Jetpack oder Stereoiden wird wie im Respawn-Modus verfahren.

Soviel zu den Einstellungsmöglichkeiten. Hier noch einige Taktiken, die beim Spielen gegen menschliche Gegner hilfreich sein könnten. Es ist sehr vorteilhaft, Jetpack, Medikit und Stereoid auf schnell greifbaren Tasten zu haben. Die rechte Steuerungs-, Alt- und Shift-Taste haben sich als recht praktisch erwiesen. Das Jetpack ist sehr gut geeignet, um von oben mit dem Rocket-Launcher auf einen Gegner zu schießen. Da die Explosion eine große Streuwirkung hat, ist es

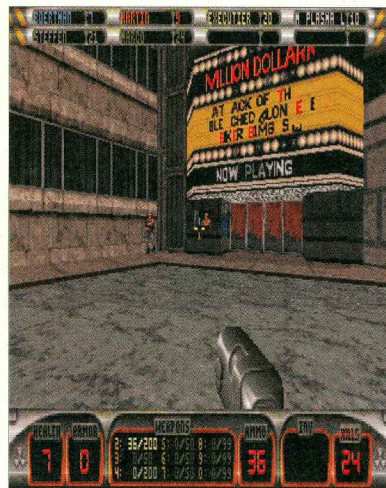


praktischer, wenn die Rakete dicht neben dem Gegner am Boden auftrifft, als ganz an ihm vorbeizuziehen. Und dies ist eben nur von oben möglich.

Natürlich hat das Jetpack noch weitere Vorteile, denn mit ihm lassen sich manche Items "im Fluge" einsammeln. Manchmal gelingt es auch, einen feindlichen Duke auszutricksen, indem man hinter eine Ecke verschwindet, das Jetpack aktiviert und unbemerkt über ihn hinweg fliegt, um hinter ihm zu landen. Der Gegner wird denken, daß Sie sich noch immer hinter der Ecke befinden, während Sie ihn von hinten eins auf die Mütze geben.

Studieren Sie, wie sich Ihr Gegner verhält. Die meisten Spieler haben nämlich eine feste Route durch ein Level, auf der sie alle Waffen und Items einsammeln. Wozu hinter jemandem her rennen, wenn man schon weiß, wo er hin will?

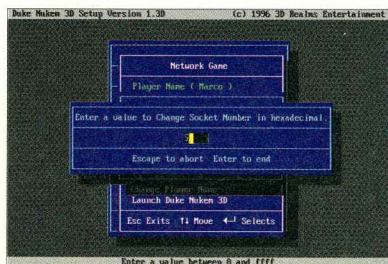
Geschulte Ohren sind auch nicht unwichtig, wenn Sie auf die Duke-Pirsch gehen. Sollten Sie im ersten Level beispielsweise hören, wie jemand den Luftschacht entlang läuft, können Sie diesen schon durch einige Raketen durchs Fenster im Vorführraum begrüßen, das Sie bequem mit einem Jetpack erreichen können.



Auch Pipebombs können das ein oder andere Mal recht erfolgreich sein. Auf keinen Fall sollten sie sparsam mit den kleinen Bomben umgehen. Damit Ihre Feinde Sie nicht beim Verlegen hören, sollten Sie sich dabei ducken. Anschließend heißt es, sich in einem sicheren Abstand irgendwo zu verkriechen, um gegebenenfalls den Auslöser zu betätigen. Mittels einer der Monitore können Sie einen bestimmten Ort auch beobachten und auf die Ankunft eines Mitspielers warten.

Dann aber nichts wie auf den roten Knopf drücken! Denn wenn Sie zu lange warten, hat Ihr Gegenüber vielleicht schon alle Rohrbomben eingesammelt und verwendet sie am Ende noch gegen Sie! In der Vollversion sind besonders der Shriner und die Trip Bombs interessant für Multiplay-Runden. Letztere sind Bomben, die an der Wand befestigt werden und mit einer Lichtschranke ausgerüstet sind. Sollte ein Spieler die Lichtschranke durchbrechen, wird die Bombe explodieren.

Trip Bombs sollten Sie vor allem hinter Ecken, in Kisten und an unübersichtlichen Stellen einsetzen. Damit sie ihre volle Wirkung entfalten, dürfen es auch gerne mal drei oder vier sein. Ein paar Pipebombs daneben haben auch noch nicht



geschadet und unterstützen die Explosion ein wenig. Aber Vorsicht: Merken Sie sich die Stellen, an denen Sie Ihre Fallen aufgestellt haben gut, sonst verwandeln Sie sich am Ende noch selbst in viele kleine rote Fetzen.

Der Shrinker kann ebenfalls sehr effektiv sein, verwandelt er alle Gegner in kleine Zwerge, die mit einem Tritt ins Jenseits geschickt werden können. Sollten Sie einmal in die unglückliche Lage geraten, von einem Ihrer Mitspieler geschrumpft worden zu sein, so sollten Sie schnellstens das Weite suchen. Ein Jetpack ist in dieser Situation oft schon Lebensretter gewesen, Stereoide heben die Schrumpfwirkung schon nach einigen Sekunden auf und sollten daher

immer mit von der Partie sein.

Letztendlich kann ich nur sagen, daß Duke Nukem 3D das bislang beste, (noch) nicht indizierte Netzwerk-Action-Spiel ist. Besonders mit fünf bis acht Spielern geht es ganz schön rund, aber auch mit weniger Mitspielern kann man (dann aber in kleineren Leveln) viel Spaß haben. Die vielen Möglichkeiten, die Duke3D bietet, lassen es so schnell nicht langweilig werden.

Soviel zum Gameplay. Falls Sie das Spiel nicht zum Laufen bringen, hier ein paar Tips, die bei Duke geholfen haben. Sollten Sie zwar ins Spiel einsteigen können, aber "Entering..." nicht auf dem Bildschirm erscheint, so sollten Sie einen

kompletten Hardware-Reset ausführen.

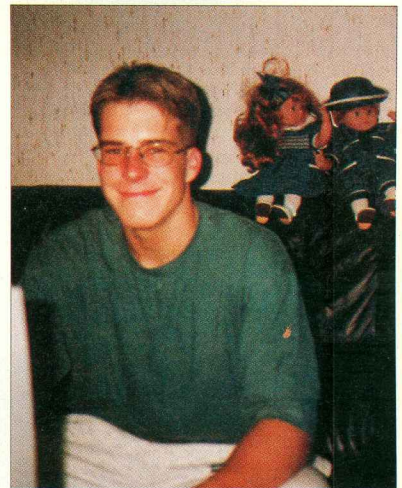
Das bedeutet: Alle PCs abschalten und neu versuchen. Sollte auch das nichts helfen, könnte es daran liegen, daß Sie zu langsame Computer besitzen. In diesem Fall heißt es: Bildschirmauflösung herunterschrauben und gegebenenfalls einen anderen Übertragungsmodus wählen. Wie das funktioniert, ist in der Readme-Datei ausführlich beschrieben. Auch auftretende Sync-Errors können auf diese Weise verhindert werden. Ruckelt das Spiel vor allem am Anfang und bei Explosionen, ist meist eine langsame Festplatte bei einem der Rechner schuld. SmartDrive kann da selbst bei einer Größe von nur 256 Kilobyte



Boris, der ewige Sieger in allen Spielen. Man sieht's ihm an...



Überreste einer Netz-Session



Michael grinst (Szene nicht gestellt)

Descent 2

Auch der Nachfolger ist keine schlechte Wahl, wenn es um Netzwerk-Action geht. Allerdings sollten Sie einen ausgeprägten Sinn für das Räumliche haben, um sich in der 3-D-Umgebung einigermaßen zurechtzufinden. Des weiteren ist die Steuerung in alle Richtungen der Raumes ein wenig gewöhnungsbedürftig, daher sollte ein bißchen Übung Voraussetzung beim Spielen sein, damit es nicht zu schnell sehr langweilig wird.

Eines muß gleich zu Anfang gesagt werden: Wer Descent 2 im Einzelspielermodus gemocht hat, der wird es beim Spielen gegen bis zu acht menschliche Gegner ebenfalls toll finden. Ohne Zweifel besitzt dieses Spiel nämlich die absolut beste Netzwerk-Unterstützung, die es gibt.

Auf der einen Seite ist Descent das laufsicherste Netzwerkspiel, das ich jemals gesehen habe. Noch niemandem in meinem Bekanntenkreis ist es jemals gelungen, dieses Game abstützen zu lassen. Doch nicht nur daran sollten sich Programmierer anderer Spiele ein Beispiel nehmen, denn es bietet obendrein auch

noch Einstellmöglichkeiten ohne Ende.

Sie können sich beispielsweise entscheiden, ob

Descent 2 besitzt die absolut beste Netzwerk-Unterstützung, die es gibt.

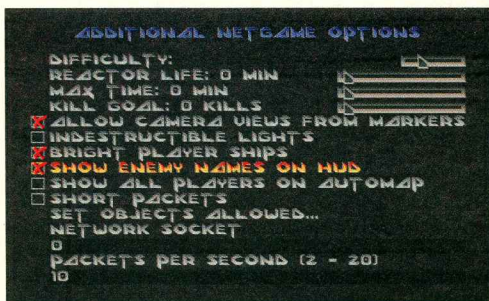
Ihr Spiel offen oder geschlossen sein soll.

Wählen Sie offen, so können jederzeit neue

Piloten ein- oder austreten. Außerdem dürfen Sie bestimmen, ob und wann der Reaktor von selbst explodiert, welche Gegenstände und Waffen erlaubt sind, unter welchen Umständen ein Level beendet wird, ob Lampen zerstört werden können, und noch einiges mehr. Noch dazu besteht die Möglichkeit, Gruppen zu bilden.

Doch Duke Nukem grinst und steht auf dem Siegereckchen für Action-Spiele trotz alledem ganz oben. Das große Manko bei Descent 2 heißt nämlich Gameplay. Wie auch bei





Flugsimulatoren, verliert man in Gefechten leicht den Überblick und ist kaum in der Lage, Taktiken zu entwickeln und einzusetzen. Aus diesem Grund wird das Spielen nach einiger Zeit recht eintönig.

Haben Sie schon öfter Descent im Netz gespielt, werden Sie nur noch Waffen sammeln, Gegner suchen, alle Waffen abfeuern und dann

von vorne anfangen. Fans des Spiels werden lange Nächte mit dem Spiel verbringen, doch bei allen anderen reicht's gerade mal für ein paar Stunden Spielspaß, da kann auch der geniale Netz-Support nicht helfen.

Wie oben schon erwähnt, ist es uns noch nie gelungen, Descent 2 nicht zum Laufen zu bekommen, geschweige denn abstürzen zu

lassen. Selbst mit den exotischsten Netzwerk-Karten, bei denen bislang fast jedes Spiel aufgab, kam es zu keinen Problemen. Sollte das bei Ihnen anders sein, wird Ihnen die Möglichkeit geboten, kleinere Datenpackets durchs Netz zu schicken oder den Zeitabstand, in denen die Computer miteinander kommunizieren, zu ändern.

Konfiguration der Netzwerkkarte

Leider benötigen auch die Netzwerkkarten eigene Interrupts und Adressen. Als recht sinnvoll hat sich Adresse 320 und Interrupt 5 bzw. 7 erwiesen, jeweils der von Ihrer Soundkarte nicht genutzte. Meistens erkennen die Setup-Programme der Karten selbständig, welche Adressen und Interrupt noch frei sind. Sollten Sie ein Plug-And-Play-Bios haben, denken Sie daran, auch dort den richtigen Interrupt freizustellen.



Ein Spieler mit kleinem PC und kleinem Gehäuse



Sieht Steffen so aus, als ob er gerade gewinnt?

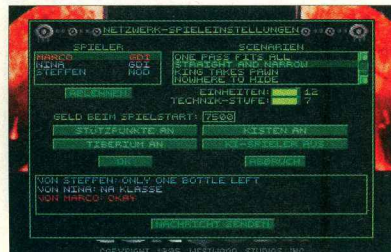
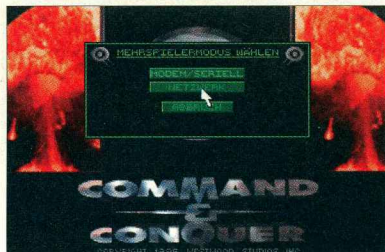


Katja fängt derzeit mit Mah-Jongg an, wird Duke3D aber voraussichtlich Mitte nächsten Jahres beherrschen

Datenübertragung

Mal schnell das neueste Duke-Update oder das selbst kreierte Level zu kopieren, kann via Netzwerkkabel auch ganz schnell gehen. Über Windows for Workgroups, Windows 95 oder Novell Personal Network kann ein Datenaustausch stattfinden. Im Technik-Teil der PC-Power werden wir Ihnen demnächst zeigen, wie das funktioniert. Schon jetzt kann ich aber sagen, daß Novells Programm die Nase vorn hat.

Command & Conquer



Nicht umsonst war Westwoods Geniestreich in Sachen Strategie lange auf dem ersten Platz der Verkaufscharts. Was im Spiel gegen den Computer manchmal Kopfzerbrechen bereitet, das kann beim Multiplay nicht selten zu Wutausbrüchen führen. Denn natürlich sind die Computergegner nicht in der Lage, heimtückische Strategien zu entwickeln, um Sie auszutricksen und zu zerstören.

Der Vorteil von Command & Conquer liegt teilweise in seiner Einfachheit. Bei Strategiespielen im Netz sind nicht etwa tausend verschiedene Upgrades und Hunderte von Gebäuden gefragt, denn dies ist nur störend, wie Sie später noch bei Warcraft 2 sehen werden.

Der Beginn einer C&C-Netzwerk-Runde ist denkbar einfach. Ein Spieler eröffnet ein neues Spiel, nimmt alle Einstellungen vor (Geld bei Spielstart, Technikstufe, gewünschte Karte, usw.) und wartet, bis alle anderen eingestiegen sind. Dies geschieht alles im Spiel selbst und erledigt sich mit ein paar Mausclicks. Und dann kann's losgehen. Baufahrzeug und einige Einheiten sind schon vorhanden, gespielt wird wie beim Einzelmodus auch, nur ist es wie bereits erwähnt ratsam, seine Gegenspieler sorgfältig zu beobachten.

Troubleshooting

Die Probleme, die bei einzelnen Spielen aufkommen können, werden überschattet von allgemeinen Problemen, die wie folgt aussehen können:

Problem: Maus / Soundkarte geht nicht

Lösung: Es liegt ein Konflikt mit der Netzwerkkarte vor, die Sie am besten neu konfigurieren sollten.

Problem: Zwei Computer im Netz finden sich nicht, oder es ruckelt beim Spielen

Lösung: Hier kann ein Adressenkonflikt zwischen zwei den Netzwerkkarten zweier PCs bestehen. So verrückt wie es klingt, hilft es meist, das Kabel umzuverlegen, so daß diese beiden Computer nicht mehr hintereinander hängen.

Hier eine kleine Starthilfe: Sobald Sie den richtigen Platz zum Bauen gefunden haben (nicht zu offen im Gelände, viel Tiberium, genügend Bauplatz), errichten Sie Ihren Bauhof, ein Kraftwerk und am besten gleich zwei Tiberiumraffinerien. Sehr schnell viel Geld zu besitzen, kann ein bedeutender Schritt in Richtung Sieg sein. Sobald das erledigt ist, fehlt noch die Waffenfabrik bzw. das Flugfeld, um Einheiten zu produzieren.

Ist dies fertiggestellt, können weitere Sammler nicht schaden. In der Zwischenzeit haben Sie natürlich schon zwei bis drei schnelle Einheiten auf Erkundungsfahrt geschickt, um die Basen der Gegner und die nähere Umgebung betrachten zu können. Um den Überblick nicht zu verlieren, wird jetzt eine Karte nötig, die wiederum von der Kommunikationszentrale geliefert wird.

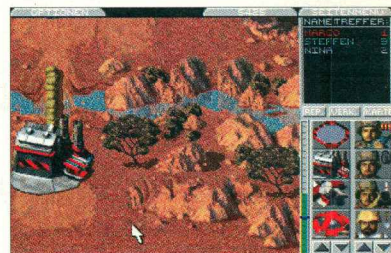
Nach und nach sollten Sie jetzt auch an Luft- und Bodenabwehr denken sowie, je nachdem, ob Sie NOD oder GDI gewählt haben, Atombombe bzw. Ionenstrahl entwickeln. Für den direkten Angriff gibt es mehrere Strategien. Hat der Gegner seine Basis ungenügend geschützt, ist man unter Umständen in der Lage, mittels Invasor eines seiner Gebäude zu erobern. Ein neben diese Errungenschaft gestellter Obelisk kann meist Wunder wirken.

Sollte dies wegen zu vieler Wachtürme nicht möglich sein, hilft die Zerstörung einiger Kraftwerke (Hubschrauber und Atomschläge sind hierbei hilfreich). Hat der Gegner nicht genügend Energie, feuern dessen Wachtürme und Obeliken nicht mehr, was Ihnen nur recht sein kann. Auch ein eingeschleuster Kommandobot ist nicht selten in der Lage, zwei bis drei wichtige Gebäude zu zerstören, als da wären: Flugfeld, Waffenfabrik, Bauwerk, Tiberium-Raffinerie.

Der Verlust macht Ihre Mitspieler nicht nur zornig, sondern schwächt sie empfindlich. Schnell verboten werden sollte das Beschießen von Sammlern und das Bewachen von Tiberium-Feldern, da solche Vorgehensweisen sich als ziemlich unfair und spaßtötend erwiesen haben. Sollten Sie sich mit einem Partner verbündet haben, so ist auch gemeinsames Einsetzen von Atombomben und Ionenwerfer zum gezielten Ausschalten eines Gebäudes nicht die feine englische Art.

Man verbündet sich im übrigen mit einem

Mitspieler, indem man eine seiner Einheiten oder Gebäude anwählt und 'a' drückt. Dieses muß aber von beiden Spielern getan werden. Zum Schluß noch ein Tip: In unregelmäßigen Abständen und auf der Karte verstreut sind Kisten zu finden, die die gesamte Karte, einen Luftangriff, einen Tarnmechanismus oder Geld enthalten können. Jede Einheit ist in der Lage, diese Kisten aufzusammeln.



Aber Vorsicht: Auch negative Ereignisse können eintreten. Nicht selten explodiert die Kiste, oder alles, was Sie einmal erforscht haben, ist jetzt schwarz. Sollte ein Spieler alle ihre Gebäude vernichtet haben, können Sie allerdings darauf zählen, ein mobiles Baufahrzeug zu finden, das Ihnen einen eventuellen Neustart ermöglicht.



Command & Conquer hat sich als relativ stabiles Netzspiel erwiesen. Allerdings kann es schon mal vorkommen, daß eine Spielrunde abgebrochen wird, sollte das Netzwerk überlastet sein. Das geschieht, wenn gerade jemand Daten kopiert oder mehrere Spiele gleichzeitig laufen. Im Notfall sollten sich die C&C-Spieler "abkoppeln", also ein eigenes kleines Netz legen.

Warcraft 2



Als dieses Strategiespiel auf den Markt kam, fragte sich jeder, ob es Command & Conquer in der Beliebtheitsskala überholen könnte. Im Einzelspiel gegen den Computer kann War2 auch überzeugen. Viele Gebäude und Einheiten können gebaut und zusätzlich noch aufgewertet werden. Die vom PC gesteuerten Gegner sind vergleichsweise mächtig, werden verdammt schnell bewegt und mit Zaubersprüchen geheilt oder gestärkt.

Im Multiplay sieht das schon wieder ganz anders aus. Unser erstes Spiel mit sechs Personen dauerte beim ersten Mal fünf Stunden, weil jeder wie verrückt Gebäude errichtete und Upgrades entwickelte. Anschließend sollten Einheiten gebaut werden, doch viele wurden es nicht, da eine Fehlermeldung auftauchte, die uns freundlich, aber bestimmt mitteilte, daß wir das Bauen doch bitte unterlassen sollten.

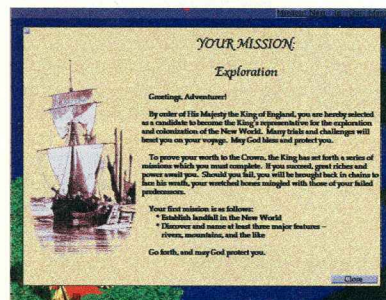
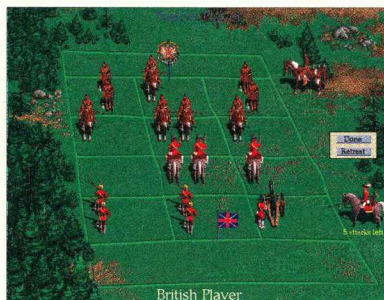
Warcraft 2 kann das Spiel nur so lange aufrechterhalten, bis eine bestimmte Anzahl an Bediensteten nicht überschritten wird. Leider fällt der Spielspaß im Netz der zu hohen Komplexität zum Opfer. Das mag zwar merkwürdig klingen, liegt aber eben daran, daß richtige Kämpfe nicht zustande kommen. Natürlich kann man auch so viele Einheiten bauen, wie das Programm zuläßt, und dann angreifen. Das führt zu Massenschlachten, die auch kaum im Sinne des Erfinders sind.

Mit weniger Spielern ist es manchmal ganz interessant, gemeinsam gegen die recht schnell

angreifenden Computergegner vorzugehen. Dabei kommt schon eher Spielspaß auf. Zusammenfassend ist zu sagen, daß man mit War2 im Netzwerk anfangs zwar ein wenig Spaß haben kann, dieser aber nicht sehr lange anhält. Zudem brauchen Sie für Spiele mit vier bis acht Spielern mehrere CDs. Die Laufsicherheit ist im Gegensatz zu Modemspielen im Netzwerk sehr hoch. Mit den gängigen Netzwerkkarten gab es noch keine nennenswerten Probleme.



Conquest of The New World



Die neue Welt darf bei Interplays Spiel mit bis zu sechs Spielern erobert werden. Im Gegensatz zu anderen Games ist der Spielsieg hier nicht nur dadurch möglich, daß alle übrigen Mitspieler gekillt werden. Vielmehr muß eine vorgegebene Punktzahl erreicht werden. Punkte können durch Eroberung, Erkundung und vieles mehr gesammelt werden.

Durch ein einziges winziges Detail wird der Spielspaß von Conquest leider deutlich gesenkt. Es ist nämlich kein Echtzeit-Spiel. Im Gegensatz zu Command & Conquer oder Warcraft 2 muß daher immer gewartet werden, bis alle Spieler ihre Runde beendet haben, bevor es weitergeht. Auch die ganze Aufmachung des Spiels läßt eine Conquest-

Partie einen ganzen Abend dauern, denn bis man endlich mehrere Städte gegründet und die Karte erforscht hat, können vergleichsweise mindestens vier C&C-Partien ausgetragen werden.

Daher empfehle ich dieses Strategiespiel eher denjenigen unter Ihnen, die es auch mal ruhig angehen lassen wollen und nicht auf Action stehen. Der Spielspaß wird durch die Langsamkeit aber nicht getrübt, höchstens angekratzt.

Zur Bedienung läßt sich noch sagen, daß ein abgebrochenes Spiel auch dann noch auf der Auswahlliste steht, wenn man neu beginnt. Daher kann es leicht zu Verwechslungen kommen. Abgesehen davon haben wir unbegründete

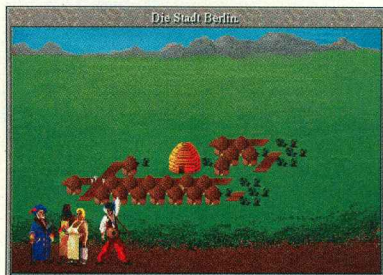
Netzwerkfehler feststellen müssen, die zum Absturz des Spieles führten. Doch bietet das Spiel eine Speicherfunktion, welche zur Sicherheit auch ab und zu angewendet werden sollte.



CivNet

Jetzt zu einem Spiel, das mir persönlich nicht so sehr zusagt, da man manchmal ein ganzes Wochenende benötigt, um eine Runde CivNet zu spielen. Wer Sid Meiers Werk schon im Einzelspielermodus gespielt hat, der weiß, wovon ich spreche. Daher eignet sich das Game weniger für Netzwerk-Sessions, da diese allzu leicht zu CivNet-Sessions werden können (obgleich das schon wieder etwas Positives sein kann).

Wie bei Conquest of The New World kann nur in Runden gespielt werden. Auch hier ist das Abspeichern möglich. Leider muß ich sagen, daß das Spiel ein wenig zu langweilig für meinen Geschmack ist. Doch denken andere bestimmt nicht so. Nach meiner Erfahrung haben langjährige Civ-Fans Spaß an dem Spiel,



wohingegen Neueinsteiger schnell die Geduld verlieren.

Die Laufsicherheit ist ebenfalls nicht die höchste. Unter dem Windows 3.11-Netz oder mit dem im DOS geladenen Netbios dauert der

Informationsaustausch unter den Rechnern schon eine Weile, und auch Abbrüche sind keine Seltenheit, was bei der für Netzspiele nicht gerade geeigneten Plattform Windows nicht weiter hinterfragt werden muß.

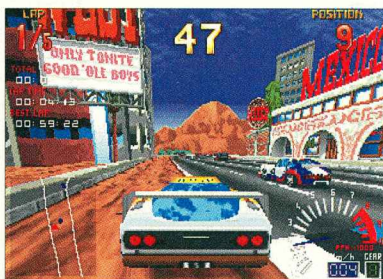
Andere Genres



Hi Octane

Aktion und Strategie sind die zwei Genres, für die es die meisten und besten Spiele gibt. Was es ansonsten noch auf dem Markt gibt, lesen Sie hier:

Hi Octane steht an erster Stelle bei den Netz-Rennspielen, da auch geballert werden darf und diverse Upgrades und Booster etwas Abwechslung ins Spiel bringen. Spielt man nach Punkten, so ist es nicht unbedingt das wichtigste, schnell ins Ziel zu kommen. Abschüsse gegnerischer Fahrzeuge, 180 Grad-Drehungen, Upgrades werden gezählt und am Ende ausgewertet.



Bleifuss

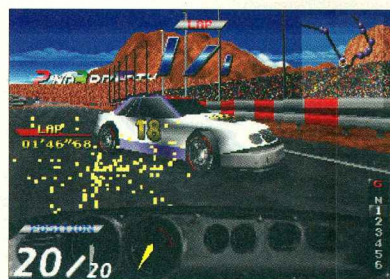
Um richtigen Spielspaß aufkommen zu lassen, sollte allerdings jeder einen schnellen 486er mit guter Grafikkarte sein Eigen nennen. Probleme gibt es manchmal auch beim Einloggen in ein Hi Octane-Spiel. Leider müssen nämlich alle Spieler gleichzeitig hinzukommen, was auch schiefgehen kann. Mit bis zu sieben Gegnern macht das futuristische Rennspiel manchmal riesigen Spaß. Probieren Sie's mal aus!

Weitere Multiplay-Rennen können Sie sich mit **Bleifuss**, **Manic Karts** und **Speed Haste** liefern. Ersteres ist dabei noch recht lohnend, da man sich hier die wildesten Rennen liefert. Falls Sie Bleifuss spielen, achten Sie darauf, nicht gerammt zu werden, denn das kann leicht über Verlust oder Sieg entscheiden.

Im Gegensatz dazu sind die beiden letztgenannten Spiele kaum empfehlenswert. Speed Haste animierte uns jedoch gegen sechs Uhr morgens, einen kleinen Wettbewerb zu starten, um herauszufinden, wer am besten "Start your engines!" blöken kann.

... und in der Luft

Flugsimulatoren scheinen zwar gut für den Netzwerkeinsatz geeignet zu sein, doch ist das aus Prinzip nicht möglich. Das Problem ist die



Speed Haste

Funktionsweise eines Flugzeuges. Man kann nicht mal eben schnell wenden oder den Rückwärtsgang einlegen. Wenn man seinen Gegner sieht, ist dieser auch schnell wieder vorbeigekommen. Daher ballert man, hat man seinen Mitspieler endlich mal entdeckt, wie blöde aus allen Rohren, um die Chance nicht zu verpassen.

Sollten Sie sich dennoch fliegend ins Netz begeben wollen, so können Sie zwischen diesen Spielen wählen (sortiert nach Qualität): **Top Gun**, **Terminal Velocity**, **Comanche vs. Werewolf A.T.F.** und **Euro Fighter 2000**. Bei



Comanche vs Werewolf A.T.F.



Top Gun

FEATURE



Terminal Velocity

den letzten beiden sollten Sie allerdings schnellere Pentium-Rechner besitzen, um flüssig spielen zu können.

Last and least gibt es noch die Sportspiele.



ran Soccer

Fußball-Fans sei ran Soccer ans Herz gelegt, das mit unfreiwillig komischen Kommentaren Jörg Wontorras und einer Netzunterstützung für bis zu zwanzig (!) Spieler aufwartet. So ist es



Manic Karts

möglich, daß jeder Spieler genau einen Mann auf dem Spielfeld übernimmt. Schade nur, daß die Torwarte vom Computer berechnet werden, der manchmal leicht auszutricksen ist.

Eine Netzwerk-Session...

beginnt oft mit einem einfachen Telefonanruf. Je nach Lust und Laune treffen sich ein- bis dreimal im Monat bis zu zehn Netzspieler aus der Umgebung, um einfach ein wenig Spaß zu haben. Inzwischen habe ich eine gewisse Routine beim Ab- und Aufbau meines PCs entwickelt, und innerhalb weniger Minuten sind alle Gerätschaften vom Schreibtisch ins Auto geladen, alle Kabel in einem Kasten verstaut. Einige CDs und Getränke dürfen noch eingepackt werden, dann kann es losgehen.

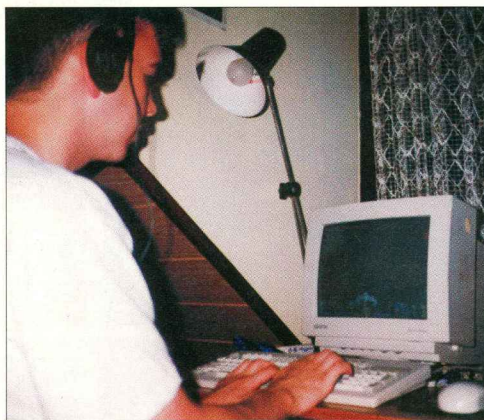
Erste Direktive sollte bei der Anreise das vorsichtige Fahren sein. Wenn das eine oder andere Schlagloch mit 130 genommen wird, leidet meist die Festplatte. Im schlimmsten Fall kann diese irreparable Hardwareschäden davontragen. Auch das Aufbauen, Verkabeln und Einrichten ist inzwischen zur Routinesache geworden. Zehn Minuten, dann kann der Spaß beginnen. Meist durchs ganze Haus verteilt (drei PCs im Wohnzimmer, zwei

im Büro, usw.) beginnt der lange Spieleabend fast immer mit dem zweiten Teil eines Actionspiels, dessen Namen ich an dieser Stelle nicht nennen darf. Anschließend sind längere Spiele gefragt.

Die Verpflegung wird oftmals von einem Pizza-Bring-Service übernommen, der sich bei großen Bestellungen schon öfter mal die Hände reibt. Bei "eintägigen" Sessions beginnt die Abreise oftmals gegen vier Uhr morgens, ansonsten wird entweder die Nacht durch- oder am nächsten Tag weitergezockt.

Alle unter Ihnen, die sich noch nicht sicher sind, ob sie so etwas selbst einmal machen sollen, kann ich nur ermutigen. Der Aufwand ist nicht zu groß, die Hardware ist relativ billig und der Spaßfaktor kaum meßbar. Und wer weiß,

vielleicht stehen wir ja uns eines Tages beim Spiel im Netz gegenüber. Fragt sich nur, wer auf welcher Seite spielt...



Christian läßt sich nicht stören

Demnächst in Ihrem Netz



Quake



Battle Race

Endwiderstand

Dieses nützliche "Anhängsel" wird auch Terminator genannt, da es alle Signale, die über das Netzkabel schwirren, auffängt.

T-Stück

Ein T-Stück ist in der Lage, den PC und zwei Kabelenden bzw. ein Kabelende und ein Endwiderstand miteinander zu verbinden.

BNC-Buchse

Über die BNC-Buchse findet die gängigste Datenübertragung via Ethernet statt. Sollten die einzigen Anschlüsse an Ihrer Netzwerkkarte einem Telefonanschluß oder einem Joystickport ähneln, können Sie die kein Ethernet-Kabel anschließen.

NE2000

Novell Ethernet-Karten gibt es inzwischen nicht mehr nur von dem Entwickler Novell, sondern auch von vielen Billiganbietern, was zu einem Preissturz führte. NE2000 ist der heutige Standard und für Spiele und gelegentliche Datenübertragung absolut ausreichend.

IPX

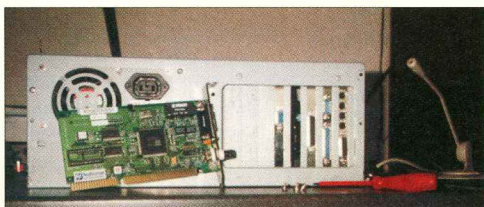
Die Abkürzung steht für "Interwork Packet eXchange" und stammt von, wie sollte es anders sein, Novell. Das Protokoll ermöglicht dem PC, auf die Daten im Netz zuzugreifen. Auf der Power-CD können Sie im Verzeichnis TOOLS einen Novell-IPX-Treiber finden, der mit allen NE2000-Karten funktionieren sollte.

NETBIOS

Dieses Protokoll baut auf IPX auf und wird von, einigen Spielen verlangt (Hi Octane, CivNet). Er ist auf der Power-CD im Verzeichnis TOOLS enthalten.

Socket

Einige Spiele erlauben das Festlegen eines Sockets. Sollten zum Beispiel zwei Duke-Spiele im gleichen Netz stattfinden, müssen beide unterschiedliche Sockets haben, um sich gegenseitig nicht zu stören.



Und noch ein PC mit Netzwerkkarte (meiner!)



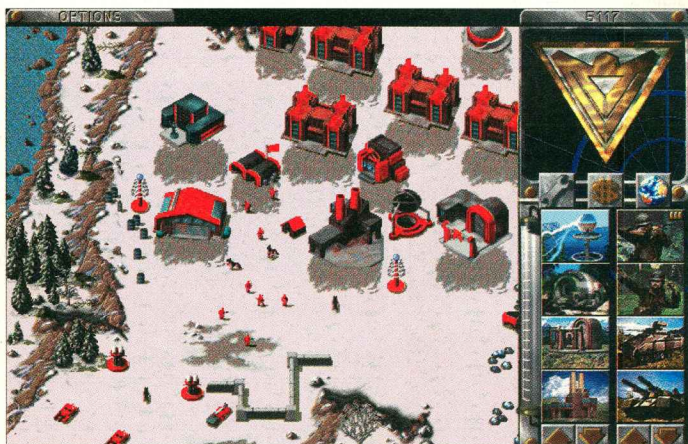
Auch in Zukunft wird es natürlich Netzspiele geben. Mit Spannung werden folgende Spiele erwartet:

Quake

Dunkles Actionspiel von id-Software für schnelle Rechner; bei der die Spieler auf die verschiedenste Art und Weise sterben, auf jeden Fall aber ziemlich laut schreien.

Command & Conquer

Alarmstufe Rot: Luft und Wasser soll nun mehr berücksichtigt worden sein, neue Waffen, angeblich sogar



C & C Alarmstufe Rot

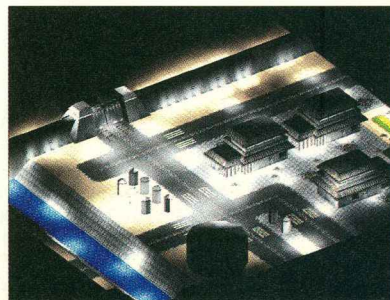
Schutzvorrichtungen gegen Invasoren. Echtzeit-Strategie für bis zu 6 Spieler.

Syndicate Wars

Wenn die Netzwerkooption dieses Mal besser funktioniert, verheißt ich dem zweiten Teil von Bullfrogs Überraschungserfolg große Chancen bei den Netzwerkspielen.

Battle Race

Auch dieses Spiel läßt hoffen. Auf den Spuren von Hi Octane soll noch mehr Action geboten werden. Hoffen wir's...



Syndicate Wars

Das zocken die Netztester



Boris

Welche Spiele: XXXX2, XXXX2, XXXX2

Seit wann: Zwei Jahre

Wie oft: viermal im Monat

Kommentar: Net-King, gewinnt jedes Spiel

Schlecht: Konkurrenzkampf anstelle von Spielspaß



Christian

Welche Spiele: XXXX2, C&C, WAR2

Seit wann: Zwei Jahre

Wie oft: einmal im Monat

Kommentar: Menschlicher Spieler meist schlauer als Computergegner

Schlecht: Monitore stören sich gegenseitig, wenn sie auf einem Tisch stehen



Jochen

Welche Spiele: C&C, Duke3D

Seit wann: Zwei Jahre

Wie oft: einmal im Monat

Kommentar: Es sollte mehr Netzspiele geben.

Schlecht: Viele Spiele laufen nicht stabil genug.



Duke Nukem 3D



Descent 2



Command & Conquer

Anz. Spieler

4 (Shareware), 8 (Vollversion)

8

4

Protokoll

IPX

IPX

IPX

Laufsicherheit

Geht so

Hoch, höher, am höchsten

Hoch

Spaßfaktor

Riesig

Mittelmaß

Groß

Benötigte Originale

1

1

1 pro 2 Spieler

Bedienung

Start von DOS-Ebene (z.B. aus Setup), Standard

Start im Spiel, luxuriös

Start im Spiel, einfach und gut

Pro

abwechslungsreiches Gameplay, mehrere Netzwerk-Modi, viele Spieler

viele Netzooptionen, einfache Bedienung, läuft stabil und schnell

einfache Bedienung, keine Langeweile, übersichtlich

Kontra

Wird bei 6-8 Spielern wesentlich langsamer

Wird nach einiger Zeit eintönig, meist zu hektisch

mehrere CDs pro Spiel nötig

Das zocken die Netztester



Martin

Welche Spiele: XXXX2, C&C, Duke3D, ran Soccer

Seit wann: Zwei Jahre

Wie oft: zweimal Monat

Kommentar: Single-Player isoliert

Schlecht: Morgens um 8 Uhr wird man meistens müde



Michael

Welche Spiele: XXXX2, War2, Bleifuss

Seit wann: Zwei Jahre

Wie oft: zweimal im Monat

Kommentar: Verbissen bei XXXX2

Schlecht: C&C



Tito

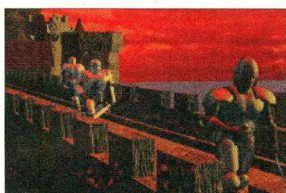
Welche Spiele: Duke 3D, Hi Octane, C&C, XXXX2

Seit wann: zwei Jahre

Wie oft: zweimal im Monat

Kommentar: Netzspiele sind das einzig Wahre

Schlecht: Viele Spiele unterstützen zu wenig Spieler



Warcraft 2



Conquest of TNW



CivNet



8

IPX

Hoch

Mittelmäßig

1 für jeweils 3 Spieler

Start im Spiel, übersichtlich und einfach

Viele Spieler

6

IPX

Abstürze nicht ausgeschlossen

Nett

1

Start im Spiel, etwas chaotisch

Netzstrategie mal anders, Speicherfunktion

7

Windows-Netzwerk, Netbios

Nicht sonderlich hoch

Geschmackssache

1

Start im Spiel, wenn es funktioniert, ganz einfach

Speicherfunktion

mehrere CDs pro Spiel nötig, wird schnell langweilig

Kein Echtzeitspiel möglich, lange Spieldauer

Kein Echtzeitspiel möglich, lange Spieldauer, läuft nur unter Windows

Anz. Spieler

Protokoll

Laufsicherheit

Spaßfaktor

Benötigte Originale

Bedienung

Pro

Kontra

Die Alone in the Dark Trilogie

Daß es unter den Computerspielen ebensolche Klassiker gibt wie etwa bei Kinofilmen oder Fernsehserien, haben wir in unserem letzten Classic Games-Feature bereits ausführlich erörtert. Diesmal wechseln wir jedoch das Genre und wenden uns den Adventures zu. Und welcher Titel dieses Genres könnte wohl „klassischer“ sein als die Alone In The Dark-Trilogie? Martin Mirbach führt Sie in die Finsternis...



Diese Grafik revolutionierte dereinst die Spielwelt



Wie von Lovecrafts Hand erschaffen...

Wir schreiben das Jahr 1992. Die Berliner Mauer ist bereits seit drei Jahren niedergerissen, Bill Gates noch nicht ganz so reich wie heute und die Diskette immer noch das marktbeherrschende Speichermedium. Und es ist das Jahr von Alone In The Dark.

Die bis dato nur Insidern bekannte französische Softwareschmiede Infogrames schickt sich an, mit diesem Titel neue Horizonte im Adventure-Bereich zu erschließen. Held der Geschichte ist Edward Carnby, seines Zeichens Privatdetektiv oder, wie Thomas Magnum es formulieren würde, Privatermittler. Doch halt: Selbst dies ist nur die halbe Wahrheit. Denn tatsächlich hat der Spieler die Möglichkeit, eine von zwei Spielfiguren zu steuern.

Neben Carnby steht mit Emily Hartwood die zweite Hauptfigur der Geschichte zur Verfügung.

Da sich letztere bei der Mehrheit der Spieler aber nicht ganz so gut durchsetzen konnte wie der männliche Part, konzentrieren wir uns im folgenden auf Carnby und widmen uns zunächst der Geschichte.

Eigentlich ist alles ganz einfach. Emily erbt von ihrem Onkel die mysteriöse Villa Dercero, hinter deren Mauern sich ein grausiges Geheimnis verbirgt, und es versteht sich wohl von selbst, daß Edward Carnby dieses Geheimnis lösen muß, sofern sich der Spieler nicht für Emily entscheidet. Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden, schließlich gibt es genügend (Nachwuchs-) Spieler, die dieses Abenteuer noch vor sich haben.

Nur so viel: Maßgeblich inspiriert wurde die Geschichte von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Zyklus, und so ist es kein Wunder, daß es in der Villa Dercero von Monstern geradezu wimmelt. Um

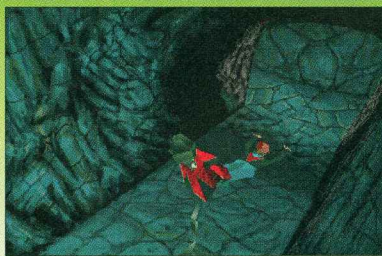
das Spiel zu beenden, reichen die kleineren und größeren Echtzeit-Kämpfe mit solchen Monstern natürlich nicht aus. Diesen Kämpfen, die mit Faust, Bogen und Feuerwaffe geführt werden, kommt fast schon eine spannende Funktion zu.

Die meiste Zeit des Spiels verbringt der Spieler mit der Suche nach Heiltränken, Schlüsseln, Tips und Munition und der Lösung einiger Rätsel. In der später erschienenen CD-Version kam mit **Jack In The Dark** sogar noch ein unabhängig vom Hauptprogramm spielbares Mini-Adventure hinzu. Klassisch untermauert von Haydns „Kindersinfonie“, muß der Spieler ein Kind heil aus einem wildgewordenen Horror-Spielzeugladen führen.

Das eigentlich aufsehenerregende Merkmal von Alone In The Dark bestand jedoch in der für diese Zeit revolutionären Grafik. Die

Eene, meene, mu...

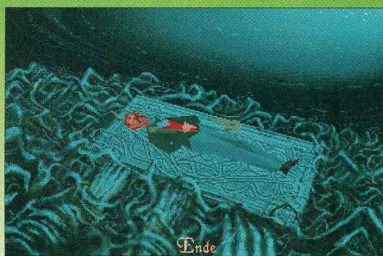
Kaum einmal nicht aufgepaßt und schon ist das Spiel zu Ende. In einem solchen Fall gleichen sich die Schlußsequenzen sehr.



Da bin ich auch schon angenehmer abgeschleppt worden



Einige behaupten, nach der Weinprobe hätten sie mich tragen müssen



Müde bin ich, geh' zur Ruh

Kombination von Pixel- und Vektorgrafik brachte zusammen mit der freien Bewegbarkeit in einem dreidimensionalen Raum erstmals einen Hauch von Virtual Reality auf den heimischen Bildschirm. Auch die automatisch wechselnden Perspektiven entfachten Begeisterungstürme bei den Spielern. Bei der übrigen technischen Gestaltung des Spiels wurden ebenso neue Wege eingeschlagen wie bei der Grafik.

Besonders die völlig neue und kinderleicht zu handhabende Steuerung über nur sieben Tasten erfreute sich bei den meisten Spielern (und Testern) allgemeiner Beliebtheit, auf der CD-Version kamen eine verbesserte Musik und Sprachausgabe hinzu. Weniger überzeugen konnte die Qualität der Rätsel, die gemeinhin als viel zu leicht eingestuft wurde und nur ein (für den damaligen Verkaufspreis) zu kurzes Spielvergnügen zuließ. Trotzdem war die Reaktion der Fachpresse von selten erlebter Einigkeit geprägt. Alone In The Dark war das Adventure dieser Zeit und wurde ausnahmslos mit Wertungen der Spitzenklasse bedacht.

...und der zweite folgt sogleich

Der Erfolg des ersten Teils ließ gar nichts anderes zu: Ein Jahr später stand mit Alone In The Dark 2 der Nachfolger in den Regalen der Händler. Die Story schließt zwar nicht unmittelbar an den ersten Teil an, trotzdem steht mit Edward Carnby wieder dieselbe Hauptfigur im Zentrum des Geschehens. Edwards Freund Ted Striker (nicht der aus dem verrückten Flugzeug) befindet sich zu Beginn der Geschichte bereits mitten in einem Entführungsfall.

Es sieht ganz danach aus, daß die achtjährige Grace Saunders einer Schmugglerbande in die Hände gefallen ist. Nachdem Edward allerdings über einen längeren Zeitraum nichts mehr von seinem Freund gehört hat, nimmt er selbst die Ermittlungen auf. Er erfährt, daß im Jahre 1724 die Seeräuberbande um One-Eyed-Jack einen Pakt mit der Voodoo-Priesterin Jarret geschlossen hat: Um ewige Jugend zu erlangen, muß alle hundert Jahre an Weihnachten ein Kind geopfert werden. Und jetzt, im Jahre 1924, soll Grace Saunders geopfert werden...

Obwohl der Geschichte diesmal statt Lovecraft-Mythen Voodoo-Legenden aus dem

amerikanischen Süden zu Grunde liegen, kann die düstere Stimmung des ersten Teils mühelos wieder aufgegriffen werden. Dies mag vor allen Dingen am Wiedersehen zwischen dem Spieler und seinem „alten Bekannten“ Edward Carnby, aber auch an der Ähnlichkeit der Schauplätze liegen.

Denn zunächst führt die Handlung des zweiten Teils den Spieler auf das Schloß „Hell's Kitchen“, irgendwo zwischen L.A. und San Francisco. In diesem Gemäuer nämlich haust Jack mit seiner Bande. Worauf der Spieler verzichten muß, ist die Auswahl zwischen einer weiblichen und einer männlichen Spielfigur. Um einen Wechsel der Blickrichtung kommt er indes nicht herum.

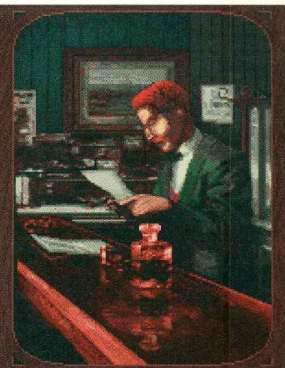
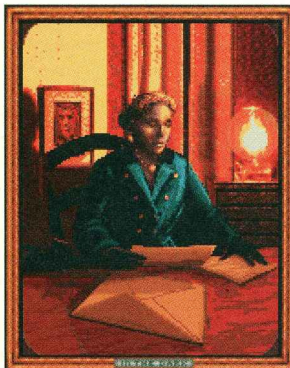
Im Verlauf des Spiels wird Edward von Piraten verschleppt und der Spieler übernimmt die Rolle der entführten Grace. So wurde also die Wahlmöglichkeit des ersten Teils kurzerhand durch eine Wahlpflicht ersetzt – für das Spiel ergibt sich aus diesem Schachzug eine ganz besondere Note: Als Achtjährige kann Grace natürlich nicht mit herkömmlichen Waffen umgehen, ist dafür aber kleiner und schlüpfriger.

Für den Spieler bedeutet das eine vollkommen veränderte Situation, er muß sich ganz neu orientieren. Nur wenn Grace nicht wieder von den Piraten eingefangen wird, kann sie Edward befreien.

Auch ein Wechsel des Schauplatzes steht dem Spieler noch ins Haus. Sobald die Aufgaben in „Hell's Kitchen“ erledigt sind, geht es in

die Höhle des Löwen, auf den „Fliegenden Holländer“, das Schiff der Piraten.

Doch bei Alone In The Dark 2 war es nicht allein die Geschichte, die bei den Spielern gut ankam, auch die technische Seite konnte überzeugen. Auf den ersten Blick war alles beim alten geblieben: die gleiche Engine, die gleiche Steuerung, die gleiche Grafik. Was bei der Qualität des Vorgängers allerdings ganz und gar nicht negativ zu bewerten ist, zumal die Verbesserungen sich im Detail verbargen. Sound und Musik erschienen atmosphärisch dichter, das Spiel war nun auch über einen Joystick kontrollierbar, und auch die ohnehin überzeugenden Vektorgrafiken



Nur im ersten Teil der Trilogie können Sie sich für eine weibliche oder männliche Spielfigur entscheiden



Weiblich, ledig, jung sucht...



Willkommen auf dem „Fliegenden Holländer“!

präsentierten sich in verbessertem Gewand. Die Geschwindigkeit bei der Berechnung der Animationen hatte sich inzwischen sogar vervierfacht. Nette Kleinigkeiten (zur Erneuerung der Lebenskraft kippt Carnby eifrig Flachmänner) kamen so besonders gut zur Geltung.

Der größte Fortschritt im Vergleich zum ersten Teil lag in der anspruchsvolleren Gestaltung der Rätsel. Wurden bei Alone In The Dark die Puzzle von einigen Testern als „Kinderkram“ empfunden, so konnte man nun vereinzelt Wehklagen vernehmen.

„So etwas ist unfair“, hieß es da, oder „Mit solchen Rätseln ist Infogrames eindeutig über das Ziel hinaus geschossen“. Tatsächlich aber war nichts von beidem der Fall. Die Rätsel waren schwerer zu lösen, wirkten aber niemals unlogisch oder konstruiert. Auch wurde mangelnde Qualität keineswegs durch Quantität ersetzt, die Anzahl der Rätsel stimmte mit der des ersten Teils überein.

Einziger Unterschied: An einem Wochenende war Alone In The Dark 2 nicht mehr zu bewältigen, auch ein geübter Spieler mußte mindestens 40 Stunden Spielzeit einkalkulieren. Ganz so, wie es sich für ein Spitzen-Adventure gehört.

Sind aller guten Dinge drei?

Alone In The Dark 2 zählt zu den ganz wenigen Fortsetzungen, die das Original noch übertreffen. So wundert es auch nicht, daß die

er eine ganz neue Engine, die schließlich in Little Big Adventure für Innovation sorgte. Konnte Infogrames diesen Verlust verschmerzen und trotzdem mit überzeugenden technischen Neuerungen aufwarten?

Um es vorwegzunehmen: nein. Auch im dritten Teil wurde die inzwischen mehr als zwei Jahre alte Engine wieder verwendet, was viele Spieler sehr enttäuschte. Besonders, da der dritte Teil ansonsten erneut mit einigen Verbesserungen Aufmerksamkeit erregen konnte.

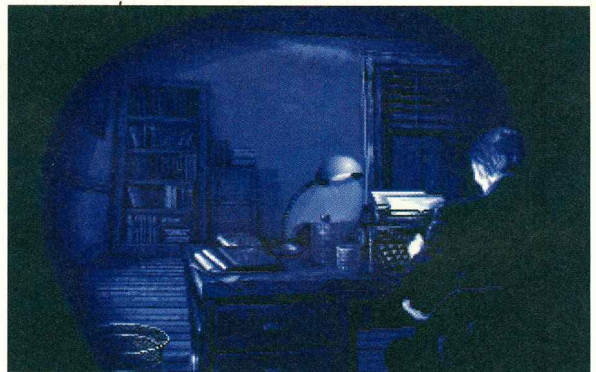
Da waren zunächst die Grafiken: 270 Hintergrundbilder, allesamt mit großer Detailversessenheit handgezeichnet. Dann der Sound: schaurig-schöne Country-Songs, die die gruselige Spielatmosphäre gekonnt unterstrichen. Und schließlich die Figuren: 60 Charaktere, darunter einige exquisite Geister, die bei einer Frequenz von 94 Bildern pro Sekunde Herz und Auge des Spielers erfreuten. Mit einer zeitgemäßen Engine hätte auch der dritte Teil der Serie zu

Erwartungen an den dritten Teil der Serie immer weiter in den Himmel stiegen. Mittlerweile hatte es jedoch eine wichtige Veränderung im Hause Infogrames gegeben. Frédéric Raynal, zuständig für die Engine des Spiels, war aus der Firma ausgeschieden, um beruflich neue Wege zu gehen. Als Begründer von Adeline Software entwickelte

einer kleinen Sensation werden können. So aber wußte außer den oben genannten Features nur noch die Story zu überzeugen:

Wir befinden uns in der amerikanischen Pionierzeit. Emily, die weibliche Hauptfigur des ersten Teils, arbeitet nun bei der Hollywood-Filmfirma „Hill Century“. Während der Dreharbeiten zu einem Western verschwindet das gesamte Filmteam ohne jede Spur. Nur Emilys Pferd findet den Weg zurück nach Hollywood, im Sattelstaub die Nachricht: „Holt Carnby!“.

Es stellt sich heraus, daß die Westernstadt „Slaughter Gulch“, die dem Film als Drehort diente, auf einer indianischen Grabstätte errichtet wurde. Von den Indianern verflucht, fristen die ehemaligen Bewohner der Stadt seither als Untote ihr Dasein. Um das Filmteam, und natürlich Emily, zu retten, muß Carnby diesmal nicht nur zu allen möglichen Waffen, von der Winchester bis zum MG, greifen, sondern auch Bücher, Schlüssel und Heiltränke einsetzen.



Das typische Büro eines Schnüfflers, da macht auch Carnby keine Ausnahme

Von einem Navajo-Medizinmann wird er außerdem zwischenzeitlich in einen Puma verwandelt. Obwohl Alone In The Dark 3 in der Presse nicht mehr ganz so gut wegkam wie seine beiden Vorgänger, war Kollege Winter seinerzeit völlig aus dem Häuschen und verpaßte dem Spiel nach eingehender Prüfung satte 89 %. Und was soll ich sagen? Der Mann hatte recht...



„Hell's Kitchen“, schöner Wohnen im Grünen



Dieser Balanceakt geht noch gut, aber dann...

The story so far

So weit die Geschichte von Alone In The Dark – jedenfalls bis zum heutigen Zeitpunkt. Bleibt zu hoffen, daß irgendwann einmal ein würdiger Nachfolger das Thema aufgreifen und zu neuen Höhen führen wird. Sofern dies überhaupt noch möglich ist, denn die Statistiken sprechen eine eindeutige Sprache. Mit über einer Million verkauften Exemplaren gehört die Trilogie zu

den meistverkauften Computerspielen überhaupt. Insgesamt konnte sie neun internationale Auszeichnungen einheimsen, darunter so prestigeträchtige Preise wie „Most Original Game“, „Best Animation“ und „Game of the Year“.

Und auch außerhalb der Spielszene wurde Alone In The Dark bekannt. Die gleichnamige Comic-Serie (erschienen im Splitter Verlag,

Gollier Str. 16, 80339 München) mit den Zeichnungen von Suerte entwickelte sich schnell zum Kult. Ebenso wie die im gleichen Verlag erschienenen Comics zu *Prisoners of Ice* und *Shadow of the Comet* brachte sie die Thematik eines Computerspiels, und damit letztendlich das Spiel selbst, einer breiteren Öffentlichkeit nahe. Was will man mehr erreichen?

Interview mit Hubert Chardot

Wer könnte besser über ein Spiel berichten, als jemand der direkt und maßgeblich an der Entwicklung beteiligt war. Für die Alone In The Dark-Serie heißt dieser Mann Hubert Chardot. Er ist derjenige, der an den Messeständen von Infogrames ständig Autogramme schreiben muß, weil ihn jeder kennt. Aber lesen Sie selbst.

PC Power: Bitte stelle Dich jenen Lesern, die Dich nicht kennen, doch kurz vor.

Hubert Chardot: Ich bin jetzt 38 Jahre alt und seit vier Jahren bei Infogrames. Ursprünglich sollte ich als Freiberufler nur das Skript zu Shadow Of The Comet schreiben. Vorher arbeitete ich in der Filmindustrie, als Theaterleiter für die Kinoketten Pathé und UGC, dann hatte ich einen Vertrieb für die 20th Century Fox.

Über Computerspiele wußte ich zu dieser Zeit noch gar nichts. Die einzige Erfahrung in diesem Bereich bestand in den Versuchen meinen Freund Jack bei Pacman zu schlagen, der Automat stand damals in einer Spelunke gleich um die Ecke. Infogrames hatte zu dieser Zeit nur 60 Mitarbeiter; heute sind wir 500. Die Aufgabe bestand darin, in Anlehnung an die Romane H.P. Lovecrafts ein Spiel zu produzieren, und zwar in nicht mehr als neun Monaten. Ich war schon immer Lovecraft-Fan, also sagte ich zu.

Nach Shadow Of The Comet hatte das Alone In The Dark-Team einige Schwierigkeiten mit der Story um Edward Carnby. Nach und nach haben wir viel gelernt, Alone 2 & 3, Time Gate, Prisoner Of Ice...ob ich heute besser bin als vor vier Jahren, kann ich aber nicht mit Sicherheit sagen...

PC Power: Was genau waren Deine Aufgaben bei Alone In The Dark?

H.C.: Skript, Dialoge, Realisierung, Produktion...mit der Zeit wurde ich mehr und mehr vom Alone-Universum absorbiert. In meinen Augen ist Alone In The Dark das moderne Gegenstück zu den Warner-Filmen der 50er Jahre, mit neuen Technologien, Interaktivität und Zaubersprüchen. In Zukunft wollen wir aus der Serie eine Art „Stirb langsam mit Zauberei im Internet“ machen und dabei die düstere Atmosphäre der Vorgänger erhalten.

PC Power: Wie seid ihr auf die Figur des Edward Carnby gekommen? Gab es dafür irgendwelche Vorbilder?

H.C.: Der Name ist echt, er gehört eigentlich zu dem Zeichner, der auch die Alone-Comics macht. Und wenn das Ganze ein Film geworden wäre, würde Bruce Willis den perfekten Carnby abgeben. Anfangs war Carnby neben Emily Hartwood nur eine von zwei Hauptrollen, und der Spieler konnte sich für eine von beiden entscheiden. Und obwohl Emily mit ihren langen Beinen die Gegner viel besser treten kann, wollten alle den Carnby spielen.

Mittlerweile hat er schon ein richtiges Eigenleben, wir hatten sogar damit begonnen, für den zweiten Teil seine Biographie zu schreiben. Einige Dinge erfährt man ja auch im Spiel, zum Beispiel, daß er Waise ist. Heute hat er seinen Platz in der Welt endgültig gefunden, eine Ein-Mann-Spezialtruppe, die das Böse bekämpft, wo immer es auch auftaucht.

PC Power: Wie ging die Entwicklung der Trilogie vorstatten? Gab es von Anfang an bestimmte Pläne?

H.C.: Nach dem ersten Teil planten wir erst einmal gar nichts. Auch Infogrames wurde von dem Erfolg total überrascht. Für den zweiten Teil ging es eigentlich nur darum ein Spiel zu machen, in dem es um Piraterie geht. Und die Alkoholschmuggler zu Zeiten der Prohibition in Amerika waren dazu das passende Equivalent. Im dritten Teil wollten wir schließlich in erster Linie einen Western auf die Beine stellen.

Das Team und ich, mittlerweile waren wir richtig viele Leute, wollten einfach nur gute und unterhaltsame Spiele produzieren. Natürlich sind wir stolz auf unsere Arbeit, aber eine „heilige“ Trilogie gibt es für uns nicht. Es sind doch nur Spiele, die den Leuten hoffentlich gefallen...denn das ist es, was wir wollen.

PC Power: Welchen der drei Teile magst Du am liebsten?

H.C.: Alone In The Dark 1 ist mein Favorit, weil es eine echte Erfahrung für mich war. Ich habe das Skript und die Story in drei Tagen entworfen. Das war richtig cool, und gleichzeitig hat es Spaß gemacht.

PC Power: Wie hat der Weggang von Frédéric Raynal die Arbeiten an Alone In The Dark 3 beeinflusst? Hat er eine Lücke hinterlassen?

H.C.: Natürlich, gar keine Frage. Mit ihm sind ja noch drei weitere Mitglieder des Kernteams gegangen. Die restlichen drei blieben also allein, sozusagen im Dunkeln, zurück. Na ja, eine Kerze hatten wir vielleicht schon. Aber im Ernst, unser Job war reine Teamarbeit, die Zeiten in denen man ein Spiel allein machen konnte sind längst vorbei. Frédéric hatte immer viele gute Ideen, er war einer der Väter unseres Erfolgs. Und dann ging er weg, so ist halt das Leben. The show must go on...

PC Power: Aus Deiner Antwort zu meiner zweiten Frage läßt sich auf einen vierten Teil der Serie schließen. Kannst Du unseren Lesern dazu schon etwas verraten?

H.C.: Ob Du's glaubst oder nicht, in der nächsten Woche fange ich mit dem Skript zu Alone In The Dark 4 an. Es wird im Jahre 1941 irgendwo in Kalifornien spielen, der Rest ist mein Geheimnis. Außer, daß es der beste Teil der Serie wird, zumindest bete ich jede Nacht darum. Carnby hat überlebt, der Leser kann vier verschiedene Figuren spielen, drei gute und eine richtig böse, und... nein, nein, mehr verrate ich wirklich nicht. Im Herbst kommt ja erst mal Alone In The Dark 3 in einer Version nur für Windows 95, mit Fenstertechnik und so. Danach sehen wir weiter...

PC Power: Und wie sieht Deine persönliche Zukunftsplanung aus?

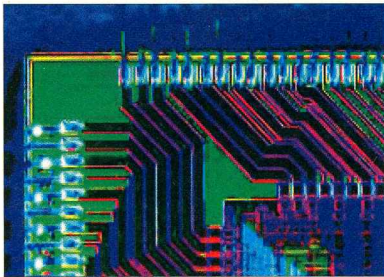
H.C.: Für Alone 4 muß ich vier verschiedene Skripts schreiben. Für jede Hauptfigur eins, mit Handlung, Dialogen, Anweisungen und so weiter. Also heißt meine Zukunftsplanung Alone 4, Alone 4, Alone 4 und Alone 4, vielleicht unterbrochen von einem Kurzurlaub etwa Ende August. Ich hoffe, eure Leser kennen meine e-mail Adresse und wünschen mir Glück...

PC Power: Wir wünschen Dir auf jeden Fall alles Gute und bedanken uns für dieses Interview.

**Zurück
in
die
Zukunft**

Fauler Zauber, Hardwarefetischismus oder faszinierender Fortschritt?

Markus Brodrick ging auf die Suche nach Virtual Reality-Hardware. Seine Reise in die Zukunft führte ihn aber auch zurück in die Vergangenheit...



Viel filigrane Technik ist nötig, damit die virtuelle Welt Sie in ihren Bann ziehen kann

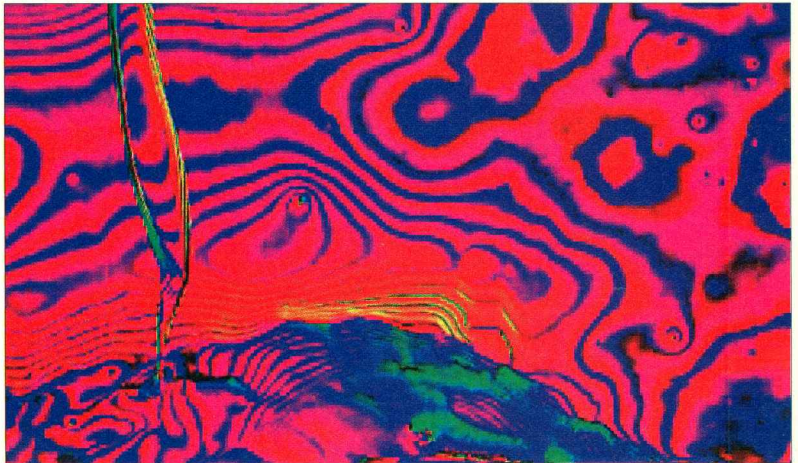
Virtual Reality ist das Zauberwort, das zur Zeit in aller Munde ist. Wie wird die künstliche Welt erzeugt, und welche Hardware ist dafür erforderlich? Während meiner Arbeit an diesem Feature mußte ich oft an meinen ersten IBM-kompatiblen PC denken. Das war ein Turbo-XT, und sein Prozessor lief mit der kaum vorstellbaren Taktrate von acht MHz.

In der damaligen Zeit eine tolle Maschine, mit 640 KB Hauptspeicher und einem 20 MB Winchester-Laufwerk (so nannte man anno dazumal Festplatten) scheinbar gerüstet für alle Zukunft. Um Benutzeroberflächen wie Windows machte sich die Fangemeinde keine Sorgen. Der Gedanke an eine Soundkarte oder an einen SuperVGA-Monitor waren völlig unrealistisch. Wer sich wirkliche Reichtümer erlauben konnte, besaß einen 4-Colour-CGA-Monitor und wurde bewundert.

Ganz Mutige begannen mit der Programmierung der Druckerports für Soundausgaben. Dieses System hielt sich erstaunlich lange als sogenannter Adlib-Standard. Ungefähr zu dieser Zeit tat Bill Gates kund, eben diese 640 K Hauptspeicher seien ein für alle Male genug, und niemals könne dieser gewaltige Speicherrahmen von irgendeiner Anwendung aufgefressen werden.

Die meisten Computerbenutzer konnten sich nicht einmal den Luxus einer derartig ausgestatteten Maschine erlauben. In Firmen standen Mainframes, deren Systemadministrator den einzelnen Anwendern Plattenkontingent und Rechenzeit zuteilte und obendrein noch regelmäßig einen Produktivitätsnachweis verlangte. Privatanwender erfreuten sich an den Maschinen von Sinclair (Erinnern Sie sich noch an die Radiergummitasten?) oder nannten einen Commodore VC-20 ihr Eigen.

Wir erfreuten uns an Computerspielen, die auf



Flüssige Kristalle sind das Zaubermittel der modernen Bildarstellung. Ohne ihre Sperr- und Farbfilterwirkung gäbe es keine LCD-Displays.

Zeichenterminals ASCII-Grafiken produzierten und deren Tonausgabe sich auf ein gelegentliches Piepsen aus dem Gerätelautsprecher beschränkte. Wahrscheinlich denken Sie heute, Ihr Gerät habe einen Defekt erlitten, wenn Sie einen solchen Ton vernehmen. Es sollte aber anders kommen.

Die Hardware auf dem Gebiet der Personal- und Superminicomputer entwickelte sich mit rasender Geschwindigkeit weiter, die Anwenderprogramme hielten Schritt. Damit war VR nicht mehr auf millionenschwere Projekte wie professionelle Schiffs- oder Flugsimulatoren begrenzt. Jetzt, ungefähr 13 Jahre später, ist Virtual Reality das Schlagwort der Zeit.

Wie funktioniert Virtual Reality?

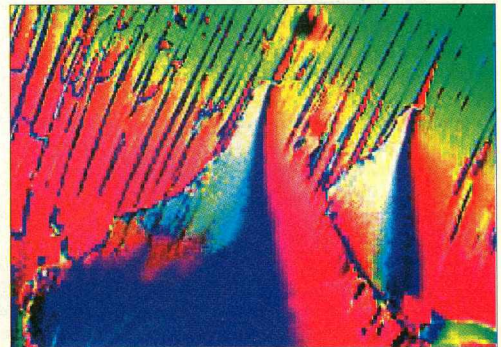
Insbesondere bei Computerspielen dreht sich alles um eine künstliche Welt, deren Darstellung, Animation und Geräuschkulisse täuschend echtes Erleben einer Situation vermitteln soll. Neben dem entsprechenden Quellcode (Hilfs- und Anwenderprogramme) spielt die Hardware des Rechners die entscheidende Rolle bei der Realisation dieser Aufgabe.

Virtual Reality, die im PC erzeugte Kunstwelt, bedeutet die größtmögliche Einbindung des Users

in das Geschehen auf dem Bildschirm. Der Anwender soll vergessen, daß er mit dem Rechner arbeitet und sich so fühlen, als wäre er völlig in das Geschehen integriert.

Um diese Anforderungen zu erfüllen, soll der Computer über Datenein- und -ausgabegeräte verfügen, die wie Reize aus der realen Welt alle Sinne des Menschen ansprechen. Der Anwender wird durch intuitive Benutzerführung, optische und akustische Illusion ganz in den Bann des Erlebten gezogen.

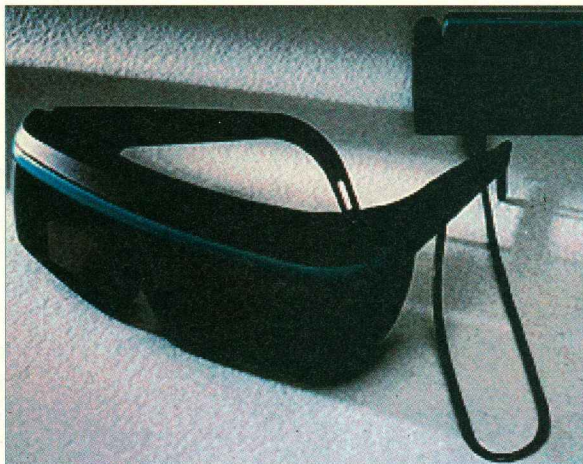
Mit anderen Worten, die Konzentration auf das Gesehene und Gehörte soll hundertprozentig sein und die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine wäre im Idealfall



Noch mehr Flüssigkeit



Die ultimative Lösung für den mitreißenden Spielgenuß ist das Head Mounted-Display, kurz HMD



LCD-Shutterbrillen sind eine recht preiswerte Alternative, die mit der passenden Software einen tollen 3-D-Effekt ermöglichen

so unauffällig, daß der Benutzer vergißt, es mit einer in der Rechenmaschine erzeugten Kunstwelt zu tun zu haben.

Hardwarevoraussetzungen

Um bei dem heutigen Stand der Technik in einen akzeptablen Genuß der künstlichen Welt zu kommen, sind keine allzu großartigen Anschaffungen mehr notwendig. Eine Maschine mit einem ausreichend schnellen Prozessor (ab P5-90), ausgerüstet mit dem mittlerweile klassenüblichen Hauptspeicher von 16 MB, ist eine wirklich gute Grundlage. Für das optimale VR-Erlebnis kommt es eher auf gut ausgewählte Peripheriegeräte an.

VR-Applikationen sind in vielen Fällen wahre Speicherfresser: Um die CPU bei ihrer Speicherverwaltungs- und Auslagerungsarbeit zu unterstützen, sollten Sie nicht zu einer besonders großen, sondern besser zur schnellstmöglichen Festplatte greifen. Nicht nur die Realität und Qualität der gebotenen Bilder, sondern auch die Geschwindigkeit des gesamten Systems hängen von der verwendeten Grafikkarte ab. Sogenannte Hardware-Beschleunigerchips auf den Karten entlasten die CPU Ihres Rechners, indem die Prozessoren der Grafikkarte einen Teil der aufwendigen Rechenarbeit zu Bilderzeugung selbst übernehmen. Selbstverständlich sollten Grafikkarten für den VR-Betrieb mit einem schnellen Local-Bus-Adapter, zum Beispiel PCI-Bus, versehen sein. Weiterhin sollte die Grafikkarte selber über einen ausreichend großen und schnellen Speicher (2 bis 4 MB VRAM) verfügen. Genügend Speicher ist die Voraussetzung für eine Darstellung in Echtfarben.

Da Sie einen Großteil der Informationen aus Ihrer Umwelt über die Augen aufnehmen, ist die farbgetreue (und detailreiche) Darstellung von Objekten extrem wichtig, um Ihnen Realität zu vermitteln. Grafikadapter, die Shared-Memory benutzen, also den Hauptspeicher Ihres Systems zur Bildspeicherung heranziehen, sind

ungeeignet. Sie belasten die ohnehin knappen Systemressourcen mit ihrem Datentransfer und verkleinern den effektiv verfügbaren Systemspeicher beträchtlich. Die neuesten Karten verwenden den S3-VIRGE-3D-Prozessor. Dieser Chip ist in der Lage, auch dreidimensionale Objekte selbst zu errechnen und zu füllen. Schon für knappe 500 Mark können Sie Ihrem System auf diesem Weg zu deutlich mehr Geschwindigkeit verhelfen.

Letztes, aber nicht unwichtigstes Glied der Grafikkette ist Ihr Monitor. Er sollte einen Flat-Screen besitzen, eine hohe Auflösung und für VR-Anwendungen mit einer Shutterbrille (siehe unten) eine Bildwiederholrate von mindestens 100 (besser: 120 Hz) vertragen können. Eine sichtbare Bildschirmdiagonale von 17 Zoll wäre Standard, richtiger Spaß kommt bei 19-Zöllern auf.

Neben Ihren Augen vermitteln Ihre Ohren einen weiteren Teil der künstlichen Realität. Rechner ohne Soundkarte sind heute kaum mehr zu finden. Für einen wahren Genuß sollte die Karte in Ihrem Rechner rauschfreien Stereoton produzieren und über Wavetable-ROM verfügen, damit MIDI-Sound nach echten Instrumenten und nicht nach dem Krächzen eines billigen Synthesizers klingt. Der Kostenfaktor einer anständigen Soundkarte ist vergleichsweise gering, also scheuen Sie diese Ausgabe besser nicht.

Auch die Lautsprecher, die den Sound letztendlich hörbar machen, sollten nicht von der billigsten Sorte sein. Die jämmerlich piepsenden und scheppernden Dinger, die unter dem Begriff "Multimedia" in vielen Computershops angeboten werden, werden die Anforderungen, die Sie stellen, in keinsten Weise erfüllen. Sie sind deutlich besser beraten, wenn Sie im HiFi-Laden nebenan das preiswerte Sonderangebot einer

guten Aktivbox erstehen.

Fenstersysteme

Die VR-Fenstersysteme, auch "Window on World Systems" genannt, stellen das sichtbare Geschehen auf einem normalen Computermonitor dar. Bei allen Fenstersystemen, also Geräten, die lediglich eine 2-D-Darstellung erlauben, muß der Anwender schon recht viel Phantasie aufwenden, um sich in einer virtuellen Welt wiederzufinden. Spiele wie *Descent* und *Duke Nukem 3D* sind typische Vertreter der 3-D-Welten auf einem 2-D-Bildschirm.

3-D-Systeme

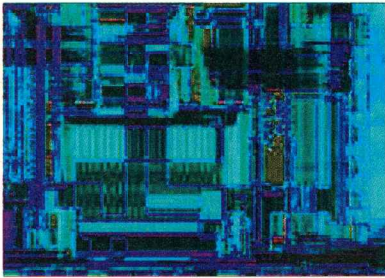
Viel interessanter werden Erlebnis und Umsetzung von VR bei den echten 3-D-Systemen. Zwei unterschiedlich basierte Hardwaresysteme konkurrieren auf diesem Markt miteinander.

LCD-Shutter-Brillen

Die preisgünstigeren Anlagen arbeiten mit sogenannten LCD-Shutter-Brillen. Diese Systeme



Grafikkarten mit den 3-D-Hardwarebeschleunigern ermöglichen auch bei aufwendig mehrdimensional gerenderten Objekten tolle Frame-Rates



Das Gehirn des Chefredakteurs 2000

basieren auf der Trägheit des menschlichen Auges. Das sichtbare Bild wird weiterhin auf dem Monitor dargestellt, jedoch tragen Sie eine Brille, deren klare LCD-Gläser von einer Elektronik abwechselnd dunkelgesteuert werden. Für jedes Auge wird ein eigenes Bild aus einer anderen Perspektive dargestellt. Da dieser Vorgang sehr rasch wechselt, bemerken Sie den Bildwechsel nicht und erliegen der Illusion, jederzeit mit beiden Augen ein dreidimensionales Bild zu sehen.

Dieses Verfahren ist schon vor langer Zeit für die Stereofotografie benutzt worden. Im ersten Moment des Betrachtens haben Sie den Eindruck, in ein Aquarium zu sehen, aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit bietet sich Ihnen ein 3-D-Bild von überraschender Tiefe. Beachten Sie bitte, daß Ihr Monitor weiterhin die Darstellung übernimmt und für eine flimmerfreie Bildwiedergabe die doppelte Anzahl Bilder bereitstellen muß.

Preisgünstige Geräte, die bei einer benutzerfreundlichen Auflösung von 800x600 Bildpunkten lediglich 72 Hz Bildwiederholrate schaffen, sind ungeeignet. Ab einer Horizontalfrequenz von 100 Hz ist die Darstellung auch mit Shutterbrillen nahezu flimmerfrei. Der Vorteil dieses Systems liegt in seinem günstigen Preis. 3-D-Shutterbrillen sind schon für ca. 150 Mark zu erwerben. Wenn Sie bereits über einen hochklassigen Monitor verfügen, ist dieses Verfahren eine preisgünstige Alternative zu den LCD-Head-Mounted-Displays (HMDs).

Head-Mounted Displays

HMDs sind die High-End-Geräte der 3-D-Darstellungstechnik. Ab ca. 1800 Mark zu

erwerben, arbeiten diese Geräte mit kleinen LCD-Monitoren, die in einer großen Brille oder einem Helm direkt vor dem Auge angebracht sind. Auch bei diesen Apparaten bekommt jedes Auge sein eigenes Bild. Diese Systeme arbeiten monitorunabhängig und bieten Abschluß von der Außenwelt.

Hell beleuchtete Räume sind mit HMDs kein Problem. Es gibt auch keine optische Übergangszone zur realen Welt, die ablenkend wirkt. Bessere HMDs verfügen nicht nur über Mini-Monitore mit CRT-Technik (Aktivmatrix) und eingebaute Kopfhörer, sie sind obendrein in ihrem Inneren zusätzlich mit einem Miniaturkreislauftsystem ausgestattet. Diese Kreislauftplattformen erfassen, nicht unähnlich der Mechanik des Autopiloten eines Flugzeuges, die Kopfbewegungen des Benutzers.

Aus den Bewegungsmeßwerten werden Signale generiert, die den Rechner das jeweils passende Bild zur Kopfhaltung erzeugen lassen. Mit anderen Worten: Joystick oder Cursortasten werden überflüssig. Ihre Blickrichtung steuert den Sichtwinkel der virtuellen Welt. Diese Einrichtung bringt Ihnen VR näher als alles, was bisher auf dem Markt zu finden war.

Leider sind diese Luxusgeräte recht teuer; Ihr hohes Gewicht beeinflusst den Tragekomfort negativ, und sie verlangen für die exakte Umsetzung der Bewegungssteuerung eine blitzschnelle Rechnerplattform. Alle Formen der 3-D-Displays, kombiniert mit einer wirklichkeitsnahen Tonausgabe, sind der wirkliche Schritt in das Erleben einer künstlichen Realität.

Dateneingabegeräte

Die endgültige Perfektion der VR werden Sie erst mit den entsprechenden Dateneingabegeräten erleben. Die virtuelle Umgebung ist, genau wie die reale, dreidimensional aufgebaut. Ihr Steuergerät sollte Ihnen also auch die Möglichkeit bieten, sich nach oben und unten zu bewegen. Für Privatanwender empfehlen sich spezielle Joysticks, die eine Eingabe in allen drei Achsen ermöglichen. Die meisten 3-D-Spiele unterstützen solche Geräte.

Für den Fan der Weltraum- und Flugsimulationen empfiehlt sich ein Satz

Ruderpedale und ein Throttle-Controller. Mit diesen Zusätzen werden Sie sich fast wie in einem richtigen Cockpit fühlen. Im kommerziellen Bereich wird verstärkt an sogenannten Telepräsenzgeräten gearbeitet. Solche Vorrichtungen ermöglichen die Ausführung von Handlungen an einem anderen Ort, ähnlich wie die Manipulatoren in Laboratorien. Zusätzlich bieten solche Geräte mechanische Rückkopplung, das heißt, Sie können fühlen, was Sie berühren.

Ein mittlerweile allgemein bekanntes Gerät ist der Datenhandschuh. Datenhandschuhe ermöglichen das Be-Greifen von Gegenständen im virtuellen Raum. Solche Geräte bilden die Schnittstelle Ihres Körpers zu der virtuellen Welt. In den Entwicklungslabors sind Datenhandschuhe mittlerweile zu hochkomplizierten Exoskeletten ausgewachsen, die alle Bewegungen des Körpers erfassen und an den Rechner weiterleiten. Leider sind alle wirklich guten sensitiven Eingabegeräte noch unerschwinglich teuer.

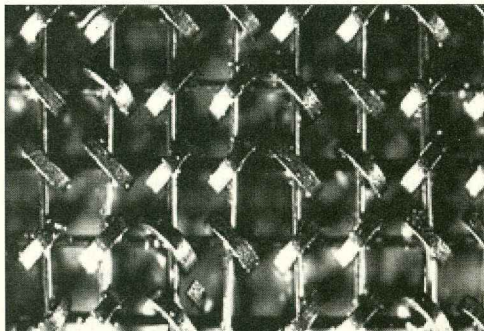
Exoten

Wirklich exotisches Zubehör der virtuellen Welt sind die sogenannten Boom-Displays. Sie bestehen aus einem semipermeablen LCD-Monitor, der mittels einer kleinen Vorrichtung in einem Abstand zu einem Ihrer Augen angebracht wird. Der halbdurchlässige Monitor ermöglicht Ihnen weiterhin den Blick in die "normale" Umgebung, aber eingeblendete Bilder oder Nachrichten werden gleichzeitig wahrgenommen und erscheinen als "Geisterbilder" vor Ihren Augen. Dieses System wird vor allem in der Militärtechnik benutzt, da es die maximale Information bei geringster Behinderung übermitteln kann.

Etwas altmodischer, aber immer noch spektakulär wirken Spiele, die die Bildausgabe auf mehr als einem Monitor gleichzeitig beherrschen. Bei diesem System erleben Sie, ähnlich wie bei den oben erwähnten WoV-Systemen, die virtuelle Welt in 2-D, haben aber den absoluten Rundumblick. Auch ältere Titel wie *Doom* unterstützen teilweise diesen Mechanismus.

Bis zum heutigen Tag hat sich keines der

verschiedenen VR-Systeme durchsetzen oder auf dem Markt behaupten können. Da aber pausenlos nach Perfektion gesucht wird und mittlerweile auch der Durchschnittshaushalt schon über einen Rechner verfügt, der eine gute Grundlage für VR bietet, werden wir sicher noch öfter Gelegenheit haben, für Sie über dieses spannende Thema zu berichten. (P)



So fing alles an: Die Speichereinheiten der ersten Computer bestanden aus vielen kleinen Metallringen, die von einem stromdurchflossenen Draht magnetisiert wurden



Auch eine Daten-CD speichert die Information in unzähligen Vertiefungen der Oberfläche. Schon ein einziger Kratzer kann der ganzen Herrlichkeit ein Ende bereiten

Profi-Faulpelz Markus Brodrick hat für Sie aus der Masse des Multimedia-CD-Marktes die besten Freizeittips, Ferienangebote und Reisehilfen ausgewählt. Genießen Sie die Vorschau auf Sonne, Sommer und gute Laune.

Ich will Kühe!



Travelbox Deutschland Hotelführer

Hersteller: HR Direktmedia

TRAVELBOX - Sucheangaben

Suchgebiet
☐ Bundesweit ☐ PLZ-Region
☐ Bundesland ☐ PLZ-Kreis

Ortschaft: Frankfurt
 Ortsteil: Innenstadt

Suche nach Unterkunftsname:

Kategorie: ☒ Hotel ☐ Kurhotel ☐ Garnihotel ☐ Pension ☐ Konf.hotel ☐ Sporthotel ☐ Schloßhotel ☐ Gasthof

Ausstattung:
☒ Restaurant ☐ Schwimmbad ☐ Zimmerservice
☐ Bar ☐ Mediz.Bäder ☐ Wäscheservice
☐ Frühst.Buffet ☐ Sauna ☐ Kinderaufsicht
☐ Garage ☐ Solarium ☐ Tiere erlaubt
☐ Fernsehraum ☐ Massage ☐ Hausarzt
☐ Konferenzraum ☐ Friseur ☐ Behindertengerecht

Zimmer: ☒ Bad/WC ☐ Telefon
☐ Klima ☐ Radio ☐ Balkon
☐ Minibar ☐ Nichtraucher
☐ Fernseher ☐ Dusche/WC ☐ Pay-TV

Preise: Einbett Von DM 10
 Zweibett Bis DM 1000

Suchen Löschen Hilfe Beenden

Maritim

Hausputz: Konferenzhotel-First Class Hotel
 Name: Maritim
 Strasse: Theodor-Hauss-Allee 3
 Ort: 60327 Frankfurt/Main
 Telefon: 06151-905713
 Fax: 06151-905701

Charakter: luxuriös-modern
 Betten: 525
 Hotelkette: Maritim Hotels

Einzelzimmer von DM 322 bis DM 622
 Doppelzimmer von DM 404 bis DM 704

Ausstattung: Lage Konf. Räume Konf. Technik
 Bar Frühst.Buffet Kinderaufsicht Massage
 Garage Konferenzraum Reinigung Zimmerservice
 Restaurant Restaurant Schwimmbad
 Sauna Solarium
 Tiere erlaubt Fernseher
 Behindertengerecht Nichtraucher Pay-TV

Zimmer: Spot Kreditkarten
 Bad/WC Dusche Klimaanlage
 Telefon Minibar Radio
 Fernseher Nichtraucher Pay-TV

Vor-Blättern Zurück-Blättern Reservierung Drucke Info Hilfe Zurück

Nüchtern und übersichtlich präsentiert sich Ihnen ein Suchbildschirm mit allen wichtigen Sortierungskriterien

Luxus pur – wer wünscht sich nicht ein solches Domizil, um in aller Ruhe dem Snobismus zu frönen?

Klein, aber fein, war mein erster Gedanke zum Travelbox Hotelführer 1996. Nach der Installation, die unter Windows auch dank des verständlichen Handbuchs problemlos läuft, befindet sich auf Ihrem Rechner eine sehr komfortable Datenbank mit einigen tausend Hotelanschriften. Ganz nach Ihren Wünschen, können Sie nach Hotels in einer bestimmten Region oder bundesweit suchen. Die Suchkriterien sind vielfältig, den groben Rahmen wird der von Ihnen gewünschte Zimmerpreis ergeben.

Darüber hinaus können Sie gezielt nach Einrichtungen suchen, die bestimmte Servicemerkmale wie z. B. Swimmingpool, Kinderbetreuung oder Tagungsräume anbieten. Auch auf besondere Wünsche hinsichtlich der Lage Ihrer Wunschunterkunft kann bei der Suche eingegangen werden. Ob in ländlicher Umgebung

oder in Flugplatznähe – alles kein Problem.

Zahlreiche Hotels und Pensionen informieren Sie schon in der Travelbox über akzeptierte Kreditkarten und bieten Bilder, die sie über Umfeld und Einrichtung des Hauses bestens informieren. Selbstverständlich gibt es ein Feature, mit dem Sie bequem vom heimischen Schreibtisch aus ein Zimmer für sich und Ihre Lieben reservieren lassen können. Diese Einrichtung hat sich insbesondere für Motorradfahrer immer wieder bestens bewährt. Haben Sie vielleicht auch schon einmal 1300-Kilometer-Etappe auf dem Weg nach Griechenland im strömenden Regen gefahren, und dank Ihrer nassen Lederkleidung waren "leider alle Zimmer belegt"? Einfach per Fax reservieren und bestätigen lassen, und schon können Sie die lange Nase zeigen!

Ganz praktisch zeigte sich diese Software auch

bei der Suche nach kleinen, angenehmen Unterkünften in irgendeinem vergessenen Winkel Deutschlands, dessen Name und Anschrift wir schon lange verlegt hatten. Alles in allem eine brauchbare Sache, dieser Hotelführer. Insbesondere die Bildmaterialien zu den Unterkünften haben uns gut gefallen. Wir haben lediglich eine Funktion zum Hinzufügen eigener Datensätze vermisst. Bis auf diesen kleinen, leicht zu verschmerzenden Mangel können wir dieses Programm durchaus empfehlen.

Fazit: Wer nicht unbedingt eine eigene Datenbank anlegen will, ist mit dem Travelbox-Hotelführer Deutschland gut beraten.

Freizeitparks

Hersteller: Star Com



Spaß für die ganze Republik! Der Eingangsbildschirm gibt Ihnen einen groben Überblick von der Verteilung der Gute-Laune-Fabriken

Sie gehören also auch zu diesen Leuten, die ihren besten Freunden das faule Wochenende nicht gönnen und in aller Frühe anrufen? Sie sind jener, der immer Minigolf spielen, an den Badesees fahren, in der Achterbahn kreischen und mit Zuckerwatte Wildwasserbahn fahren will? Na gut.

Wenn das so ist, haben wir den ultimativen Tip für Sie. Auf der CD Freizeitparks werden Ihnen, ganz wie der Name schon sagt, 49 deutsche



Die Fenster der einzelnen Parks bieten Ihnen detaillierte Informationen, Bilder und Videos über jegliche Attraktion

Freizeitparks vorgeführt. Sie können in allen Einzelheiten erkennen, in welche mörderischen Karussells Sie ihre Mitmenschen schleppen können, wie lustig die Clowns und Micky Mäuse Luftballons verkaufen und wie gruselig Filmkuliszen aussehen können. Ihnen werden niemals mehr die Ideen ausgehen, was an diesem herrlichen Sonntag unternehmen werden kann.

Zwar gänzlich ohne Handbuch oder sonstiges gedrucktes Info-Material, hat diese CD dennoch

alles, was Sie schon immer über Amusement wissen wollten. Sie werden über Öffnungszeiten, Eintrittspreise und Attraktionen ausführlich informiert. Ein eigener Programmteil zeigt Ihnen übersichtliche Kartenausschnitte, die Ihnen bei der Planung der Anfahrt sehr nützlich sein werden. Insgesamt 13 Videos zeigen Ihnen hautnah die spannendsten Ziele in der nahen und fernen Umgebung.

Fazit: Diese silberne Scheibe hat das Talent zum Almanach der Zerstreuungssuchenden. Die Redaktion der PC Power erklärt ausdrücklich, daß sie keinerlei Haftung oder Verantwortung für Schäden an Leib, Leben, Seele und Geldbeutel der Benutzer übernimmt.

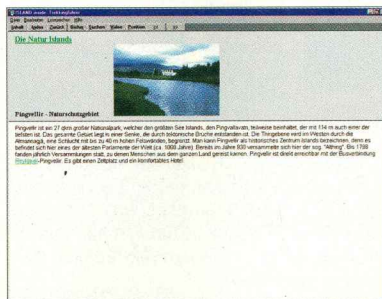
Island inside

Hersteller: CDV

Wem kam nicht schon einmal die Idee, ein wirklich exotisches Urlaubsland zu besuchen. Keine Müllers von nebenan, keine Currywurst und keine Autobahn, dafür aber ein einzigartiges Naturschauspiel in (noch) recht unberührter Umgebung. Island, die Insel aus Feuer und Eis, zieht seit einiger Zeit Individualreisende magisch an. An keiner zweiten Stelle der Erde liegen die elementarsten Kräfte der Erde so nah, so begrifflich beieinander und lassen sie sich so friedlich entdecken.

Gewaltige Gletscher und urzeitliche Steinlandschaften teilen sich den Raum mit zahllosen Wasserfällen, aktiven Vulkanen und hitzebrodelnden Geisern. Island ist kein Ort für Massentouristen. Sein faszinierendes, schroffes Landesinnere läßt sich am intensivsten zu Fuß erkunden. Die dünn besiedelte Insel bietet mit ihren gegensätzlichen Extremen in der Landschaftsformation wahrhaft einzigartige Reize und Erlebnisse. Für Menschen aus der Großstadt können einige Wochen auf der Insel die Erfüllung bedeuten.

Dem Trubel entronnen, können Sie sich ungewollter Bekanntheit und Störung des Glücks der Einsamkeit leicht entziehen. Mit nur 2,5 Einwohnern pro qkm ist Island ein stilles Paradies. Insgesamt wird das wunderschöne Eiland von nur 250 000 Menschen bewohnt. Das entspricht in etwa der Einwohnerschaft einer



Der Naturpark Pinnellir gibt Ihnen einen Überblick über die mehr als 1000 Jahre alte Kultur der Insel

deutschen Mittelstadt. Vor bereits 60 Millionen Jahren wurde dieses steinige Hochland aus den Vulkanen des Daches der Welt geboren. Sein an einigen Stellen bis zu 1000 Meter dicker Eispanzer zeugt von der letzten Eiszeit und gibt dem Besucher dieses grandiosen Fleckens einen guten Eindruck von den kalten Weiten des Nordlandes.

Trotz seiner Nähe zum Pol ist das Sommerklima der Insel eher gemäßigt. Der Golfstrom streift mit seinen Ausläufern diese Seengebiete und gibt Flora und Fauna die Chance zum Überleben. Wenn Sie diese Breiten im Spätsommer besuchen, können Sie mit etwas Glück das beeindruckende Schauspiel der Aurora Borealis erleben. Der flackernde Feuerschein des

Nordlichts wird Sie in Ihren Bann ziehen und Ihnen ein unvergeßliches Erlebnis bereiten.

Falls Sie eine Reise in den hohen Norden planen und einen Besuch der wunderschönen Insel Island in Betracht ziehen, kann Ihnen die Multimedia-CD Island inside mit Bild und Wort einen Überblick über die wichtigsten Städte, Landschaften und Sehenswürdigkeiten des Landes verschaffen. Im bekannten, übersichtlichen Stil der Windows-Hilfedateien blättern Sie durch Bildschirme, die Ihnen alle wichtigen Informationen zu Land und Lokationen in Stichworten oder knappen Berichten zeigen. Besondere Sehenswürdigkeiten und Naturereignisse sind im bewegten Bild festgehalten.

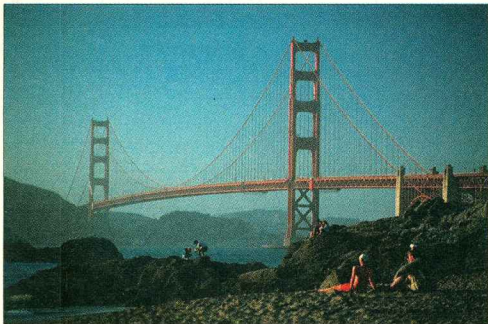
Fazit: Dieser Titel glänzt mit wunderschönen Bildern, guten Videos und sachlichen Informationen. Er kann Ihnen keinen Ersatz, aber eine gute Ergänzung zu den einschlägigen Printmedien bieten. Sehr empfehlenswert.

CDV-Photokollektionen: San Francisco / New York

Hersteller. CDV



Gönnen Sie sich eine luftige Fahrt mit den Cable Cars, dieser hundertjährigen, weitgehend originalen Trambahn San Franciscos



Das goldene Tor. Für Besucher, die mit dem Schiff anreisen, bietet sich die Einfahrt zum Hafen San Franciscos als unvergeßliches Erlebnis

ersten Eindruck dieser Weltstädte vermitteln. Thomas Emser stellt dem Betrachter mit seinem erstklassigen Bildmaterial Aufnahmen zur Verfügung, die die meisten selbstgefertigten Urlaubsfotos in Qualität und Professionalität übertreffen dürften.

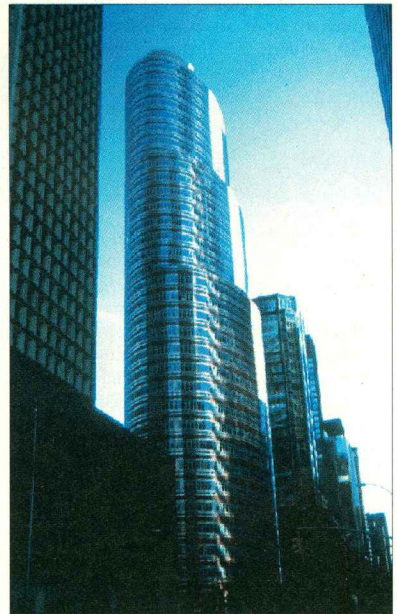
Falls Sie vorhaben, diese faszinierenden Orte auf Ihren Urlaubsreisen zu besichtigen, können wir Ihnen nur raten, sich nicht großartig mit der Knipserei zu belasten. Sehen Sie sich die Städte in aller Ruhe an. Die auf der Silberscheibe festgehaltenen Aufnahmen werden Ihre eigenen Urlaubserinnerungen mehr als gut ersetzen. Mit derartigen Stoff ausgerüstet, brauchen Sie am Urlaubsort nicht durch die Linse starrend von Sehenswürdigkeit zu hetzen, damit Sie zuhause in den Genuß

„frischgeröntgter“ Kleinbilder kommen.

Auf den CDs befindet sich jeweils die passende Software, um die Bilder betrachten zu können. Sollten Ihnen diese Programme zu unbequem sein, können Sie auch mit jeder anderen Bildbearbeitungssoftware auf die Photos zugreifen. Privaten Benutzern ist die Weiterverwendung erlaubt, die Shots dürfen sogar zu Werbezwecken eingesetzt werden. Diese Städtetouren auf CD sind wirklich empfehlenswert. In den vollen Genuß dieses hochwertigen Bildmaterials kommen Sie jedoch nur, wenn Ihr Rechner über einen ausreichend guten Monitor und eine moderne Grafikkarte verfügt. Sollten Sie der glückliche Besitzer eines 17"-Monitors sein, der die Photographien mit höchster Auflösung, Farbtiefe und Bildwiederholfrequenz darstellen kann, werden Sie genau so wie wir am Sinn der krümeligen 13x18 cm-Pappen zweifeln, die Ihnen aus der Tüte des Entwicklungsbetriebes entgegenfallen.



Das Flair der großen Städte kommt durch die Einwohner aus aller Herren Länder erst zur Geltung



Moderne Architektur und gewaltige Paläste aus Glas und Stahl bestimmen die Ansicht der Citys

Vor langer Zeit die große Hoffnung der Menschen, heute Weltenbummlers Traum: Die USA locken mit ihren phantastischen Großstädten und der abwechslungsreichen Landschaft jedes Jahr zigtausende Reiselustiger. Städtebummeln auf internationalem Niveau kann für Interessierte ein vielseitiger, unterhaltsamer Urlaub sein.

Die Metropolen der Vereinigten Staaten bieten Ihnen trotz ihrer gewaltigen Ausmaße dichtgedrängt die schattierungsreichsten Anteile verschiedener Kulturen. Sie werden in keinem Land der Welt mehr verschiedene Nationen, abwechslungsreichere Architektur und großartigere Skylines finden. Im Gegensatz dazu steht der krasse Unterschied zwischen Arm und Reich, der auf den Beobachter in Amerika so auffällig wie sonst nirgendwo wirkt.

Wir können Ihnen mit den Photokollektionen New York und San Francisco Medien vorstellen, die mit jeweils mehr als 250 erstklassigen Bildern einen

Fazit: Mit diesen Photo-CDs können Sie sich gut auf einen Städtetrip nach Übersee einstimmen. Die Qualität des Bildmaterials ist größtenteils sehr gut, und auch der dazugehörige Viewer ist nicht zu bemängeln.

Photo-Kollektionen: Malta / Ägypten / Indonesien / Griechenland

Hersteller: World of Photos

Die World of Photos-Kollektionen geben Ihnen einen recht umfassenden Überblick über die beliebtesten Urlaubsziele. Auf jeder CD finden Sie jeweils ca. 100 Aufnahmen von Wibke Falk und Wolfgang Gäbler. Die technische Qualität von Bildern und Viewer ist auch bei dieser CD-Serie gut. Falls Sie noch nicht über ein geeignetes Programm verfügen, finden Sie auf diesen Scheiben eine kleine Auswahl brauchbarer Bildbearbeitungsprogramme, die in einer eingeschränkten oder Sharewareversion vorliegen.

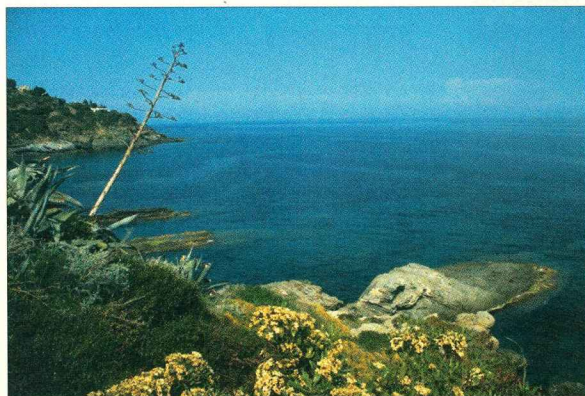
Inhaltlich und vom künstlerischen Standpunkt aus gesehen, ist die bunte Ware dieser Serie eher

gemischt. Sie finden Motive jeder Qualität, von wunderschönen Landscapes bis zu verwaschenen Teleobjektiv-Ergebnissen. Einige der Bilder werden Sie sehr stark an die eigenen Urlaubsfotos erinnern, unter Umständen sogar an die aussortierten Exemplare. Ein positiver Aspekt der World of Photos-Kollektionen ist die uneingeschränkte Weiterverwendbarkeit des Bildmaterials. Ob für private oder gewerbliche Zwecke – Sie dürfen diese Bilder ohne Einschränkungen oder weitere Lizenzgebühren zu Ihren Zwecken benutzen. Auf jeden Fall haben die Autoren dieser Software es verstanden, ihre Reisebilder clever zu vermarkten.

Fazit: Diese CDs sind mittelmäßig. Die Softwareausstattung ist gut, jedoch kommt es bei Material dieses Genres auf die Qualität der Bilder an. Sie werden auf dem CD-Markt besseres Bildmaterial finden.



Die exotische Kulisse des Hafens mit seinen zahlreichen kleinen Booten wird Ihre Lust auf die Sonne des Südens vervielfachen



Nur 2 knappe Flugstunden entfernt liegt Malta, ein Kleinod der Mittelmeerinseln



Während der Regenzeit ist Grün die dominierende Farbe der tropischen Gebiete. Es ist grün, feucht und unglaublich warm



Hier ist Geschichte noch gegenwärtig

Dungeon Keeper

Hersteller: Bullfrog • Genre: Rollenspiel

Bald ist es endlich soweit – das Warten hat ein Ende. Trotz einiger Verzögerungen wird der geplante Veröffentlichungstermin für das Spiel Dungeon Keeper wohl eingehalten werden können. Jonathan Eves hat einen Blick hinter die Kulissen geworfen.



Wie, Du hast keine Angst vor mir?



Diesen Lichtstrahl kenne ich aus Star Trek

Viele unserer Leserinnen und Leser werden schon das ein oder andere Fantasy-Rollenspiel gespielt haben; das Genre führte lange Zeit ein sorgenfreies und unspektakuläres Dasein. Doch damit soll jetzt endgültig Schluß sein, so will es zumindest die Firma Bullfrog. Peter Molyneux, der wie für viele andere Bullfrog-Hits auch für Dungeon Keeper verantwortlich zeichnet, erklärt:

„Die Grundidee in diesem Game ist, daß der Spieler diesmal den bösen Helden spielt. Ich halte es für ziemlich unfair, daß die Fieslinge bislang immer den Kürzeren ziehen mußten, das gilt insbesondere für Rollenspiele. In den üblichen Rollenspielen gibt es einen Dungeon, eine Truppe

superguter Abenteurer, die sich in die Gewölbe hineinwagen, dort dem bösen Burschen sein ganzes Gold und sonstige Schätze rauben und ihn anschließend auch noch verprügeln. Es wird Zeit, daß sich das Böse zur Wehr setzt, und das ist auch das Prinzip in Dungeon Keeper.“

Kobolde im Dungeon

In dem Spiel übernehmen Sie also die Rolle des bösen Helden, der über einen Dungeon herrscht und dort verschiedenste Dinge steuern und unternehmen muß. Jeder Level beginnt damit, daß Sie einen Teil eines alten Dungeons wieder „bewohnbar“ machen müssen. Dabei stehen Ihnen kleine Kobolde hilfreich zur Seite, die Ihren

Dungeon mit Schaufel und Spitzhacke renovieren.

„Wir waren bemüht, uns auf einige wenige Icons zu beschränken, um das Spiel so einfach wie möglich zu halten“, meint Peter dazu. Ich will wissen, was diese Kobolde im Einzelnen tun.

„Nun, das Gute an diesen Wesen ist, daß sie für den Spieler an Forschungsprojekten arbeiten können. Sie können diese Wesen direkt steuern – sie haben zwar ihren eigenen Kopf, aber man kann ihr Handeln beeinflussen.“ Gut, und nach was wird hier geforscht?

„Man kann beispielsweise neue Waffen entwickeln, mehr Power oder auch die Fähigkeit, Fallen zu stellen. Alles, was Ihnen je in einem Rollenspiel untergekommen ist, können Sie in



Ein echter Hänger



Ihre Zukunft sieht nicht gut aus



Klaus Trafford geht Inkognito



Na ptima, und was nun?



Auf dieser „Tanzfläche“ wird gekämpft

Ihrem Dungeon entwickeln und produzieren: Fallgruben mit spitzen Stacheln, Feuerkugel-Generatoren oder aber Zaubersprüche für die Kobolde.“

„Aber man muß auch auf der Hut sein, denn irgendwo im Level lauern einem die Guten auf“, warnt Peter: „Jedesmal, wenn man zu graben beginnt, um seinen Dungeon zu erweitern, ist damit zu rechnen, daß die Guten dies bemerken, in den Dungeon vordringen und angreifen. Bis es soweit ist, bleibt dem Spieler nur eine bestimmte Zeitspanne.“

Auf die Frage, was einen dazu bewegen könnte, seinen Dungeon zu erweitern, meint Peter: „Der Hauptgrund ist, daß man dann mehr Kobolde beherbergen kann. Je mehr dieser Wesen man besitzt, desto höher ist die eigene Schlagkraft. Es gibt zwei Möglichkeiten, sich mit den Guten auseinanderzusetzen: Wenn man weiß, wo sie sich aufhalten, kann man seine Kobolde dorthin

kammer. Zum Foltern braucht der Spieler schon einiges Geschick, um die Guten gerade so sehr zu quälen, daß sie zur Armee des Bösen überlaufen, ohne gleich unter der Folter zu sterben.“

Das Ziel des Games ist es, die Guten zu unterwerfen. In jedem der zwanzig Gebiete auf der Insel haben die Guten einen Anführer oder König, dazu kommen noch versteckte Gebiete bzw. Levels. Jeder der Levels ist anders gestaltet. Mal haust man in einem kleinen Raum und muß sein Reich von dort aus erweitern, mal findet man einen alten Dungeon, in dem die größte Arbeit bereits getan ist. Hinter einigen Mauern befinden sich auch Teile anderer Dungeons, in denen neue, unbekannte Wesen leben, z.B. Vampire. In einigen der späteren Levels trifft der Spieler auch auf andere böse Dungeon-Herrscher, die exakt dieselben Ziele verfolgen, nämlich an das Gold und in die Geheimräume zu gelangen. Auch hier hat der Spieler wieder die Wahl: Entweder man bekämpft

den Konkurrenten, oder man verbündet sich mit ihm, um dem Guten gemeinsam zu Leibe zu rücken.

In der Multi-Player-Option können sich bis zu acht Spieler per Modem zusammenschließen und das Game gemeinsam spielen. Einige davon übernehmen dann z.B. die Rollen der Guten, die anderen spielen die Bösen – die Variationsmöglichkeiten sind hier unbegrenzt. In der Ich-Perspektive können Sie auch gegen einen Kollegen kämpfen, während der Computer die Erweiterung und Wartung des Dungeons übernimmt. Und urplötzlich können in Ihrem Rücken die Mauern aufbrechen, und Horden von Kobolden dringen ein, um Sie anzugreifen.

Zusammen mit dem Spiel erhält der Käufer ein Datenblatt, mit dem sich alle Parameter des Games – wie etwa Stärken und Schwächen sämtlicher Spielfiguren – modifizieren lassen. Dungeon Keeper kann in drei verschiedenen Perspektiven präsentiert werden: in der Draufsicht, in einer isometrischen und in der Ich-Perspektive. Das Spiel läuft sogar noch auf einem 386er PC, dann allerdings nur in der Draufsicht, und sämtliche Figuren werden durch Icons dargestellt, was das Ganze eher in die Nähe von Strategiespielen rücken würde. Idealerweise ist das schon ein 486DX-50. Durch Verändern der Optionen für die Graphikdarstellung läßt sich hier in jedem Fall ein flüssiges Spiel sicherstellen.

Dem Team von Bullfrog scheint hier wieder einmal ein ganz großer Wurf gelungen zu sein. Dungeon Keeper ist eine höchst unterhaltsame Kombination von Strategie- und Rollenspiel. In Sachen Abwechslungsreichtum und Dauerspaß braucht sich dieser Titel wahrlich nicht zu verstecken. Sicherlich eines der besten Spiele dieses Jahres!



Wer als Dungeon Keeper...



... alles unter Kontrolle hat, ...



... wird leichtes Spiel haben

Orion Burger

Klaus Trafford hat genug vom Rinderwahn. Er macht bald seine eigene Hamburger-Bude auf und serviert Menschen auf Brötchen.



Früher hieß sie noch Wendy...



... heute dient sie ihm hier als Futter

Als ich zum ersten Mal vom Orion Burger hörte, wußte ich nicht so recht, was ich damit anfangen sollte. Handelte es sich dabei um die Lieblingspeise von Dietmar Schönherr während der Raumpatrouille? Ein neues Produkt von McD? Oder war es am Ende eine Nachnahmelieferung aus Flensburg? Sanctuary Woods / U.S.Goldklärte mich dann während der ECTS auf, und jetzt gab's zusätzliches Material nebst Demo für die CD.

Fingerfritten

"Hey, schau mal, das bist Du doch", ruft in diesem Moment mein wieder mal sehr charmanter Kollege Michel und deutet auf einen dicklichen Typen zwischen zwei Brötchen-Hälften. Na danke, der Tag wäre damit gelaufen! Wende ich mich lieber wieder dem Spiel zu.

An obigem Beispiel sehen Sie aber, daß sie ruhig wörtlich nehmen dürfen, was die

große Speisekarte des Comic-Adventures Ihnen verspricht. Da gibt es zum Beispiel Fingerfritten, Kindercocktail und natürlich jede Menge Burger, beispielsweise Baby-, Familien- und Tentakelburger. Auch die Getränkeauswahl ist sehr delikat: Eitermix, Schweißtöter und Koma Cola klingen so verlockend, daß manch einem jetzt vielleicht das Nutella-

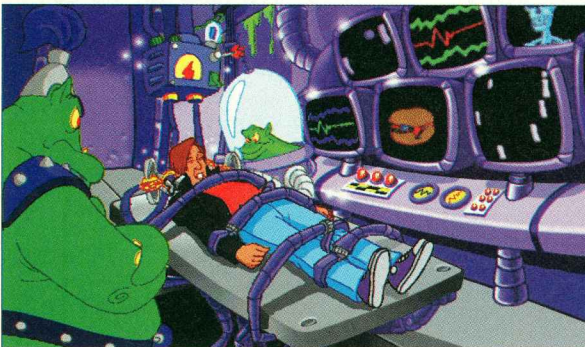
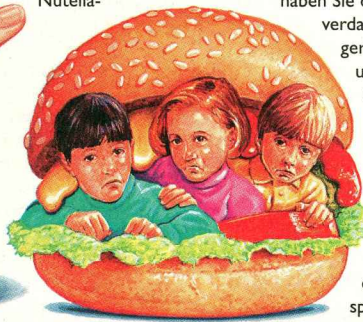
Brötchen wieder hoch kommt.

Es gibt natürlich auch eine Handlung, und die spielt sich logischerweise in einem Restaurant ab, wo besagte Delikatessen angeboten werden. Zu dumm, daß Sie jeden Tag haargenau dasselbe erleben, was aber den Vorteil hat, daß Sie in widerwärtigen Momenten vorbereitet sind.

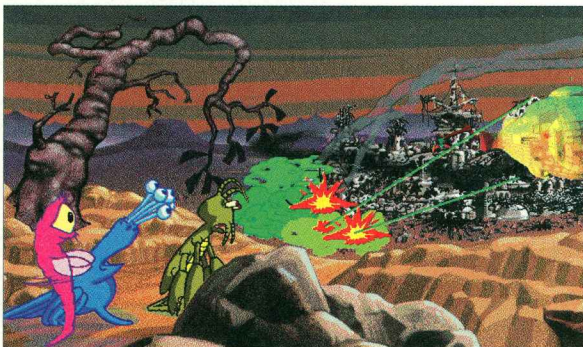
Und es gibt viel zu tun, denn Aliens lassen bekanntlich nicht mit sich spaßen. Genau jenen haben Sie das Schlamassel auch zu verdanken, das Ihnen auf

geradezu phantastische Art und Weise serviert wird.

Man soll den Tag nie vor dem Fernsehen loben, aber in diesem Fall bin ich fest davon überzeugt, daß Orion Burger ein wirklich gutes Spiel wird. Wir lassen als kleinen Vorgeschmack darauf die Bilder für sich sprechen... (1)



In wenigen Minuten wird er brötchengerecht zerteilt...



... es sei denn, Sie werden hier gründlich aufräumen

Ocean macht's jetzt selbst

Nach jahrelangem Dasein als Herausgeber von Spielen hat Ocean nun sein eigenes Programmierlabel: Tribe. PC Power-England-Korrespondent Jonathan Eves berichtet in dieser und in der nächsten Ausgabe von den ersten Produkten.

In der Vergangenheit konnte sich Ocean Software auf dem 16-bit Markt mit einigen guten Spielen einen Namen machen. Doch die Zeiten, und Ocean, haben sich geändert. Die 16-bit Konsolen sind fast völlig aus den Läden verschwunden, und bei Ocean war man gezwungen, sich den neuen Marktgegebenheiten anzupassen.

Bisher ist das Label dadurch konstant gewachsen, daß es für unabhängige Programmierteams als Herausgeber fungierte.

Wie gesagt, bisher. Denn nun hat man sich bei Ocean für eine aktivere Rolle entschlossen und die hauseigene Entwicklungsfirma **Tribe** gegründet. In den Räumlichkeiten von Ocean Software in Manchester, England, arbeiten mittlerweile schon rund 80 Leute für Tribe – und die Zahl steigt ständig. Die Mitarbeiter haben dort die Möglichkeit, mit Hilfe neuester Technik hochwertige Spiele zu entwickeln. Sie benutzen Silicon Graphics-Systeme mit Indy- und Indigo-Station und mit der Ony Reality 16-Engine einen der leistungsfähigsten Grafikcomputer in Europa.

Bei Tribe haben die Designer, Grafiker, Programmierer, Musiker, Entwickler und Mathematiker alle Möglichkeiten, die man sich als Spielehersteller heutzutage nur wünschen kann. Auf dem Firmengelände gibt es



HMS Carnage

Produktionsstätten, drei Musikstudios, ein Soundlabor und die entsprechenden Videostudios und Werkstätten. Hier wird zur Zeit an drei neuen Spielen gearbeitet: **HMS Carnage**, **Zoiks!** und **Dawn of Darkness**. Obwohl alle drei Titel komplett von Tribe produziert werden, unterscheiden sie sich doch sehr voneinander.

Bei **HMS Carnage** handelt es sich um ein sehr atmosphärisches Actionspiel mit zahlreichen ausgefeilten Missionen. Das Spiel bedient sich neuester Technologien und wird als eines der ersten Intels neuen MMX-Chip unterstützen, der ja (hoffentlich) schnellere und bessere Grafiken auf den PC-Monitor bringen soll als je zuvor. Mehr über den neuen MMX-Chip können Sie in unserer nächsten Ausgabe nachlesen!

Dawn of Darkness ist ein offensichtlicher D***-Klon und ein klarer Fall von "Was du kannst, kann ich schon lange". Das



Dawn of Darkness

Entwicklerteam hat für dieses Spiel eine eigene Engine entwickelt, die sich sehr von ihrem Vorgänger aus dem Hause iD unterscheidet. **Dawn of Darkness** wird sich auf mehr als einer Ebene bewegen, eine bessere Ausleuchtung vorweisen und neben einer Feuerkraft auch Gehirnschmalz vom Spieler fordern. Die Level sehen jetzt schon komplex und riesig aus, die Anzahl der Feinde erscheint geradezu gigantisch.

Bei dem dritten Spiel aus dem Hause Tribe handelt es sich um **Zoik!**. Das 2D Point'n'Click-Adventure entsteht unter Lizenz von Hanna-Barbera, daher kommen lauter alte Bekannte darin vor: Fred Feuerstein, Scooby Doo, Shaggy, Penelope Pitstop und die anderen. **Zoik!** spielt sich wie ein interaktiver Cartoon

und wird vermutlich fast jeden Spieler ansprechen. Hochwertige Animationen, die direkt aus einem Comic stammen könnten, erwecken zusammen mit der neuesten Video- und Grafiktechnologie Hanna Barberas Welt zum Leben. Für die englische Version wurden sogar die Original-Schauspieler als Synchronsprecher engagiert.



Zoik!



Zoik!

Vier auf einen Streich

Mit vier neuen Titeln will Gametek den Herbst vergolden. Klaus Trafford wollte unbedingt wissen, was sich in dem Softwarepaket alles verbirgt.



Surface Tension



Surface Tension

Gametek ist in gewisser Weise eine meiner Lieblingsfirmen. Immer wieder stelle ich nach Sichtung von Preview-Material fest, daß die Jungs wirklich gute Ideen haben. Auch grafisch wird einiges geboten, wovon andere Labels mitunter nur träumen. Aber dann, wenn das angepriesene Spiel endlich auf den Markt kommt, gibt es das große "Aha"-Erlebnis.

So geschehen bei Ripper, das wegen der zu schweren Rätsel abgewertet werden mußte, so geschehen bei Elite III, das total "buggy" war. In gewisser Weise erinnert mich Gametek an meinen Lieblingsfilm "Forrest Gump": Bei dieser Firma weiß man nie so genau, was man bekommt. Aber das soll uns nicht daran hindern, einen Blick auf das zu werfen, was man uns nach der allgemeinen Sommerpause

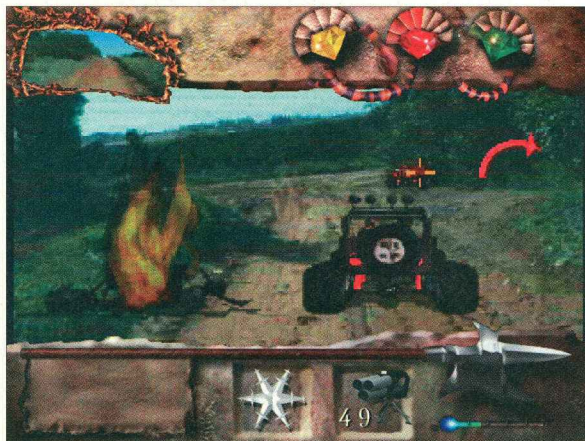
servieren möchte.

Surface Tension

Eine nicht ganz neue Idee, um es gelinde auszudrücken, wird mit Surface Tension verwirklicht. Volle Manövrierfreiheit im 360-Grad-Winkel, dreidimensionales Echtzeit-Rendering und eine fotorealistische, blutdrucksteigernde Erfahrung soll man mit



Soul Hunt



Soul Hunt



Net Zone

diesem Action-Adventure aus dem Jahre 2051 machen. Wie schon so oft, ist die Erde nicht mehr das, was sie einmal war. Ein tödlicher Virus hat viele Menschen dahingerafft, doch schließlich schaffte man es, die Gefahr zu bannen.

Doch da ist noch LYNX (von Planeten Atari?), und die wollen natürlich mittels gefundener Reste des Virus die Welt erobern. Sie übernehmen nicht die Rolle des 92-jährigen Chefredakteurs der PC Power, sondern die von Bishop (vom Raumschiff Nostromo?), der den Kampf gegen die bösen Mächte aufnimmt. Unterstützung finden Sie in der reichhaltigen Bordbewaffnung. Wie die Story weitergeht, sehen Sie ab September auf Ihrem PC. Die Screenshots lassen zumindest auf gute Grafiken hoffen.

Soul Hunt

Die im Titel angesprochene Seelenjagd beginnt im 11. Jahrhundert nach Christus. Ein Mönch wurde Zeuge bizarrer Rituale und schrieb diese in einem Buch nieder. Erst 1972 wird es in einem alten Buchladen von einem Professor entdeckt, dessen Assistent offensichtlich mehr als nur berufliches Interesse an dem Buch an. Und flugs versetzt es Sie in ein Gruselerlebnis, in dem Okkultes eine maßgebliche Rolle spielt.

Das könnte ein richtig spannendes Adventure werden, und ich möchte wetten, Sie glauben momentan auch, daß es sich um ein solches handelt. Weit gefehlt! Statt wie bekloppt in einem Haus herumzuwetzeln, verbringt der Spieler zunächst die meiste Zeit auf der Straße. 50

Kilometer sind mit einem Jeep zurückzulegen, aber nicht etwa um Rätsel zu knacken oder einige, vermutlich entführte Freunde zu befreien. Nein, vielmehr dürfen Sie die Jünger des Teufels (ich nenne Sie mal so) mit Ihrem Fahrzeug zerstören und somit mehr Waffenpower erlangen. Später jedoch erwarten Sie alte Ruinen, die Sie dann nach Herzenslust untersuchen können. Gekämpft wird dennoch – ab November vielleicht auch bei Ihnen im Wohnzimmer.

Net Zone

Jetzt gehen wir ins Jahr 2016. Vor gut einem Jahr ist Ihr Vater spurlos verschwunden. Es wird vermutet, daß es mit einer streng geheimen Mission der Firma zusammenhängt, für die er gearbeitet hat. Jene war nämlich damit beschäftigt, künstliches Leben zu erforschen und zu kreieren. Ihre Aufgabe ist es... na, dreimal dürfen Sie raten.

Das Beste kommt aber noch: Es handelt sich allem Anschein nach diesmal wirklich um ein Adventure, denn Sie erwarten diverse Rätsel und Aufgaben, die Sie zu lösen haben. So sollten Sie sich intensiv mit einem Computer unterhalten (H.A.L.lo?) und sich auf die Suche nach Ihres Vaters Datenbank machen. Die Grafiken laden förmlich dazu ein. Von allen vier Spielen erscheint mir persönlich

dies das interessanteste zu sein. Im September stellt sich dann die Aigner-Frage: Hopp oder Top?

Alien Incident

Auf der E 3 vollmundig für Juni angekündigt, habe ich von diesem Adventure bislang noch kein Testmuster gesichtet. Null Problemo, Gametek ist nicht die einzige Firma, die uns Spieler bis nach den Sommerferien hinhält. Die Story ist – man möge mir diese Entgleisung nachsehen – einfach süß: Vier kleine Aliens haben Ihren Onkel entführt, und Sie dürfen ihn suchen gehen! Das hört sich an wie eine moderne Schneewittchen-Variante.

Nachdem Sie Ihren ersten Schock überwunden haben, dürfen Sie nach Herzenslust im Haus des Oheims stöbern, einen geheimnisvollen Wald untersuchen und schließlich die Bekanntschaft einer 1000 Jahre alten Mumie machen. Da staunt der Experte, und der Wunde laiert sich. Und ich bin mal gespannt, ob sich meine etwas gemischten Eindrücke der vier vorgestellten Titel bewahrheiten oder nicht. Womit wir wieder bei der Pralinenschachtel wären. Und genau die leere ich jetzt auf einen Schlag. Mahlzeit! ☺



Alien Incident



Net Zone



Alien Incident

Lighthouse

Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, die schlicht und ergreifend faszinierend sind. Von einem solchen Erlebnis weiß Klaus Trafford zu berichten – folgen Sie ihm auf die Insel der Leuchttürme.



Zum Turm, zum Turm, Rapunzel, Rapunzel!

Tosend umspült das Meer die aus dem Wasser ragenden Felsbrocken. Das Schiff passiert die Steinmassen in sicherem Abstand und steuert weiter auf die Insel zu. Während der letzten Minuten hatte das Schaukeln des Schiffes zugenommen, und ich fühle nun doch ein leichtes Unwohlsein. Ein Blick nach rechts verrät mir, daß es den anderen

Passagieren nicht viel besser geht.

Aber gleich werden wir es ja geschafft haben und am Ziel angekommen sein. Auf besagter Insel nämlich, die auf den schönen Namen Ile d'Ouessant hört und 75 (Passagierschiffs-)Minuten vom französischen Brest entfernt liegt. Und wir sind ganz bestimmt nicht hierher gekommen, um Urlaub zu machen, sondern "rein dienstlich"

bereits kurz vorgestellt, deshalb hier nur eine kurze Zusammenfassung: Sie werden von einem exzentrischen Physiker gebeten, auf dessen einjährige Tochter aufzupassen. Dazu begeben sie sich in den Leuchtturm, wo der Professor und sein Kind wohnen. Doch von dem Mann fehlt jede Spur, und wenig später wird das kleine Mädchen von einem seltsamen Wesen durch

(von wegen!) auf Einladung von Sierra. Und das hat seinen guten Grund.

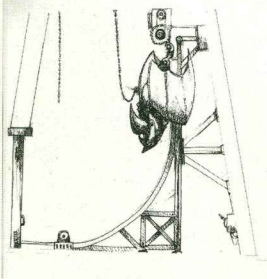
Insel der Leuchttürme

Journalisten aus drei Nationen – Frankreich, England und Deutschland –, allesamt in der Computerspielebranche tätig, sollten sich an jenem sonnigen Freitag auf der bretonischen Insel versammeln, um dort die Präsentation des neuen Sierra-Titels Lighthouse zu erleben. Auf Ile d'Ouessant gibt es nämlich ein Leuchtturmmuseum, und rund um die Insel sind gar vier Leuchttürme, die den Schiffen des Nachts den Weg weisen. Ein idealer Ort also, um ein Adventure vorzustellen, in dem es um einen Leuchtturm geht.

Die Story des Spiels hatte ich Ihnen in der letzten Ausgabe

Am Anfang war die Zeichnung

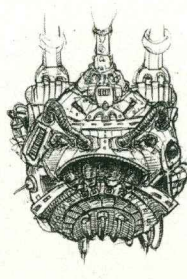
Bevor am Computer Grafiken erstellt werden, setzen sich professionelle Zeichner an ihren Block und skizzieren Objekte und Personen, die später im Spiel auftauchen. Hier sind die Entwürfe von vier Wesen, die Ihnen bei Lighthouse begegnen werden:



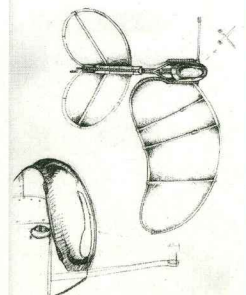
Bat



Demon

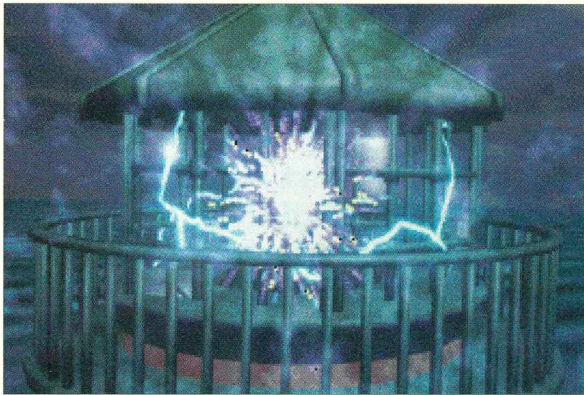


Guardian



Aile

BACK OF SIERRA'S
"LIGHTHOUSE"



Durch diese helle Trasse muß er kommen...

eine Zeitpforte in eine andere Dimension entführt.

Ihre Aufgabe besteht nunmehr darin, den Eingang zu dieser Pforte zu finden und dann – mutig, wie Sie nun einmal sind – die Entführten zu finden und zu retten. Doch dieses Unternehmen gestaltet sich als äußerst gefährlich, denn Sie haben die Rechnung ohne den Eisenvogel gemacht...



Die feinen Grafiken erfreuen das Auge des Spielers



Clive Barker läßt schön grüßen: Diese Box erinnert irgendwie an Pinhead



... um dann auf dem Pfad in die dritte Dimension zu gelangen – in eine faszinierende, andere Welt voller Gefahren

Dauerspaß garantiert?

Ein erfahrener Adventurer soll, so jedenfalls Sierras Information, an die 60 Stunden benötigen, um Lighthouse komplett durchzuspielen. Es handelt sich hierbei um das erste Genre-Spiel der Firma, das komplett in 3-D gestaltet ist, ist aber ansonsten ein "klassisches" Adventure mit einfacher Point&Click-Steuerung.

Während die englische Version mit Erscheinen dieser PC Power bereits erhältlich sein dürfte (und von uns wegen der Sommerpause erst in der 10/96 getestet werden kann), wird es im September eine rein deutsche Version geben, die wir dann ebenfalls noch einer ausgiebigen Prüfung unterziehen werden. Was ich bis jetzt

davon gesehen habe, ist vielversprechend: Grafisch ist Lighthouse wirklich vom Feinsten, der atmosphärische Sound weckt die Hoffnung auf enorme Spannung, und die Story (von denen Sie ja nur einen Teil kennen) ist erst recht interessant.

Sex und Gewalt als Nachtschicht

Damit war Sierras Präsentation aber noch längst nicht beendet, denn als kleines Schmankerl (nicht wahr, Frau Stoschek, so heißt das doch in München, oder?) gab's noch das AVI zu Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh oben drauf. Splatterszenen, Sex, Gewalt – Sierras Meinung dazu: "Wir machen nicht nur Bubü-Spiele für Kinder, sondern auch Games für Erwachsene. Und Phantasmagoria II ist definitiv ein Spiel für diese Gruppe." Und mit einem Augenzwinkern: "Wenn es in Deutschland indiziert wird, verkaufen wir es eben notfalls in Sexshops!". Ob dies so ernst gemeint war oder nicht, lassen wir mal dahingestellt. Bei Lighthouse jedenfalls gibt es keine Szenen, die gewissen Jugendschützern mißfallen würden.

Konkurrenzkampf ade!

Mit der Präsentation war übrigens das Ganze noch nicht getan: Sierra sorgte "nebenbei" auch dafür, daß wir Journalisten uns von Freitag abend bis Sonntag nachmittag auf der Insel rundum wohl fühlen konnten. Angesichts einer Einwohnerzahl von rund 2000 und einer eher historischen als modernen Umgebung erschien uns dies alles zunächst etwas ungewöhnlich. Doch der gemeinsame Gesprächsstoff und die Begegnung dreier Nationen war letztendlich der Dreh- und Angelpunkt.

Und noch etwas anderes hat sich gezeigt: Es wird, gerade in unserer Branche, so oft vom harten Konkurrenzkampf gesprochen. Und meist wird jede Namensnennung eines anderen Magazins tunlichst vermieden. Hier, auf Ile d'Ouessant, zeigte sich aber wieder einmal, daß man sich mit den Kollegen durchaus sehr gut verstehen kann. Und so freue ich mich auf die nächste Begegnung mit Sandra, Peter und Monika von der lieben Konkurrenz aus Eschwege, Haar und München. ☺

Quake

Hersteller: iD Software • Genre: Action

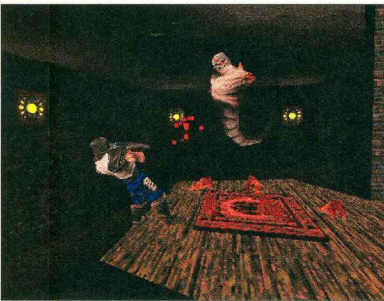
Der neueste 3-D-Ballerspaß von iD Software gehört zu den meistdiskutierten Titeln des Jahres. PC POWER-England-Korrespondent Jonathan Eves befragt einen der Macher nach den Besonderheiten.

Was Computerspiele angeht, kann Quake einen wirklich erstklassigen Stammbaum vorweisen. Hierzulande hat man allerdings recht wenig von den Produkten, denn die ganz große Erfolgsreihe mit "D" am Anfang steht auf dem Index. Nach einer scheinbar endlosen Zahl mehr oder weniger gut geklonter Ableger des großen Vorbilds sorgten die Macher nun selbst für eine Fortsetzung des Ballervergnügens. Denn obwohl das Spiel Quake genannt wurde, wäre der Titel D... 3 sicher ebenso passend.

In den letzten Zügen

Obwohl zur Zeit noch letzte Hand an die Details von Quake gelegt wird, ist eine komplett neue Engine bereits in trockenen Tüchern. Diese hat nicht nur die Entwicklung einer brandneuen Spielumgebung mit ausgefeilteren Lichtquellen ermöglicht, sondern auch eine deutlich verbesserte künstliche Intelligenz. Das Interesse der Spieler war schon auf der E3 dermaßen groß, daß der iD-Stand förmlich in der Menschenmasse unterging.

Zwar handelte es sich bei der dort gezeigten Version schon um eine starke Verbesserung



Fliegender Holländer?

gegenüber der zuvor im Internet verbreiteten Variante, das endgültige Spiel wird allerdings noch weitaus mehr Features enthalten. Sobald Quake die letzte Entwicklungsphase verlassen hat, werden wir das Spiel selbstverständlich einem erbarmungslosen Härtetest unterziehen und Ihnen in einem ausführlichen Review darüber berichten. In der Zwischenzeit haben wir American McGee von iD Software zur Seite genommen und ihn kurz vor einer weiteren arbeitsreichen Nacht mit unserem Wissensdurst konfrontiert.



Dem möchten wir nicht begegnen

PC Power: Viele Hersteller testen ihre Spiele ausschließlich im Hause. Ihr habt euch dazu entschlossen, Quake öffentlich analysieren und beurteilen zu lassen. Ist das nicht ein sehr zeitaufwendiger Vorgang, den man durch den Einsatz professioneller Tester in der Firma wesentlich verkürzen könnte?

McGee: Wir machen beides. Wir haben Spieletester, denen wir in unseren Büros über die Schulter schauen, um so eventuelle Probleme mit Karten, Monstern und allem, was den Ein-Spieler-Modus betrifft, zu finden. QTEST wurde veröffentlicht, um unseren Netzwerkmodus auf Herz und Nieren zu testen, also Dinge wie die Mehr-Spieler-Option mit mindestens vier Teilnehmern, die Antwortzeiten im Internet oder die Zuverlässigkeit bei schlechten Verbindungen. Solche Dinge können einfach nur dann richtig getestet werden, wenn möglichst viele



Hier wurde früher schon geballert

Leute das Spiel über einen langen Zeitraum auf unterschiedlichsten Systemen ausprobieren. Wir haben einige Fehler in unserem Netzwerkmodus finden und beheben können, der Test war also erfolgreich.



Komm in meine Arme

PC Power: Wie lange befand sich Quake in der Entwicklung? Und ist es möglich die Entwicklungszeit bei zukünftigen Projekten zu verkürzen?

McGee: Wir arbeiten schon seit der Beendigung von D... II an Quake. Und das war vor mehr als drei Jahren. Wir haben viel gelernt in dieser Zeit und hoffen, die nächsten Spiele etwas zügiger fertigstellen zu können.

PC Power: Gibt es irgendwelche Elemente, die ihr euch für Quake gewünscht hättet, aber wegen technischer Beschränkungen nicht verwirklichen konntet?

McGee: Diese Frage ist natürlich nicht so leicht zu beantworten. Es gibt etwa eine Million Dinge, die wir gern gemacht hätten, aber sie alle hier aufzulisten macht wohl wenig Sinn... Im Grunde sind wir mit einer bestimmten Anzahl an Zielen gestartet und haben die meisten davon auch erreicht. Es gibt nur ganz wenige Elemente, die die Quake-Engine nicht leistet, obwohl wir das gerne hätten.

In Bezug auf das Gameplay hätten wir uns noch einiges vorstellen können, wozu uns im Augenblick aber die Zeit fehlt. Dabei handelt es sich ausschließlich um nicht unbedingt notwendige Spielelemente, die unsere Engine durchaus zulassen würde.

PC Power: Glaubst Du, daß die Mindestanforderungen an die Hardware bei den

neuen Spielen schneller steigen, als die Spieler ihre Rechner aufrüsten können? Und kann man dem Käufer eine solche Entwicklung überhaupt zumuten?

McGee: Bei der Entwicklung eines Spiels geben wir uns keine große Mühe, daß es auch auf älteren Rechnern läuft. Wenn wir das täten, könnten wir niemals echte Fortschritte erzielen. Um es jedermann recht zu machen, müßten wir immer noch Spiele produzieren, die auf einem 386er laufen. Das ist nicht der Grund, warum wir Spiele entwickeln. Unser Ziel sind sehr schnelle Spiele und eine hohe Spielbarkeit auf Maschinen, die uns auch eine deutliche Verbesserung gegenüber unserem letzten Produkt erlauben.

PC Power: Wie weit kann man Spiele im Stil von D... noch verbessern? Gibt es bereits Pläne in eine andere Richtung?

McGee: Wir haben überhaupt keine Ambitionen, die Produktion von Spielen dieser Art zu beenden.

PC Power: Habt ihr für Quake eine komplett neue Engine entwickeln müssen? Und wenn ja, worin unterscheidet sie sich von ihren Vorgängern und welche Probleme gab es damit?

McGee: Ja, die Engine ist absolut neu. Auch der Karten-Editor ist neu. Für Quake haben wir alles von Grund auf neu entwickelt. Die Quake-Engine erlaubt echte 3-D-Darstellungen, was bei D... noch nicht wirklich möglich war. Bei D... konnten wir zwar Level konstruieren, die wiederum aus mehreren Leveln bestanden, übereinander liegende Etagen waren allerdings noch nicht machbar.

Bei Quake können wir erstmals so viele Etagen übereinander schichten, wie wir nur wollen. D... basierte auf Sektoren, also konnten wir einen bestimmten Spielbereich immer nur gleichmäßig ausleuchten. Bei Quake haben wir einzelne Lichtquellen. So wird die Leuchtkraft immer geringer, je weiter man sich von ihr entfernt – ganz wie das auch bei einer natürlichen Lichtquelle der Fall ist. Die Monster in D... bestanden aus Sprites, in Quake benutzen wir Polygon-Modelle, die einen wirklich dreidimensionalen Eindruck vermitteln.

PC Power: Quake und iD Software sind in letzter Zeit permanent in den Medien präsent. Glaubst du nicht, daß die Öffentlichkeit schon vor der Veröffentlichung des Spiels übersättigt sein und sich das schließlich auf das Spiel auswirken könnte?

McGee: Doch. Aber vertrau' mir.

PC Power: Wie wichtig ist ein Netzwerkmodus bei euren Spielen? Gegenüber der Ein-Spieler-Option scheint ihr darauf ja immer mehr Wert zu legen...

McGee: Wir wissen natürlich, daß das Spielen in Netzwerken nicht einmal annähernd so populär ist wie Einzelspiele. Aber wir sind davon überzeugt, daß Quake dies ändern wird.

PC Power: Gibt es bereits Überlegungen zu eurem nächsten Spiel, oder ist vielleicht schon ein neuer Titel in Arbeit?

McGee: Zur Zeit wird noch nicht an neuen Spielen gearbeitet. Nach Quake werden einige von uns mit Quake II anfangen, und andere werden sich dem nächsten Projekt zuwenden. Zu beidem gibt es aber momentan noch keine Information.

PC Power: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Zähle bis drei...

TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.POW
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Internet: www.Topshare.de

TeL05384/1680
Fax. 05384/280
T-online: röpke#
Email: Topshare@t-online.de

CD-ROM Spiele

AH-640 Longbow	87,90
Albion DV	39,90
Ascendancy DV	69,90
Aufschwung Ost DV	38,90
Blown Away DV	78,90
Cäsar 2 DV	82,-
Chewy Escape from FS DV	39,90
Civilisation II DV	85,90
Command & Conquer DV	88,-
Command & Conquer Mission34,-	
Conquest of the	
New World DV	78,90
Creature Shock DV	29,-
Cyberia 1 DV	38,90
Cyberia 2 DV	82,90
Das Museum DV	79,90
Descent 1	34,90
Descent 2	89,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Fugger II DV	82,90
DOGZ	28,90
DUKE Nukem 3D	78,90
Earthworm Jim 1+2 DV	68,90
Evokation DV	78,-
Fantasy General	69,90
Fast Attack DV	78,90
FI Manager 96 DV	74,90
Fifa Soccer 96 DV	78,-
Gabriel Knight 2 DV	89,90
Hexen Mission	48,90
HUGO 3	69,-
Kingdom of Magic DV	69,90
Myst DV	69,-
Normality DV	78,90
Panzer General 2 DA	69,-
Pinball 95 (WIN 95)	54,-
Pole Position DV	89,90
Police Quest 4 DU	29,-
Rätsel des Master Loo DV	83,90
Rayman	65,90
Rebel Assault 2 DV	79,90
Ripper DV	83,90
Shanara DV	83,90
Shell Shock DV	84,90
Silent Hunter DV	68,90
Star Trek Klingons DA	74,90
Terra Nova DA	77,90
The Dig DV	74,90
Trivial Pursuit DV	79,-
Virtual Corporation DV	44,90
Warcraft 2 DV	82,-
Warcraft2 Mission CD	29,90
Which Heaven 2	79,90
Worms DV	69,-
Worms Mission CD	48,90
Zork Nemesis	84,90

Lexika

Bertelsmann Discovery	159,-
Bertelsmann Planet Erde	169,-
Brockhaus Kompakt	88,90
Compton Encyclopedia 96	69,-
Das LexiCon	19,90
Encyclopedia Britannica	1598,-
Grollier Encyclopedia 96	69,-
Lexikon des intern.Films DV	128,90
Kellers Musik Katalog	49,-
Microsoft Encarta 96	109,-
Multipedia	78,90
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,	
Goethek Weltatlas, Gesetze und	
Leitsatzkartei, Euro Trans,	
Mitsubishi Hotelführer	

Infotainment & Nützliches

10000 Color Cliparts	44,-
A.D.A.M DV	78,90
Aral Straßenverbindungen D	68,-
Arround Atlanta DV	57,90
A Stroll in the XX Century	78,90
Bewegende Werbung	47,90
Biolek: Meine Rezepte	56,-
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
DeTeMedien Telefonbuch	29,-
D-Info 2	39,-
D-Atlas	39,-
D-Jure	45,-
Der gr. Kulturfahrplan DV	104,90
Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
Einfin die klassische Musik	58,-
Englisch 2 Plus	78,90
EU-Atlas Routenplaner	38,90
Falk Streetpilot	86,-
Goethe in Weimar	78,-
Le Louvre DV	88,-
LOVE Vision DV	45,90
Mein Büro 1	
(7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-
Mein Büro2	
(7 Vollversionen)	45,-
Mein Traumbad	59,90

Bei Bestellung von mindestens
3 CD-ROM eine
Überraschungs CD GRATIS!!!

MS Cinemania 96 (WIN 95)	68,-
MS World Atlas (WIN95)	109,-
MS Oceans	79,-
MS 500 Nations	68,-
Night Owl 20	48,90
Patchwork 2/3 96	39,90
Pegasus Vol.3	33,-
Pegasus goes online	38,90
Route 66 DV	69,-
Thomas Mann	84,-
The Way Things Work	99,-
Topware Gold 2	39,-
Ultimate Human Body	99,-
Vista Pro 3.0 für Win.	98,90
Wie funktioniert das ?	128,90
Win Vokabel 3.0 D/E E/D	55,-
Win Vokabel 3.0 D/F F/D	55,-
Win Wörterbuch D/E - F/D	12,-
Win Wörterbuch D/F - F/D	12,-
Yellow Point CD	39,-

Kinderprogramme ab 4 Jahre

Baba Jaga & die Zaubergänse	59,90
Imo und der König	59,90
Janosch: der kleine Tiger	58,-
Mein erstes Lexikon	99,90
Nur Oma & Ich	74,90
Schildkröte & Hase DV	75,-
Tuneland DV	85,-
Wo ist Walter	78,90
Zirkus DV	69,-

Kinderprogramme ab 8 Jahre

Denkspiel III	69,-
Der Teletransportierschlumpf	74,90
ECO the dolphin	68,90
English for Kids	89,-
Kid Pix Studio	88,90
Mathe Workshop DV	88,-
Microsoft Explorapedia DV	79,-
Prof. Tims verrückte Werkstatt	74,90
Tom & Jerry	58,90
Sim Town DV	69,-

Versandkosten:
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)

Krieg von A bis Z

Schon seit vielen Monaten wird das Erscheinen des ersten PC-Titels der Bitmap Brothers immer wieder verschoben. Jonathan Eves informierte sich bei Z-Designer Eric Matthews nach dem Stand der Dinge.



Dieser Aufforderung sollte man folgen

Z ist der Titel des ersten PC-Games der Bitmap Brothers. Während der Entwicklungszeit von über vier Jahren wurden die an den Arbeiten Beteiligten immer wieder mit den unerbittlichen Realitäten der Branche konfrontiert. Ständig tauchten neue Probleme auf, ständig mußten Änderungen gemacht werden, der Veröffentlichungstermin wurde regelmäßig hinausgeschoben.

Eric Matthews, der Designer von Z, wollte ein Spiel produzieren, das unkompliziert und ohne große Vorkenntnisse zu spielen ist. Er wollte den Spieler in einen bunten Action-Cocktail hineinversetzen, der so fesselnd ist, daß man die Finger nicht mehr davon lassen kann. Das Game besteht aus 20 Levels und spielt auf fünf Planeten. Wir sprachen mit dem Herrn dieser Schöpfung und haben uns Z einmal genauer angeschaut.

PC Power: Was ist die Grundidee in Z?

Eric Matthews: Wir wollten ein Kriegsspiel entwickeln, das einen leichten Einstieg bieten, aber doch schwierig zu meistern sein sollte. Ein Spiel mit der Unmittelbarkeit und den optischen Effekten eines Action-Games kombiniert mit der Komplexität eines Strategie-Games. Die Grundidee für das Spiel ist folgende:

Z ist ein Echtzeit-Action-Strategie-Kriegsspiel. Der Spieler tritt entweder gegen den Computer oder gegen menschliche Zeitgenossen an. Die Action findet auf einem Schlachtfeld statt, an dessen Enden sich jeweils

ein Fort befindet – eines wird vom Spieler, das andere vom Gegner kontrolliert. Jedes Schlachtfeld ist in Territorien unterteilt. In jedem dieser Territorien befindet sich eine Flagge, die den Besitzer des Gebietes anzeigt.

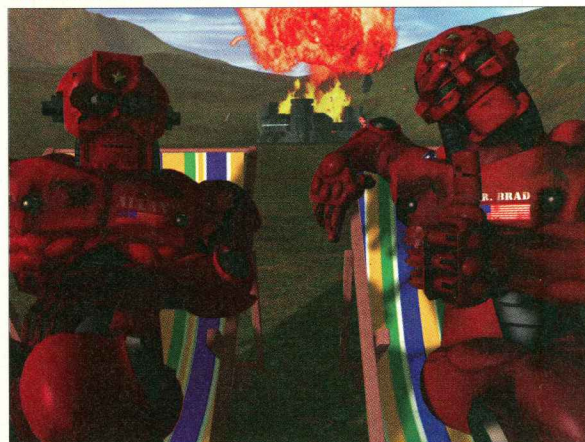
Zu Beginn des Spiels versuchen die Spieler mit ihren Kampfeinheiten, diese Flaggen zu erobern. Auf einigen der Territorien befinden sich Roboter- oder Fahrzeugfabriken. Je mehr Territorien ein Spieler besitzt, desto schneller können die Fabriken für Waffennachschub sorgen. Der Spieler muß schon recht aggressiv zu Werke gehen, denn ohne eigene Territorien wird er von einem mächtigen Gegner überrannt werden.

Durch das gesamte Spiel hindurch wird der Spieler immer wieder in Kämpfe verwickelt, die um die Vorherrschaft über die Territorien entbrennen. Erreicht einer der Spieler das Fort des Gegners oder vernichtet dessen Streitkräfte, hat er das Spiel gewonnen.

PC Power: Dieses Konzept ist ja inzwischen schon recht bekannt. Warum haben Sie sich



Es ist nicht alles Gold, was glänzt



Tja, das war's mit dem Power-Tower (gez.: B.S.)

entschieden, ausgerechnet diesen Weg für Ihr erstes PC-Spiel einzuschlagen?

E. M.: Als ich vor vier Jahren mit der Arbeit begann, gab es bestimmte technische Voraussetzungen, die der Spiel-Computer zu erfüllen hatte. Er mußte mit der Maus steuerbar sein, eine hohe Prozessorleistung bieten und in

einem Netz verwendet werden können. Deshalb fiel meine Wahl auch auf den PC.

PC Power: Obwohl sich das Action-Strategie-Genre mittlerweile recht gut etabliert hat, scheint Z noch einen Schritt weiter zu gehen. Mit welchen Design-Mitteln haben Sie die Idee zu diesem Spiel in die Tat umgesetzt?

E. M.: Zunächst einmal haben wir eine abgespeckte Version des Spiels hergestellt, in der zwei Spieler über eine serielle Verbindung gegeneinander antreten konnten. Das Ganze war noch sehr simpel, aber es zeigte doch, daß das Konzept funktionierte und das Spielen Spaß machte. Wir haben uns angeschaut, wie menschliche Spieler an die Sache herangingen und daraufhin die "Regeln" für den Computer-Gegner entwickelt. Alles übrige wurde dann diesem "Kernspiel" hinzugefügt.

PC Power: Mußte für Z eine völlig neue Game Engine entwickelt werden? Wenn ja, inwiefern unterscheidet sie sich von denen aus anderen Projekten der Bitmap Brothers?

E. M.: Ja, wir haben speziell für dieses Spiel eine nagelneue Engine entwickelt. Damit lassen sich alle Elemente des Games verändern, alles, vom Aufbau der Levels über die individuellen Fähigkeiten der einzelnen Roboter bis hin zu den Gerätschaften oder Gebäuden. Von seiner Art her ähnelt der Editor dem aus The Chaos Engine oder Gods. Nur ist er viel größer und komplexer.

PC Power: Wie komplex ist die künstliche Intelligenz in diesem Spiel, und welchen Anteil hat sie am Unterhaltungswert und an der Spielbarkeit?

E. M.: Künstliche Intelligenz ist ein fundamentaler Bestandteil für ein Spiel dieser Art. Wenn die Kampfeinheiten nicht auf überzeugende Weise handeln und reagieren oder gar Dinge tun, die man weder erwarten kann noch gewollt hat, sorgt das beim Spieler bestenfalls für Frustration. Wenn der Computer-Gegner nicht den Eindruck macht, als würde er durch kluge Entscheidungen in Echtzeit auf die Strategien des menschlichen Gegenparts reagieren, dann stellt er auch keine echte Herausforderung dar. Und mit dieser Problematik haben wir uns in



Früher habe ich Freddy Krüger gedoubelt

den letzten vier Jahren herumgeschlagen.

PC Power: Im letzten Jahr wurde verkündet, das Spiel würde im September '95 erscheinen. Mittlerweile hält man einen Erscheinungstermin im August '96 für realistisch. Was waren die Hauptursachen für diese Verzögerungen?

E. M.: Da sind viele Dinge zusammengekommen, die wir bei der Festlegung des ursprünglichen Erscheinungstermins noch nicht berücksichtigt hatte – 35 Minuten Video, komplette Übertragung in fünf Sprachen, erweiterte Netz-Optionen, Modem-Funktionen, etc. Es gibt aber auch noch andere Gründe: Z ist das ambitionierteste Produkt, das wir je hergestellt haben. In diesem Spiel stecken wahrscheinlich mehr Codes, Grafiken und Sounds als in all unseren anderen Spielen zusammen.

Damit haben wir wohl unser bislang bestes Spiel produziert, stießen aber auch auf Probleme, die wir nicht vorhersehen konnten. Ich könnte jetzt über die vielen Bugs berichten, über Kompatibilitätsprobleme der PCs, die Probleme mit Netzen... Doch wir sind

Perfektionisten, die ein Spiel erst dann in den Handel bringen, wenn es hundertprozentig in Ordnung ist. Das ist unsere Einstellung, und danach arbeiten wir auch.

Der Erscheinungstermin mußte verschoben werden, weil das Spiel zum geplanten Zeitpunkt noch nicht fertig war. So einfach ist das. Wir wissen, daß solche Terminverschiebungen bei den Kunden natürlich auch für Frustration sorgen können, aber wir können es nicht ändern.

PC Power: Was soll man über Z in einigen Jahren rückblickend sagen können, was würden Sie sich wünschen?

E. M.: Es ist ein Klassiker, der das Warten gelohnt hat und der alle daran Beteiligten superreich gemacht hat.

PC Power: Was wird nach Z Ihr nächstes Projekt sein?

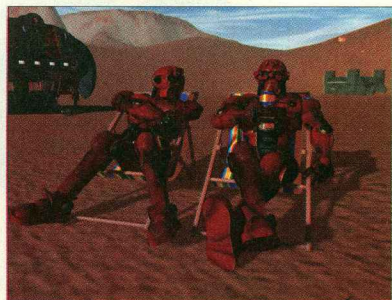
E. M.: Ich will herausfinden, wie man derart umfangreiche und gute Spiele noch schneller entwickeln und dabei noch mehr Geld verdienen kann. ☺



Was bedeutet eigentlich Z?



Sind die Würstchen bald gar?



Es geht nicht über ein Sonnenbad

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

Handhabung: 10 Punkte

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

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

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

Aus der Gesamtwertung können Sie entnehmen, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt oder nicht. Was aber selbstverständlich nur unsere Meinung ist, die Kaufentscheidung fallen 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



Action

Battle Arena Toshinden	134
Duke Nukem (Vollversion)	106
Pray for Death	126
Total Mania	136

Adventure

Normality Inc.	112
Shellshock	138

Flug-Simulation

Starfighter 3000	120
------------------	-----

Renn-Simulation

World Rally Fever	114
-------------------	-----

Sport

Euro '96	130
Sensible World of Soccer	111

Strategie

CyberJudas	122
Die große Schlacht um Gettysburg	128
Missionforce: Cyberstorm	124
Offensive	118
War College	116
Warcraft II Expansion Set	137

Wirtschaftssimulation

Elisabeth I.	58
Der Produzent	108

**Bitte beachten Sie
unsere total
verrückte PC Power
Abo-Aktion auf den
Seiten 162-163**

Elisabeth I.

So manche Seeschlacht gegen böse Piraten und Quietscheentchen hat Lorenz Steinke in seiner heimischen Badewanne schon gewonnen. Statt der Wanne wartet nun die Biscaya und anstelle der Seifendose eine Nußschale auf ihn, denn eine ehrgeizige Frau hat ihn zu Höherem berufen. Na dann: Mast- und Schotbruch.

Wir Deutschen sind nicht nur das Volk der Dichter und Denker, sondern auch große Freunde von Wirtschafts-Simulationen. Nirgendwo sonst auf der Welt wird so gerne um virtuelle Dollars, Credits, Taler, Louisdor und Spacebucks gekämpft. Nirgendwo sonst werden mehr Fabriken und Handelskontore in Computern eröffnet, mehr Raum- und sonstige Schiffe am heimischen PC beladen und mehr Waren per Tastatur und Mausclick umgeschlagen, verladen, gestohlen, getauscht oder gehandelt.

30 Jahre lang getestet

Weil wir einheimischen Spieler aber so gerne Güterkreisläufe simulieren und mit so abstrakten Dingen wie Profi-Fußballern oder Endurianischen Raumschiffmäusen handeln, sind wir mit der Zeit

auch außergewöhnlich kritisch geworden. Wer uns altbackene Simulationen ohne abwechslungsreiche Wirtschaftssysteme, ansprechende Grafik und packende Einfälle bietet, kann beim deutschen Publikum mittlerweile keinen Blumentopf mehr gewinnen.

Wir haben uns deshalb das Spiel Elisabeth I., den jüngsten Vertreter und Patrizier-Nachfolger aus dem Hause Ascon, auch mit jenem kritischen Blick angesehen, den wir Ihnen und uns schuldig sind. So sind wir denn auch 30 Jahre lang als Händler und Freibeuter mit Pinassen und Galeonen über die Sieben Weltmeere gesegelt, haben um die Gunst der berühmten englischen Königin Elisabeth I. gebuhlt und für die englische Monarchie gefährvolle und nervenaufreibende Abenteuer bestanden.

Am Anfang war die Frau

Elisabeth I. war eine überaus ehrgeizige und willensstarke Frau. Ihr gelang es, England im 16. Jahrhundert vom unbedeutenden Kleinstaat zur weltweit bewunderten Seefahrer-Nation zu machen. Mit politischer Weitsicht und Sachkenntnis legte sie dabei den Grundstein für ein weltumspannendes Kolonialreich.

Kein Wunder also, daß die Spürhunde von Ascon bei der Suche nach einem Thema für den geplanten Patrizier-Nachfolger über den Namen dieser bedeutenden Dame stolperten und sich daran festbissen. (Mehr über diese Suche erfahren Sie in unserem Interview mit Frank Guntenhöner von Ascon.)

Wie wäre es, so fragten sich die Spielmacher, wenn man in einer wachsenden Simulation den Seehandel jener Zeit mit dem abwechslungsreichen politischen Background Elisabeths kombiniert und das Ganze anschließend noch mit einem Schuß Action

würzt? Gesagt – getan. In unzähligen durchwachten Nächten und durchschlafenen Tagen haben die Programmierer und Grafiker dem Spiel schließlich eine Form gegeben und unter dem Namen Elisabeth I. in die Regale der Softwarehändler gestellt.

Herausgekommen ist dabei zunächst einmal ein Handelsspiel, wie wir es in vielfacher Form, wenn auch mit anderem historischen oder politischen Umfeld, schon öfter gesehen haben. Herausgekommen ist dabei aber auch ein spannender Adventure-Part, der neben dem

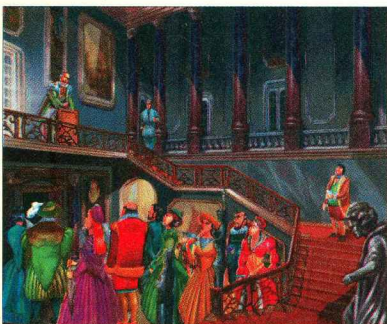
Damit gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handels-Simulationen auf dem deutschen Markt gibt.

Handel für zusätzliche Abwechslung sorgt: So wird der Spieler während seiner Handelsreisen immer wieder um kleine Gefälligkeiten für die Königin gebeten.

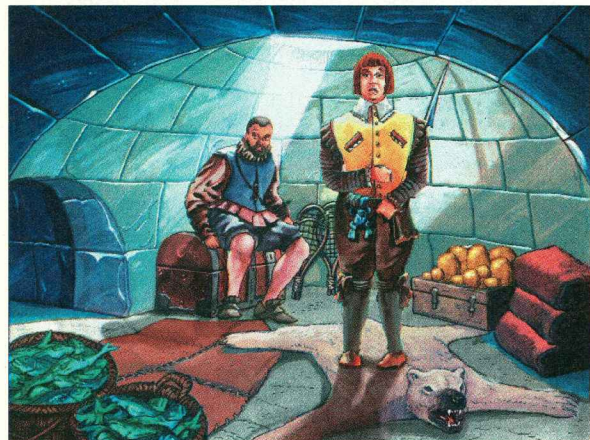
Mal soll er einen ihrer Boten durch Spanien schippen oder eine wichtige Nachricht über bevorstehende Invasionen und Aufstände überbringen. Als Belohnung winken Pöstchen bei



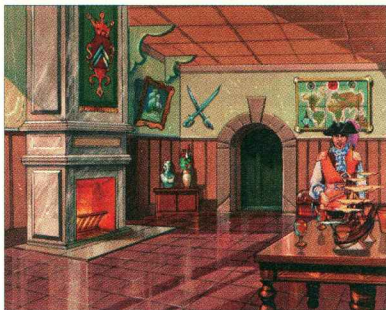
In jeder Stadt warten Händler darauf, mit Ihnen lukrative Geschäfte zu machen – aber hüten Sie sich vor Sonderangeboten!



In den Städten werden regelmäßig Lagerhäuser verkauft. Mitbieten lohnt sich



Abenteuerlich: Die Suche nach einem verschollenen englischen Seefahrer schlägt Sie in diesen Iglu



Lernen Sie neue Leute kennen: Der berühmte Freibeuter Sir Francis Drake macht Ihnen ein bestechendes Angebot



An der Seite des Wassergeuses dürfen Sie diese entzückende Kleinstadt befreien



Wer den falschen Leuten auf die Füße tritt, landet schneller im Kerker, als ihm lieb ist

Hof oder in europäischen Gesandtschaften, in Ausnahmefällen auch kleinere Geldmengen von der als knickriger bekannten Königin. Immer wieder steht der Spieler dabei vor schwierigen Entscheidungen; so etwa vor der Frage, ob er für eine zweifelhafte Mission der Königin möglicherweise sein Schiff opfern sollte oder den jeweiligen Auftrag dankend ablehnt. Ständig kämpfen so Abenteuerlust und Kleinkrämergeist im Spieler. Mal gewinnt die eine Hälfte die Oberhand, mal die andere.

Vom Piraten zum Ersten Sekretär

Beides aber ist notwendig, um das hoch-

gestreckte Spielziel auch zu erreichen. Denn Ihre eigentliche Aufgabe ist es, Karriere am Hof der Königin zu machen. Insgesamt 30 Jahre, von 1558 bis 1588 haben Sie Zeit, sich vom unbekannten Kaufmann zum Ersten Sekretär von Elisabeths Gnaden hochzuarbeiten.

Und wenn Ihnen der Adventure-Teil und der Seehandel allein noch nicht reichen sollte, können Sie sich zusätzlich auch als Pirat oder Freibeuter versuchen und fremde Schiffe samt Ladung aufbringen. Die zugehörigen Seeschlachten können am Bildschirm ausgetragen werden. Ein vorheriges Üben im speziellen Trainingsmodus empfiehlt sich allerdings.

Aus diesem ständigen Wechsel zwischen den drei Genres Handel, Abenteuer und Action gewinnt das Spiel seinen eigentlichen Reiz. Jeder Spieler kann selbst entscheiden, wie sehr er welchem Genre den Vorzug gibt. Ob Sie sich hauptsächlich als gefürchteter Pirat, gewiefter Händler und Pfennigfuchser oder als treuer Vasall der Königin versuchen wollen: So lange Sie die beiden anderen Teile Ihrer Persönlichkeit nicht ganz außer Acht

lassen, kommen Sie früher oder später ans Ziel ihrer Wünsche.

Auf dem Weg dorthin unterhält Sie das Programm nicht nur mit zahlreichen exzellenten Grafiken, Sounds und Animationen, sondern auch mit einer Anzahl von Video-Sequenzen, die bei Ascon im hauseigenen Studio gedreht wurden.

Realitätsnahes Handelssystem

Gut gelungen ist auch das eigentliche Handelssystem, das Herzstück des Spieles. Zwölf verschiedene Häfen an Europas und Afrikas Küsten können Sie mit ihren Schiffen anlaufen. Die örtlichen Händler bieten ihnen für ihre Waren Preise, die sowohl von der Jahreszeit, etwa beim Getreide, als auch vom aktuellen Güterbestand in der jeweiligen Stadt abhängen.

Unsichtbar für Sie gibt es noch zahlreiche vom Computer gesteuerte Händler, die für einen ständigen Warenaustausch sorgen. Sollten Sie dennoch ein örtliches Überangebot erzeugen, indem sie eine bestimmte Ware ständig in die gleiche Stadt bringen, gehen dort die Preise in den Keller. Wer hingegen aufmerksam darauf achtet, wo gerade Hungersnöte und Aufstände sind, kann beispielsweise mit dem Verkauf von Grundnahrungsmitteln einen schönen Gewinn

machen. Und haben Sie erst einmal ausreichend Gewinn gemacht, können Sie weitere Schiffe und Lagerhäuser bauen sowie Manufakturen errichten, in denen Sie selber Waren herstellen. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen Warentermingeschäfte und die Teilnahme an den riskanten Geschäften der Merchant Adventurers. Dort liegen hohe Gewinne und totaler Ruin dicht beieinander.

Mit diesem realitätsnahen Handelssystem und der gelungenen Umsetzung gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handels-Simulationen auf dem deutschen Markt gibt. Einzelspieler haben an dem Programm ebenso ihren Spaß wie Spielergruppen. Letztere schon deshalb, weil es garantiert in jedem Freundeskreis sowohl Spieler gibt, die gut handeln können, als auch solche, die im Umgang mit Piratenkanone und Enterhaken begabt sind. Spannende Auseinandersetzungen sind da förmlich vorprogrammiert.

Ein paar Kleinigkeiten, die den guten Eindruck etwas trüben, sollen aber dennoch nicht verschwiegen werden. So hätten die Programmierer vielleicht noch ein paar Übersichtsbildschirme einbauen können, mit denen der Spieler zum Beispiel wichtige Termine besser kontrollieren kann. Außerdem ist die Maussteuerung beim An- und Verkauf von Waren noch verbesserungsbedürftig; man vertut sich recht leicht mit den Zahlen. Last not least ist nicht einzusehen, warum Spieler, die vorübergehend ohne Schiff sind, ihren Spielstand nicht speichern können. Aber wer schert sich um solche Kleinigkeiten, wenn man doch ein herausragendes Spiel serviert bekommt? 

Alternativen:

Die Fugger 2
Sunflowers ● ca. 120 Mark
Conquerer A.D. 1086
Sierra ● ca. 120 Mark
Der Patrizier
Ascon ● ca. 100 Mark

Hersteller: Ascon

Preis: 119,95 Mark

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS 5.0 oder höher

Pro

Umfangreiches Chronik-Handbuch
Gelungener Genre-Mix
Sehr individueller Spielverlauf

Kontra

Warenmengenangaben
Übersichtsbildschirme fehlen

Spiel-/Dauerspaß: **45 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **18 von 20**
Sound: **17 von 20**

TOTAL:

89

The Making of Elisabeth I.

Daß Spielermacher mitunter außergewöhnlichen Einsatz beweisen müssen, ist in der Szene schon lange bekannt. Frank Guntenhöner, als Projektleiter bei Ascon zuständig für die Entstehung von Elisabeth I., mußte sich eigens auf die Planken eines schwankenden Piratenschiffes wagen und dort mutig den Säbel schwingen. Wie er sonst noch zum Erfolg dieses Spieles beigetragen hat und welche Tips er aufsteigenden Nachwuchshändlern und -freibeutern geben kann, versuchte Lorenz Steinke im Interview aus ihm herauszukitzeln.

PC Power: Elisabeth war schon lange angekündigt, kommt aber erst jetzt auf den Markt. Gab es Schwierigkeiten mit der umfangreichen Materie, oder müßtet ihr euch erst einmal für eine längere Zeit in die Bibliothek begeben und dicke Geschichtsbücher wälzen?

Frank: Ein wesentlicher Grund für die Verzögerung war, daß viele Dinge zu Beginn noch in den Kinderschuhen steckten, zum Beispiel die Video- und CD-Technik. Da hat sich zwischendurch einiges getan. Gleichzeitig sind uns immer neue Ideen gekommen. Wir haben ziemlich lange gesammelt und auch technisch einiges Neues hereinbringen können, was anfangs noch nicht möglich war. Außerdem ist in der Zeit unser eigenes Videostudio entstanden, mit dem wir erst einmal Erfahrungen sammeln mußten. Das hat alles eine ganze Menge Zeit gekostet, weil natürlich auch ein gewisser Anspruch besteht bei einem Programm, das als Nachfolger zu Patrizier geplant war.

PC Power: Wie seid ihr überhaupt auf die Idee zu diesem Thema gekommen? Bestehen bei Euch Verwandtschaftsbeziehungen zum englischen Königshaus, oder was war der Grund dafür, ausgerechnet diesen geschichtlichen Hintergrund für eine Wirtschaftssimulation zu wählen?

Frank: Elisabeth sollte ein Nachfolger zu Patrizier werden. Wir haben uns die Frage gestellt, wie man dieses in Deutschland sehr beliebte Thema Handel neu interpretieren kann. Bei Patrizier war es so, daß der Handel den Schwerpunkt bildete und man im Verlauf des Spieles zusätzliche gesellschaftliche



Frank Guntenhöner, Projektkoordinator

Verpflichtungen übernahm. Bei Elisabeth haben wir das politische Geschehen in den Vordergrund gestellt. Außerdem hatten wir gesagt, daß der Nachfolger von Patrizier auch historisch gesehen später in der Zeit spielen sollte. Wir haben uns dann in der Zeit umgesehen, und da fiel uns die schillernde Persönlichkeit Elisabeth I. auf, weil sie England innerhalb von 30 Jahren vom unbedeutenden Land zur Großmacht entwickelt hat.

PC Power: Kannst Du unseren Lesern einmal erklären, wie das Spiel überhaupt entstanden ist? Womit beginnt man bei einer Wirtschaftssimulation? Stand zuerst die Rahmenhandlung fest, oder habt ihr

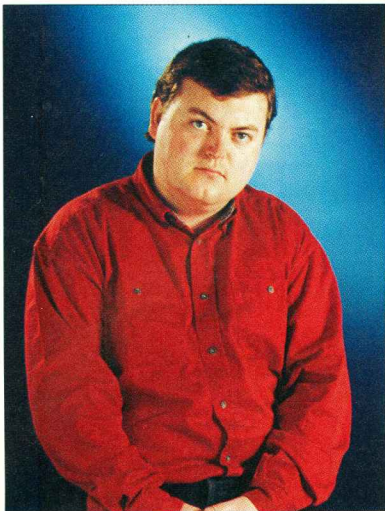
euch zuerst überlegt, wie man zu Elisabeths Zeiten Handel getrieben hat?

Frank: Nachdem das Genre Handelssimulation klar war, kam die Recherche. Parallel dazu laufen Sachen wie der Aufbau eines Handelssystems, das schon früh programmiert werden kann, da es relativ unabhängig vom späteren Spiel ist. Dann kommen irgendwann die ersten Skizzen für den Spielablauf. Der Video-Teil ist relativ spät entstanden. Weil Elisabeth unser erster Titel mit Video-Sequenzen war, wußten wir anfangs noch nicht genau, was damit alles möglich ist. Deshalb ist dieser Teil erst gekommen, als das übrige Spiel in groben Zügen schon stand. Insgesamt hat es fast vier Jahre von den ersten Planungen bis zum fertigen Spiel gedauert, und in Spitzenzeiten haben bis zu 18 Leute an diesem Projekt gearbeitet.

PC Power: Deutschland gilt als ein schwieriger Markt für Simulationen. Viele gute Programme haben das Publikum sehr kritisch werden lassen. Was macht Euch so sicher, mit diesem Spiel hier dennoch Erfolg zu haben?

Frank: Deutschland ist der Markt für Wirtschafts-Simulationen überhaupt. Es gibt bereits viele artverwandte Produkte. Was uns dennoch sehr optimistisch macht: Einmal ist Elisabeth der Nachfolger eines sehr bekannten Titels. Zum zweiten sind wir ganz konkret auf Kundenwünsche eingegangen. Viele Käufer von Patrizier hatten uns geschrieben, daß sie gerne Adventures spielen. So ist bei uns der Gedanke entstanden, eine Adventure-Schiene in das Spiel mit aufzunehmen. Ich denke, Elisabeth ist ein recht gut gelungenes Genre-Mix als Kombination aus Handel, Adventure und – mit

den optionalen Seeschlachten – auch Action geworden.



Matthias Kläge, Programmierer

PC Power: *Kannst Du uns Dinge sagen, die bei Elisabeth absolut neu sind und die es bisher noch bei keiner Simulation gegeben hat?*

Frank: Etwas absolut Neues zu bringen ist sehr schwierig. Aber was es bisher noch nicht gab, ist unsere Kombination aus verschiedenen Genres, die parallel zueinander gespielt werden können. Ich kann während des ganzen Spiels meinen Handel treiben. Wenn ich dabei einen Auftrag zu erfüllen habe, kann es währenddessen wiederum zu einer Seeschlacht kommen. Das heißt, ich habe sehr viele Sachen, die gleichzeitig gemacht werden können. Grundlage bei dem Spiel bleibt aber immer der Handel – alles andere ist zusätzlich. Was sicherlich auch nicht häufig vorkommt ist, daß Elisabeth im Prinzip zwei Spiele in einem enthält: So kann ich als Händler oder Pirat zum Ziel kommen.

PC Power: *Wir haben uns intensiv die Grafik des Spiels angeschaut – bildschirmfüllende Videos in Millionen Farben. Ist das Programm nur etwas für große Rechner, oder habt ihr eine superschnelle Grafikengine entwickelt, mit der auch 486er noch mithalten können?*

Frank: Ja, wir haben ein recht gutes Packverfahren. Ziel war es für uns, bei den Anforderungen nicht über einen 486 DX 2/66 mit Doublespeed-CD-ROM hinauszugehen. Elisabeth ist eine Handelssimulation. Da kann ich einfach keinen zu schnellen Rechner erwarten. Deswegen haben wir auch ziemlich viel Zeit in die Entwicklung unserer Grafikroutinen investiert.

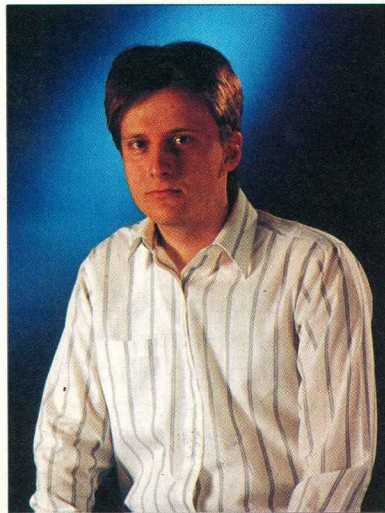
PC Power: *Das gesamte Spiel geht über 30 Jahre. Krönender Abschluß ist die*

Vernichtung der legendären spanischen Armada. Was kann in diesen 30 Jahren so alles mit dem Spieler passieren? Geld verdienen und Königin beeindrucken kann ja wohl nicht alles sein, oder?

Frank: Es gibt 15 historisch recherchierte Adventure-Episoden im Spiel. Ziel war es, etwas von der Zeit, in der Elisabeth spielt, zu vermitteln. So gibt es beispielsweise einen Aufstand in Schottland der tatsächlich stattgefunden hat, und bei dem der Spieler die Auführer suchen muß. Oder man unterstützt die Wassergeusen dabei, eine Stadt wieder zu erobern. Insgesamt ist mit den Adventures für eine ganze Menge Abwechslung gesorgt.

PC Power: *Du selbst hast Dir auch den Spaß gemacht, neben den Profi-Schauspielern in den Videos als Statist aufzutreten. Verräst Du uns, in welchen Szenen wir Dich sehen können?*

Frank: Immer, wenn in Elisabeths Thronsaal etwas bekanntgegeben wird, trete ich als Verkündiger auf. Außerdem tauche ich im Intro als Pirat auf. In der Szene, in der der Freibeuter Drake zu sehen ist, stehe ich ganz links – allerdings bin ich dort kaum wiederzuerkennen.



Uwe Samlich, Programmierer

PC Power: *Du hast Elisabeth I. ja sicher auch selbst unzählige Male gespielt. Was hat Dir persönlich mehr Spaß gemacht, als Freibeuter unschuldige Schiffe zu überfallen oder als ehrbarer Händler aufzutreten und zu Reichtum zu kommen?*

Frank: Schwer zu beantworten. Der Handel macht mir natürlich viel Spaß. Schließlich bin ich ein leidenschaftlicher Patrizier-Spieler gewesen. Auch die Seeschlachten, die man einzeln üben kann, sind eine schöne Sache. Da kann man sich auch abends mal eben fünf Minuten dransetzen und ein bißchen schießen.

PC Power: *Die Königin gilt als eine resolute*

Frau. Aber gibt es vielleicht gar eine Chance, ihr Herz zu erobern? Oder bleibt das einstweilen Geheimnis der Programmiercrew und muß von jedem Spieler selbst herausgefunden werden?

Frank: Ihr Herz kann man nicht erobern. Das schlug ganz eindeutig nur für England. Was einen aber bei ihr weiterbringt, ist Patriotismus in jeder Form. Wobei es über den Handel schwieriger ist als über den Adventure-Teil, bei Elisabeth Ansehen zu erlangen.



Dag Wunderlich, Musik

PC Power: *Zum Abschluß vielleicht noch ein paar kleine Tips für unsere Leser. Was empfehlt Du Ihnen, um bei Elisabeth Erfolg zu haben?*

Frank: Was ich auf jeden Fall empfehlen kann, ist es, die Seeschlachten einzeln zu üben. Sonst können später üüüübelste Verluste eintreten, wenn einem im richtigen Spiel Piraten begegnen. Außerdem empfiehlt es sich, immer mit mehreren verschiedenen Waren unterwegs zu sein, da die Preise in den Städten von Angebot und Nachfrage abhängen. Wenn ich etwa eine Schiffsladung Pelze nach der anderen nach Algier bringe, fragt sich die Bevölkerung irgendwann: Was sollen wir denn damit?

Ferner muß man zusehen, daß man relativ schnell reagiert. Beispielsweise geht die Ernte in den südlichen Ländern früher los. Wer mit Getreide von dort als erster im Norden ankommt, der hat sicherlich einen schönen Gewinn gemacht. Als Einstieg in das Spiel sollte man erst einmal in eine beliebige andere Stadt fahren und dort in eine Taverne gehen. So kann man seinen ersten Auftrag bekommen und dadurch Kontakt zur Königin erlangen.

PC Power: *Vielen Dank für das Gespräch.*

(Anm. des Chefredakteurs: Lorenz hat sich sehr intensiv mit Elisabeth beschäftigt. Die Folge? Blättern Sie weiter auf Seite 165).

POWER Helpline



Gabriel Knight 2 ist mit dieser Ausgabe sozusagen erledigt, aber die nächsten Adventures stehen bereits in der Planung. Ab der 10/96 lüften wir das Geheimnis des Urban Runner, und zusätzlich gibt es bereits ab dieser Ausgabe die Lösung von Ripper. Außerdem möchten wir es nicht versäumen, uns bei allen Lesern zu bedanken, die sich so eifrig beteiligen. Auch in der 10/96 werdet Ihr wieder berücksichtigt. Ach ja, lest bitte unbedingt die Textbox "Fragen über Fragen"! Schöne Ferien, bis in acht Wochen! Euer Power-Team!

Gabriel Knight 2: The Beast Within (iv)

Im letzten Teil unserer Komplettlösung wollen wir endlich den Sack zumachen, damit wir alle einen unbeschwerten Sommerurlaub verbringen können. Diese finstere Brut der Werwölfe und Schattenwesen muß mit Stumpf und Stiel ausgemerzt werden. Denn Sie wissen ja: Der Rest der Menschheit zählt auf uns. Gut, nun zum Stand der Dinge! Wir haben uns prophylaktisch schon einmal auf den ominösen Jagdclub eingeschossen – hier ist mit Sicherheit einiges faul. Mit den beiden Stinkstiefeln Klingmann und Baron von Zell haben wir's uns wohl endgültig verdorben. Von Aigner und Hennemann behalten in unserer Gegenwart immerhin noch die Contenance, Preiß ist recht umgänglich, und Baron von Glower ist nach wie vor so freundlich und zuvorkommend, daß man ihm die schmierigsten Laster zutrauen könnte. Doch zunächst einmal brauchen wir weitere Infos über den Bayernkönig Ludwig, den Schwarzen Wolf und über Gabriels Vorfahren.

Na, da habe ich Sie beim letzten Mal ja richtig schön auflaufen lassen! Viele Leser haben sich gemeldet und uns ihr Leid geklagt. Einige Härtefälle haben mir am Telefon sogar die Ohren vollgeheult und mit der Einleitung lebensbeendender Maßnahmen

gedroht. Doch gemacht, wären wir alle nicht so hitzig und jagdlüstern gewesen, wäre uns dieser Schnitzer nicht passiert. Klaus Trafford, unser staubrockener Analytiker, hat's jedenfalls sofort bemerkt und quittierte mein keck vorgetragenes Rätselchen mit einem emotionslosen "Du

Penner, wer ,B' sagt, sollte vorher auch ,A' gesagt haben." Das hatte gegessen!

Nicht nur, weil ich mich in diesem Moment tatsächlich schlagartig müde fühlte, nein, er schien mit seiner verkalauerten Bauernregel auch noch Recht zu haben. Was er mit diesem

"A" gemeint hatte, erklärte er mir nach Feierabend bei einem Glas Bier. Deshalb möchte ich auch die nun folgenden Seiten meinem lieben über Vater Klaus widmen...

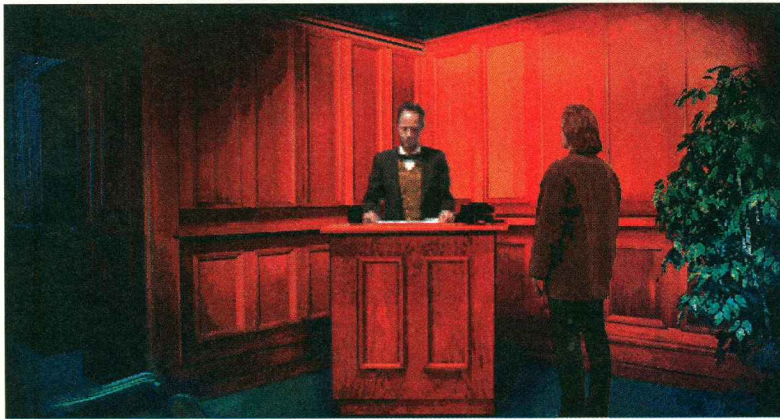
Kapitel 4 Nachsitzen im Ludwig-Museum

Kurz und schmerzlos: Wenn es in einem Museum einen "Ausstellungsraum 2" gibt, existiert dort mit an Wahrscheinlichkeit grenzender Sicherheit auch ein "Ausstellungsraum 1". Begeben Sie sich also in den bislang verschmähten Raum. Links an

kriegen. Reden Sie deshalb noch einmal mit der Dame am Eingang. Der kurze Wortwechsel bringt Ihnen auf der Streckenkarte immerhin die Option ein, jetzt auch das Wagner-Museum in Bayreuth besichtigen zu können. Unser zweiter Trumpf in dieser Angelegenheit ist Professor Barclay. Kehren wir zunächst nach Rittersberg zurück.

Auf Schloß Ritter

Vorsicht! Überspringen Sie das nun folgende Video nicht, es enthält einen wichtigen Hinweis:



Sie wollen meinen Vortrag tatsächlich hören?

der Wand befindet sich ein Schaukasten, darüber baumelt ein Porträt Richard Wagners. Im Schaukasten finden Sie auch einen Hinweis auf Ludwigs Tagebuch. Grace hält es für ratsam, sich dieses Tagebuches zu bemächtigen.

Rechts daneben befindet sich ein weiterer Schaukasten mit Ludwigs Ritterumhang. Dieser Mantel und ein nebenhängendes Gemälde lehren uns, daß Ludwig Großmeister der St.-Georgs-Ritter war. Weitere Infos dazu finden Sie im Schaukasten unter dem Gemälde. Betrachten Sie nun noch ein weiteres Wagner-Bild und die vier Schautafeln mit den Auszügen aus Ludwigs Tagebuch.

Klar, wir müssen dieses Tagebuch in die Finger

Professor Barclay hat angerufen! Gehen Sie also in die Bibliothek, und benutzen Sie Barclays Karte mit dem Telefon. Barclay gibt Ihnen Name und Adresse eines gewissen Dallmeier. Und da wir gerade ein Telefon zur Hand haben, rufen wir den Herrn doch einfach mal an. Volltreffer!

Das Wagner-Museum

Auf das verabredete Gespräch mit Dallmeier sollten Sie gut vorbereitet sein. Fahren Sie deshalb zunächst mit dem Auto ins Wagner-Museum nach Bayreuth. Dort erklärt Ihnen ein gewisser Georg, der Ladenhüter... äh, Museumswärter, daß das Museum geschlossen sei, Sie aber trotzdem einige der Räume

besichtigen können. Netter Kerl.

Sehen Sie sich alles genau an: Wagners Piano, die beiden Büsten, das Sofa, auf dem der Meister starb, seine Totenmaske. Vergessen Sie nicht, Wagners Schreibtisch sorgsam unter die Lupe zu nehmen, das Schreiben Beaujolais und die Zeichnungen des Wittelsbacher-Theaters in München. In einem der Schaukästen finden Sie Korrespondenzen zwischen Ludwig und Wagner und – schon wieder! – Ludwigs Totenmaske.

Wenn Sie hier alles peinlichst gefilzt haben, kehren Sie zum Eingang zurück und plaudern mit Georg. Gehen Sie alle Gesprächsoptionen durch. So, jetzt sind wir bereit für das Gespräch mit Dallmeier, doch zuvor haben wir noch eine Winzigkeit auf Neuschwanstein zu erledigen... der Vollständigkeit halber (soll heißen: Sonst bekommen wir im fünften Kapitel Schwierigkeiten).

Zurück auf Neuschwanstein

Schauen Sie sich noch mal die verschlossene Tür in der Eingangshalle an. Sie kommen einfach nicht hinein – noch nicht. Grace hat dafür ein paar neue Sprüche drauf, auch bei einem zweiten Blick auf Ludwigs Schreibtisch. Gehen Sie ins Schlafzimmer, und schauen Sie sich die Möbel an. Das Tape erläutert Ihnen, wie der Waschtisch seinerzeit mit Flüssigkeit versorgt wurde. Schauen Sie noch einmal auf die Möbel – aha, Grace läßt endlich den entscheidenden Spruch vom Stapel. Damit müßte Neuschwanstein für dieses Kapitel abgehakt sein. Checken Sie's auf der Karte.

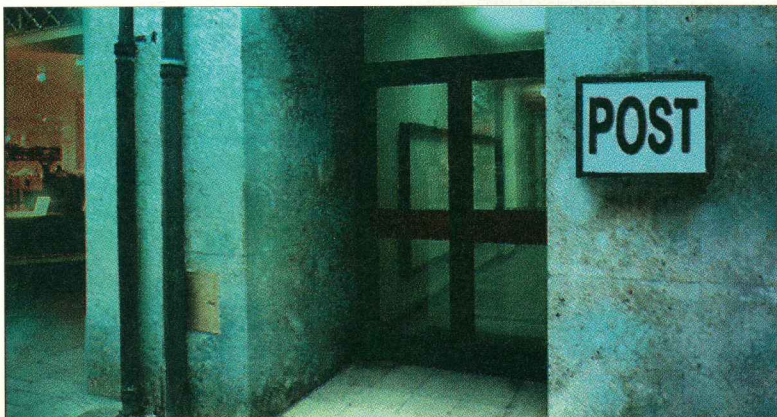
Das Gespräch mit Dallmeier

Begeben Sie sich nun an den schönen Starnberger See ins heimelige Örtchen Seeshaupt. Sie bewundern dort eine Gedenkkapelle, neben der sich links ein Geländer befindet, von dem aus Sie ein Kreuz im Wasser entdecken. Jo mei, wer kimmt denn do? Der Dallmeier! Er erzählt, daß er die Gegenwart Ludwigs hier am stärksten spüre, stärker noch als in dessen Schlössern (Achtung – merken Sie sich diese Worte!). Fragen Sie ihn nach allem, was Sie auf der Leber bzw. auf der Optionspalette haben.

Seine Antworten sind recht interessant und bringen Sie auf die ein oder andere heiße Spur. Die eine ist die Forschungsgenehmigung seitens der Regierung, die andere hört auf den Namen Sir Richmond Chaphill. Schnell zurück zum Schloß!

Grace in Hochform auf Schloß Ritter

Ob Gerde was Neues zu erzählen hat? Hat sie, und zwar scheint die Sache mit der behördlichen Forschungsgenehmigung nicht so schwierig zu sein wie befürchtet. Weiter geht's in die Bibliothek, wo Sie Chaphills Ludwig-Biographie zusammen mit dem Telefon verwenden. Sie erhalten die Telefonnummer des Autorensohnes Thomas in London. Rufen Sie den Filius an. Der Kerl besitzt eine komplette englische Übersetzung des Tagebuchs! Aber er stellt sich



Große Pakete bekommt man hier nicht durch

quer. Na warte, Männchen...

Setzen Sie sich an den Schreibtisch, und schreiben Sie Gabriel einen Brief mit einer Nachricht an Übergrau. Bringen Sie den Brief aufs Postamt, und vergessen Sie nicht zu bezahlen.

Tja, und wat nu? Null Ahnung, null Idee... Bevor Ihnen jetzt die Tränen der Verzweiflung aus den Augen rollen, suchen Sie lieber Trost im Gangen und gehen zur Kirche. Die Blumen vor der Kirche blühen, und der Mann Gottes schenkt eine davon Grace. Es ist eine Lilie, ein Geschenk der Madonna, wie der Pater beteuert.

Sag's durch die Blume

Wir sollten das gute Stück in Wasser stellen. Aber bevor Sie sich jetzt auf die Suche nach einer Vase oder einem ähnlichen wasserhaltigen Gefäß begeben, bringen Sie die Blume gleich dorthin, wo es mehr Wasser gibt, als im gesamten Rest des Spiels – nach Seeshaupt. Gehen Sie an das Geländer, klicken Sie zwischen die beiden Querstangen. Sie erhalten jetzt einen näheren Blick auf das Wasser, schauen Sie es sich an. Benutzen Sie die Lilie mit dem Wasser, und Sie werden Zeuge eines rührenden Schauspiels. (Ich möchte übrigens beiläufig darauf hinweisen, daß mich die Lösung dieses kleinen floristischen Puzzles gute sechs Stunden meines Lebens gekostet hat, Sie glücklicher PC Power-Leser...) Zurück zum Schloß!

Mit Ludwigs Hilfe

Sobald Sie ins Schloß eintreten, startet eine Videosequenz, die Sie besser nicht überspringen sollten. Gerde berichtet nämlich, daß am Postamt ein Fax für Sie eingetroffen ist. (Wieder so eine Stelle, die vielen Spielern durch die Lappen gehen wird. Wenn die Programmierer schon eine Option einbauen, mit der man die Videos

Ludwig hat Ihnen also geholfen, indem er (telepathisch, versteht sich) Thomas Chaphill überredet hat, Ihnen die englische Übersetzung des Tagebuchs zukommen zu lassen. Fahren Sie nach Bayreuth, und zeigen Sie dem guten Schorsch das Fax. Der wird Augen machen! (Na

seinen Nachforschungen über vermißte Personen. Die Sache wird langsam gefährlich, deshalb sollten wir uns endlich der Polizei anvertrauen.

Begeben Sie sich zum Prinzregentenplatz auf die Polizeiwache. Sprechen Sie mit Kommissar



In einigen Monaten gibt es hier Hamburger...

hören Sie mal, steht auf dem Fax nicht etwas von "vertraulich"? Georg berichtet Ihnen anschließend von einem geheimnisvollen Paket...

Kapitel 5 Am Marienplatz

Nach einer höchst amüsanten und mitreißenden Rückblende verläßt Gabriel von Glowes Haus und findet sich vor dem Streckenplan der U-Bahn wieder. Begeben Sie sich zum Marienplatz, um bei Übergrau Graces Brief abzuholen. Nun sollten Sie schleunigst den Recorder aus dem Club in der Dinerstraße abholen. Auf dem Weg

Leber. Bitten Sie ihn um Akteneinsicht in den Fall Großberg. Leber läßt Sie für eine Weile mit den Unterlagen allein. Gut so. Schließlich bringen Sie die Polizei auf eine falsche Fährte und erhalten außerdem einen neuen Zielort auf der Karte – Buchenau. Auf geht's!

In Buchenau

Klopfen Sie an die Tür. Dorn, ein Geschäftspartner Großbergs, will nur mit Ihnen reden, wenn Sie Großbergs Schulden in Höhe von 14.000 DM begleichen. Viel Geld, aber Übergrau kann Ihnen da weiterhelfen. Fahren Sie wieder zurück nach Buchenau, und versuchen Sie's erneut. Dorn ist, nachdem Sie das Geld überreicht haben, bedeutend auskunftsfreudiger. Er führt Sie in ein Zimmer, schauen Sie sich dort genau um, und fragen Sie ihn anschließend Löcher in den Bauch.

Nun sehen Sie sich den Wolfskäfig an. Sie entdecken etwas im Stroh des Käfigs, aber der Tiger, der sich dort eingemietet hat, läßt Sie nicht nah genug heran. Lenken Sie den Tiger mit Weißwürsten ab, die Sie im Delikatessengeschäft am Marienplatz kaufen. Während sich der Tiger den Würsten widmet, nehmen Sie das Etwas aus dem Käfig und untersuchen es. So, den guten Dorn haben wir genug strapaziert. Höchste Zeit, sich in der Dinerstraße blicken zu lassen – zur Jagd!

"Ein Jäger wollte jahagen..."

Mann, was für ein Timing – die anderen Clubmitglieder befinden sich gerade im Aufbruch. Es geht in den Bayrischen Wald. Im Jagdhaus bekommen Sie das letzte Zimmer auf der linken Seite. Untersuchen Sie Ihr Zimmer, und werfen Sie auch einen Blick aus dem Fenster. Vor sich erkennen Sie die Wälder und unterhalb des Fensters einen Mauervorsprung. Erkunden



Meine Hände sind von Spülen so rauh geworden

überspringen kann, sollten sie auch damit rechnen, daß die Spieler davon Gebrauch machen. An diesen Stellen sollte man keine entscheidenden Infos unterbringen. Wer das Video überspringt, ist tatsächlich geliefert, denn weitere Hinweise auf das Postamt gibt es nicht. Schlecht gemacht.)

Untersuchen Sie das Fax, und lesen Sie es.

dorthin stellen Sie fest, daß der Gitarrist verschwunden ist. Ob uns das zu denken geben soll? Ich glaube nicht, obwohl...

Im Club wird Xaver Sie an den bevorstehenden Jagdausflug erinnern. Nehmen Sie den Recorder, und bringen Sie den Gesprächsmitschnitt zu Übergrau, er wird ihn übersetzen. Fragen Sie ihn anschließend nach

Sie jetzt die anderen Räume der Jagdhütte.

Das Zimmer gegenüber gehört Preiß. In seinem Schrank finden Sie ein Seil. Nehmen Sie es mit. Ansonsten werden Sie hier nicht viel finden. Schauen Sie aus dem Fenster. Wieder sehen Sie den Wald und den Mauervorsprung, der offenbar das gesamte Gebäude umringt. Verlassen Sie das Zimmer.

Die mittlere Tür auf der linken Seite führt in

Hinten im Buch finden Sie einen Brief von Großberg. Lesen Sie ihn. Unter dem Teppich im Bad finden Sie einen Fußabdruck. Untersuchen Sie ihn genau.

So, und mit dem Wissen aus Großbergs Erpresserbrief geht es jetzt Klingmann an den Kragen! Zeigen Sie ihm die Schildchen der beiden Wölfe, die Sie bei Dorn gefunden haben. Na, da redet der Gute sich doch einiges von der

Gehen Sie von hier aus hoch, hoch, nach links, runter und wieder runter, und Sie entdecken einen weiteren Prankenabdruck. Dieser ist beinahe ebenso orange wie der in von Zells Bad. Auf demselben Bildschirm erkennen Sie rechts ein Gebüsch, dem Sie mit der großen Schere zu Leibe rücken. Sie legen einen Pfad frei, der in ein Gebiet führt, das außerhalb der Karte liegt – zum Eingang einer Höhle.

Betreten Sie die Höhle. Rechts treffen Sie auf ein Loch. Langsam wird es Zeit, mit den Streichhölzern die Laterne anzuzünden. – Ach übrigens, wann haben Sie zum letzten Mal den Spielstand gespeichert? So, was Sie nun zu sehen bekommen ist nichts für schwache Gemüter. Ich verzichte auf einer detaillierten Beschreibung der Szenerie. Nur soviel: Gabriel wird wohl noch nie zuvor so explosiv gekotzt haben wie nach Verlassen dieser Höhle.

Laufen Sie zurück zum Jagdhaus, und erzählen Sie alles Baron von Glow (ich hatte mich ja erst geweigert, weil ich ihn für den Oberspitzbuben hielt, aber ich hatte keine andere Wahl). Eine längere Videosequenz beginnt. Schließlich verabreden sich von Glow und Gabriel zur Jagd auf von Zell.



Welchen Eingang würden Sie wählen?

von Aigners Zimmer. Von Aigner weicht sich gerade in der Badewanne ein. Ein idealer Moment für ein Schwätzchen. Fragen Sie ihn nach dem Club, nach Großberg und nach dem Schwarzen Wolf.

Daß von Zell sein Zimmer sorgfältig abgeschlossen hat, haben wir eingangs schon verfolgt. Nehmen wir also die nächste Tür auf der linken Seite. Hier haust der spröde Klingmann. Wir sagen hübsch ‚Guten Tag, Doktor‘ und betreten den Raum gegenüber. Er gehört von Glow. Auch hier gibt es für uns nicht viel zu holen.

Im Aufenthaltsraum der Hütte entdecken Sie einen Kamin, es brennt aber kein Feuer. Im Schrank finden Sie eine kleine Laterne, die Sie mitgehen lassen. Hennemann sitzt wie gewöhnlich da und gießt sich einen hinter die Binde. Reden Sie mit ihm über den Club, über Klingmann und Preiß, über das Jagdhaus und über den Schwarzen Wolf. Hier erfahren Sie u.a., daß der Club eine zweite Hütte besitzt, die sich just in dem anderen Waldgebiet befindet, in dem ebenfalls Personen verschwunden sind.

Im Stall finden Sie einige Werkzeuge, darunter eine gewaltige Schere, die Sie einstecken. (Langsam wird's doch ziemlich eng in Gabriels Jackentaschen.) Jetzt sollten Sie aber endlich sehen, daß Sie in von Zells Zimmer gelangen. Schließlich ist er der zwielichtigste der ganzen Herrenrunde.

Gehen Sie in Preiß' Zimmer, und benutzen Sie das Seil mit dem Vorsprung, und schon befinden wir uns in von Zells Gemächern. Untersuchen Sie den Raum. Während einer kurzen Videosequenz bemerken Sie ein Buch auf dem Tischchen neben dem Bett. Nehmen Sie das Buch, und lesen Sie es. Blättern Sie in den Seiten.

Seele. Kehren Sie zurück zum Kamin. Jemand hat ihn angezündet. Nehmen Sie die Streichhölzer mit, die Sie dort finden. Und dann ab in die Büsche...

Im Wald

Im Bildschirm mit dem Jagdhaus wenden Sie sich zunächst einmal nach links und suchen dort nach Hotspots. Im vierten Bildschirm nach links, kurz bevor Sie wieder zum Jagdhaus zurückkommen, finden Sie etwas Schmutz. Bei näherem Hinschauen erkennen Sie einen Prankenabdruck. Irgendwie erinnert er uns an den Abdruck in von Zells Bad. Erkunden Sie nun den Rest des Waldes.

Wenn Sie vom Jagdhaus aus links, runter, links und wieder runter gehen, gelangen Sie an eine Schlucht, die Sie nicht überqueren können.

Die wilde Hatz

Im ersten Bildschirm sind Sie noch absolut sicher. Doch sobald Sie ihn in beliebiger Richtung verlassen, wird früher oder später von Zell in Wolfsform auftauchen. Wenn Sie dann zu lange zögern, wird er Sie anspringen und Ihnen an die Kehle gehen. Dasselbe blüht Ihnen, wenn Sie versuchen, an ihm vorbeizustürmen. Sie müssen den Wolf nun irgendwie in den Bildschirm mit der Schlucht bringen. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten (durchaus möglich, daß Sie mehrere Anläufe brauchen werden – fragen Sie nicht, wie's mir erging...).

Benutzen Sie den Talisman mit dem Wolf. Er zieht sich in einen anderen Bildschirm zurück. Wiederholen Sie das Spielchen so oft, bis Sie beide an der Schlucht stehen. Sie können aber auch Reißaus nehmen und in den Bildschirm oberhalb der Schlucht laufen. Der Wolf bleibt Ihnen auf den Fersen, und Sie jagen ihn



Ich dachte eigentlich, dies hier sei das Zimmer von Pamela

schließlich mit dem Talisman in die Schlucht.

Ich entschied mich für den ersten Weg (ich habe das Grauen lieber vor Augen als im Rücken). Bei der Schlucht angekommen, griff der Wolf an, und ich verlor den Talisman. Von Glower erscheint, will aber nicht schießen und wird Ihnen das Gewehr zuwerfen. (Aha, was haben wir doch seinerzeit gelesen: Ein Alpha- kann einen Beta-Wolf nicht töten, ohne sich selbst Schaden zuzufügen...) Erschießen Sie den Wolf. Der Schlußfilm des Kapitels beginnt.

Kapitel 6 In Rittersberg

Nach einem aufreibenden Intro-Film, der vom Heimatsülz bis zum Gruselschocker wirklich alle Register zieht, wissen wir nun endlich, wer dieser Baron von Glower wirklich ist: Er ist der sagenumwobene Louis, der schreckliche Schwarze Wolf, der geheimnisvolle Paul Gowden, der ruchlose Lori Steinke. Ich hab's immer gegahnt, aber mich fragt ja keiner...

Grace befindet sich im Keller des Rathauses, auf der Pritsche liegt Gabriel im Fiebertaumel. Sehen Sie ihn sich an, und sprechen Sie mit ihm. Nach einer rührseligen Szene läßt der Schattenjäger wieder den Macho 'raushängen, haha. Grace hat keinen Bock darauf und verläßt den Keller.

Im Gasthof treffen Sie Huber, aber die Pfeife hat ein schlechtes Gewissen und ist derzeit nicht vernehmungsfähig. Glücklicherweise ist aber auch Ms. Smith zugegen. Fragen Sie sie nach Gabriel, nach dem gemeinsamen Plan und nach Altötting. Nehmen Sie anschließend noch das Brötchen aus dem Korb vor Ms. Smith mit.

Weiter geht's zum Postamt. Dort ist ein Brief für Gabriel eingetroffen. Postgeheimnis hin, weibliche Neugierde her... den müssen Sie einfach lesen. Er ist von Baron von Glower und enthält u.a. den Talisman. Hmm, also lediglich von Glower und von Zell waren Werwölfe, die anderen Clubmitglieder waren nur Statisten.

Kehren Sie zurück aufs Schloß, und betrachten Sie das Bett in Gabriels Schlafzimmer.

Untersuchen Sie, was Sie darauf finden – es ist ein Kopfkissenbezug. Gehen Sie nun wieder in den Rathaukeller; benutzen Sie das Brötchen mit der Taube vor dem Fenster. Schauen Sie sich die Taube an. Benutzen Sie den Kissenbezug mit der Taube.

Nun sollten wir uns um die Schriftrollen kümmern, die wir im Intro-Film, also in Gabriels Traum gesehen haben. Setzen wir uns also ins Auto und fahren nach Altötting!

In Altötting

Sehen Sie sich außerhalb und innerhalb der Kirche von Altötting genau um. Gehen Sie an der Tür zur Kapelle vorbei, die Messe sollten Sie nicht stören. Nehmen Sie die Tür, die in den Raum des Priesters führt. Doch der zieht die alte Taubstummen-Nummer ab. Auf dem Tisch sehen Sie in einem Korb einige kleine Flaschen – Marienwasser, das Sie sich einstecken können, wenn Sie eine Spende geben. Benutzen Sie also Graces Portemonnaie mit dem Korb. Mehr sitzt

hier im Moment nicht drin, deshalb begeben Sie sich jetzt nach Neuschwanstein.

Auf Neuschwanstein

Gehen Sie ins Schlafzimmer, denn da liegt eine weitere Schriftrolle. Aber die Aufpasserin ist uns noch im Wege. Gehen Sie nun durch den Wohnraum. Am Ende des Wohnraums bleibt Grace automatisch stehen und beobachtet eine Mutter und ihr Kind. Das Kind klettert in einem unbeobachteten Augenblick auf den Stuhl. Die Mutter wird böse und scheucht das Kind aus dem Raum, als die Aufpasserin sich nähert.

Aha, sehen wir uns den Stuhl doch einmal genauer an. Grace macht eine vielsagende Bemerkung. Und jetzt kommt der Hammer! Sie nehmen die Flasche mit Marienwasser, gießen Sie auf den Stuhl und überzeugen die Museumswärterin davon, daß jemand auf den Stuhl gepinkelt hat, hahaha. Die Gute rennt davon, um Alarm zu schlagen. Laufen Sie ins Schlafzimmer, sehen Sie sich die Schautafel an und schieben Sie sie, sobald sie in der Naufnahme erscheint, beiseite. Jetzt können Sie die Rolle mit dem Opernakt nehmen.

Zweiter Versuch in Altötting

Gehen Sie in das Büro des Priesters, und geben Sie dem Priester die Karte, die er Ihnen beim ersten Besuch ausgehändigt hat. Er führt Sie in die Kapelle. Sehen Sie sich die Madonna und die Absperrung um den Schrein an, an dem Grace zum Gebet niederkniet. Betrachten Sie nach dem Gebet den Korb zu Ihrer Rechten.

Schauen Sie sich rechts den Stuhl an, dann die Urnen, die über dem Stuhl stehen. Legen Sie das Silberherz in den Korb. Ein Windstoß löscht eine Kerze – die Madonna dankt und zeigt Ihnen, was Sie zu tun haben. Am rechten Rand des Bildschirms mit dem Schrein finden Sie einen Ausgang. Auf diesem Wege gelangt Grace zu einer weiteren Tür. Öffnen Sie die Tür, und ein Windstoß wird alle Kerzen ausblasen. Benutzen Sie nun den Stuhl, und sehen Sie sich die Urnen an. Grace findet die Urne Ludwigs und schnappt sich den letzten Opernakt. Eine Videosequenz beginnt.

Vor der Operaufführung

Schauen Sie sich um, sehen Sie sich den Tisch an, und nehmen Sie ein Opernprogramm zur Hand.



Hier fehlt eindeutig die Fernseher

Gehen Sie nun in die Grotte, und suchen Sie die hintere Wand nach einer versteckten Tafel ab. Dort finden Sie den zweiten Opernakt. Anschließend gehen Sie in den Sängersaal. Am anderen Ende erkennen Sie einen Gang. Benutzen Sie die Taube im Kissenbezug mit dem Gang. Der Wärter jagt dem Vogel hinterher, und Sie können in Ruhe die dritte Rolle suchen. Sie finden sie am anderen Ende des Raumes beim großen Wolfsbild an der rechten Wand. Öffnen Sie die Fußleiste, und Sie erhalten den dritten Opernakt.

Zurück in Rittersberg

Sie brauchen jetzt eine milde Gabe für die Madonna von Altötting. Das silberne Herz auf Wolfangs Sarg wäre ideal, doch Sie können es nicht an sich nehmen. Versuchen Sie's also auf die plumpe Tour: Fragen Sie Gerde, ob Sie's haben können. Sie willigt ein. Holen Sie das Kreuz aus der Kirche, und fahren Sie dann nach Altötting.

Untersuchen und lesen Sie es. Gehen Sie nach rechts. Sie gelangen in einen Bildschirm mit verschiedenen Ausgängen. Durch den rechten der Ausgänge kommen Sie in einen Seitengang. Probieren Sie die drei Eingänge, die Sie hier finden, aus. Anschließend gehen Sie durch die geschlossene Tür am Ende des Seitenganges.

Sie gelangen in ein Büro. Betrachten Sie den Tisch, nehmen Sie sich das Opernglas und Graces Aufgabenliste. Untersuchen Sie beides. Sehen Sie sich weiter um. Nehmen Sie sich den Sitzplan des Theaters und untersuchen Sie ihn. Gabriel liegt auf einem Sofa. Sprechen Sie mit ihm.

Anschließend kehren Sie wieder zurück ins Foyer und nehmen sich den zweiten Ausgang von rechts vor – er führt zum Orchestergraben. Schauen Sie sich hier die Bühne an, und sprechen Sie mit Georg. Reden Sie auch mit den Jungs von der Beleuchtung auf der linken Seite.

Wieder im Foyer, probieren Sie nun den dritten Ausgang von rechts aus. Gehen Sie durch

die geschlossene Tür am Ende dieses Seitenganges. Sie gelangen hinter die Bühne, wo Sie ein Seil und ein kleineres Seilstück finden, das Grace einsteckt. Gehen Sie nun durch den rechten Ausgang einige Stufen hinunter in den Keller.

Gehen Sie im ersten Raum zum unteren Bildschirmrand in den nächsten Raum. Links befindet sich eine Tür. Öffnen Sie die Tür, und gehen Sie in die Requisitenkammer. Schauen Sie sich genau um, und nehmen Sie das "Privat"-Schild mit. Verlassen Sie die Requisitenkammer, und gehen Sie weiter nach unten in den nächsten Raum. Sie finden eine Öffnung, die möglicherweise nach draußen führt.

Gehen Sie weiter in den Raum rechts daneben, dann in den oberhalb liegenden Raum und noch einmal einen Raum weiter nach oben. Dort finden Sie einen Kasten an der Wand, aus dem Sie die Theaterschlüssel entnehmen. Mit diesen Schlüsseln können Sie später die Requisitenkammer verschließen.

Untersuchen Sie nun die übrigen Kellerräume. In einem Raum ganz rechts außen gibt es noch einen Hotspot – einen Riegel, der die Türen geöffnet hält. Alle Türen hier besitzen ähnliche Riegel. Gehen Sie zum unteren Bildschirmrand in den nächsten Raum. Hier finden Sie einen Ausgang, der Sie zurück ins Foyer führt. Im Foyer ist es der Ausgang ganz links.

Im darunterliegenden Raum entdecken Sie einen Ofen. Öffnen Sie die Ofentür, und schaufeln Sie Kohlen aus der Tonne rechts in den Ofen. Schließen Sie die Ofentür. Darunter befindet sich die Steuerung. Drücken Sie den rechten Schalter, und schieben Sie den Hebel links daneben nach ganz rechts. Jetzt dürfte es dem guten Gabriel wieder wärmer werden.

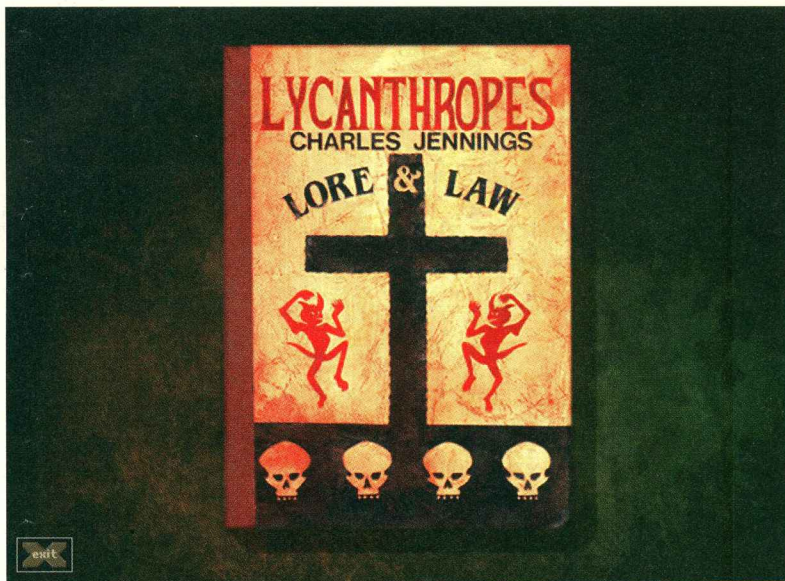
Gehen Sie nun im Foyer die Treppe nach oben, und beginnen Sie wieder mit dem rechten Ausgang. Sie gelangen in einen weiteren Seitengang. Holen Sie das Kronleuchter-Diagramm Wagners aus Ihrem Inventar, und untersuchen Sie es. Vergleichen Sie das "X" in der Mitte mit dem Theatersitzplan – es ist die mittlere Loge.

Dorthin gelangen Sie durch die Flügeltür, an der Sie soeben vorbeigekommen sind. Öffnen Sie die Tür, und Grace notiert sich von Glowers und Lebers Namen für die Mittelloge. Sehen Sie sich nun die Flügeltür genauer an, dann das Schloß. Sie müssen die Tür verschließen können. Versuchen Sie's mal mit dem Seilstück.

Gehen Sie jetzt ans Ende des Seitenganges in den Scheinwerferraum. Schalten Sie den Scheinwerfer ein, und richten Sie ihn mit dem Hebel auf die mittlere Loge. Sie können die Aktion rechts durch das Fenster kontrollieren. Steht der Scheinwerfer korrekt, können Sie ihn wieder ausschalten.

Den Seitengang zur Linken der Flügeltür können Sie sich auch noch anschauen, Sie können's aber auch bleibenlassen. Die Tür links auf dem Treppenflur führt zu den Toiletten, doch im Augenblick kann Grace noch an sich halten.

Gehen Sie wieder die Treppe hinunter. Grace trifft dort Paul, den Oberedelplatzanwaiser.



Geben Sie ihm den Sitzplan des Theaters. So jetzt sollten wir uns langsam um unseren Süßen kümmern, denn in fünf Minuten geht's los, sagt Paul. Also keine Zeit für uns, um die Kronleuchter auszutesten. Bringen Sie Gabriel in die Requisitenkammer.

Die Ouvertüre

Gehen Sie wieder ins Theaterbüro, und ziehen Sie sich Ihr Abendkleid an. Kommissar Leber trifft ein und ist zum Glück auch bewaffnet. Laufen Sie nun in den Scheinwerferraum, nehmen Sie das Opernglas, und schauen Sie nach, ob von Glower bereits in der mittleren Loge sitzt. Aha, sogar in reizender Gesellschaft.

Erster Akt

Gehen Sie jetzt zur Flügeltür, die in die Loge führt, und verknüpfen Sie die Klinken mit dem Seilstück. Hängen Sie zur Tarnung das "Privat"-Schild davor.

Zweiter Akt

Als Gabriel suchen Sie nun einen Weg aus Ihrem Gefängnis. Na, ob das wirklich eine sooo gute Idee ist? Schauen Sie sich um. Links von der Tür sehen Sie eine Kiste, dahinter verbirgt sich ein Schacht. Öffnen Sie die Abdeckung des Schachts mit dem Ritterdolch. Kriechen Sie durch den Schacht, bis Sie an einen weiteren Deckel kommen. Öffnen Sie ihn ebenfalls, und Sie gelangen ins Freie. Kriechen Sie zurück zu einem dritten Deckel. Hier gelangen Sie in den Raum, in dem Grace vor gar nicht allzu langer Zeit die Öffnung bemerkte. Gehen Sie nun die Treppe hinauf in den Bereich hinter der Bühne.

Schauen Sie sich hier das Seil auf der Rolle an. Sie finden hier einen weiteren Hotspot – eine Rolle Klebeband. Nehmen Sie das Band. (Was sich in den folgenden Zeilen so kurz und knackig anhört, hat mich mindestens einen halben Tag

lang in Atem gehalten, währenddessen ich etwa ein Dutzend mal den Darsteller des Engelhart verspeist habe... Vorsichtshalber sollten Sie jetzt den Spielstand speichern.)

Gehen Sie in den Ankleideraum, schauen Sie sich die Kostüme an, und nehmen Sie Engelharts Kostüm. Benutzen Sie das Kostüm mit Gabriel. Sieht er nicht süß aus? Setzen Sie sich nun an den Schminktisch, versuchen Sie, sich mit Makeup in Form zu bringen, und schütten Sie das Puder auf den Spiegel. Verstecken Sie sich hinter der Ankleidewand. Der Schauspieler tritt herein, setzt sich und versucht, den Spiegel zu reinigen. Benutzen Sie nun das Klebeband, um ihn zu fesseln.

Dritter Akt

Die Oper ist in vollem Gange. Grace beobachtet von Glower aus dem Scheinwerferraum. Gabriel spielt seine Rolle als Engelhart mehr schlecht als recht, aber das Publikum amüsiert sich. Grace schaltet schließlich den Scheinwerfer ein, und Baron von Glower springt über die Balustrade und flüchtet in den Keller.

Letzter Akt

So, jetzt wird's richtig kriminell. Unbedingt den Spielstand speichern! Sie spielen jetzt Gabriel als Wolf. Wenn Sie auf Türklinken beißen, können Sie Türen zusperren, mit dem "Smell"-Schalter bekommen Sie einen Grundriß des Kellers – Sie sind das blaue Dreieck, von Glower ist das rote Quadrat. Ich will nur soviel verraten: Schließen Sie zunächst die Räume auf der linken Seite ab, und sehen Sie dann zu, daß Sie von Glower zu Gesicht bekommen. Jagen Sie ihn von Bildschirm zu Bildschirm, bis er keinen anderen Ausweg mehr hat, als in den Raum mit dem Ofen zu laufen. Wie Sie das anstellen? Versuchen Sie's einfach mal, schließlich sind Sie der Schattenjäger und nicht ich. (Zugegeben, ein bißchen

schadenfroh bin ich jetzt schon.)

Das große Finale

Wenn Sie im Ofenraum angekommen sind, tauchen auch Grace und Leber auf. Jetzt muß alles ziemlich zügig gehen. Leber ist nervös und erschießt garantiert immer den Falschen, und von Glower ist ebenfalls ziemlich bissig. Klicken Sie auf Grace. Als Grace öffnen Sie die Ofentür. Anschließend spielen Sie wieder den Wolf. (Fangen Sie jetzt bloß nicht an, sich in Ruhe umzusehen... das geht garantiert mörderisch aus!) Warten Sie, bis von Glower den Kommissar

Leber anspringt. Sobald er springt, müssen Sie ihn in den Ofen stoßen. Grace wird dann die Ofentür wieder schließen. Hier kommt es auf präzises Timing an. Sie werden schon einige Versuche benötigen...

Der Schlußfilm

Tja, und das war's dann endlich. Lehnen Sie sich zurück, und genießen Sie den Schlußfilm. Klopfen Sie sich auf die Schulter – Sie haben's geschafft, Sie sind ein wahrer Schattenjäger. Und sobald sich die ersten Freudentaumel wieder gelegt haben, wollen wir auch der Programmierer

dieses Spiels gedenken. Dem GK2-Team ist hier wirklich ein toller Wurf gelungen. Ein großartiges, umfangreiches Spiel, das ebenso interessant wie lehrreich, ebenso spannend wie intelligent gemacht ist. Ein Spiel, das sich von der Mehrheit der Konkurrenten auf wohlthuende Weise abhebt. Ich denke, von Gabriel Knight 2: The Beast Within wird man auch noch in einigen Jahren sprechen, und von welchem Software-Meisterwerk kann man das heutzutage noch behaupten? – Ach ja, und vergessen Sie nicht: Bei Vollmond sollten Sie in Zukunft zu Hause bleiben, da gibt's ohnehin besseres zu tun...

Ripper Die Lösung (1. Teil)

Wir haben es Ihnen ja gleich gesagt: Die Rätsel in Ripper sind nicht von schlechten Eltern. Und nun erreichen uns fast täglich Briefe, Faxe, e-mails und Anrufe verzweifelter Spieler. Aber keine Sorge, Martin Mirbach hat die Antworten zu den am meisten gestellten Fragen schon parat. In dieser Ausgabe widmet er sich dem ersten Akt des Spiels.



Diese Zigarren verpaßt der Chefredakteur gerne

1. Frage: Was muß ich tun, damit ich Renee Steins Apartment wieder verlassen kann?

Antwort: Sie müssen den Tatort vollständig und lückenlos untersuchen, lassen Sie nichts aus. Erst dann werden Sie eine Botschaft von Catherine empfangen und können über die Weltkarte den nächsten Handlungsort aufsuchen.

2. Frage: Wie löse ich das Kristallrätsel?

Antwort: Gar nicht einfach, was? Sie müssen die Reihe in einer Konstellation anordnen, die dem Sternbild "Fische" entspricht. Und das sieht folgendermaßen aus:

Spalte 1; Reihe 2
Spalte 2; Reihe 5
Spalte 3; Reihe 1
Spalte 4; Reihe 3 + 6
Spalte 5; Reihe 8
Spalte 6; Reihe 4
Spalte 7; Reihe 7
Spalte 8; Reihe 3
Spalte 9; Reihe 5 + 7

3. Frage: Wie gelange ich in den Cyberspace?

Antwort: Nur über spezielle Deck-Ports. Diese befinden sich in Wofford Cottage und auf Ihrem Schreibtisch im Newsroom.

4. Frage: Ich hab's bis in die Cyberspace-Bibliothek geschafft, kann aber das Rätsel nicht lösen.

Antwort: Die Rufnummer lautet HO2021R

5. Frage: Wie löse ich das Uhren-Rätsel in Wofford Cottage?

Antwort: Stellen Sie die Zeitanzeige der Armee-Uhr auf 14:35, die Kuckucksuhr auf 8:35 und die Pyramidenuhr auf 9:35.

6. Frage: Wie löse ich das Rätsel mit der Registrierkasse?

Antwort: Verwenden Sie folgende Münzen: Nickel (5), Quarter (25), Dime (10), Nickel (5).

7. Frage: Ich soll mich mit Falcon Eddie treffen, kann den Ort aber auf der Weltkarte nicht finden?

Antwort: Sie müssen alle Rätsel des ersten Akts gelöst und alle Gespräche geführt haben, bevor Sie Falcon Eddie treffen können. Unterhalten Sie sich also noch einmal mit allen Charakteren, Sie werden noch eine Neuigkeit erfahren...

8. Frage: Wie lautet das Passwort für Falconettis Circus-Quelle?

Antwort: Das Passwort lautet C-I-R-C-U-S M-A-X-I-M-U-S

Fortsetzung in der nächsten PC Power

Vermischtes

Und hier noch schnell ein paar Cheats von Marcus Kübler aus Teuschenthal zu Pitfall, Fury 3, Jungle Strike und Abuse

Pitfall:

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN: 9 Leben
EATMOREBRAN: 9 Continues
HATMAN: Du verwandelst Dich. Wenn Du den Code noch einmal eingibst, verwandeln sich alle (irgendwie sinnlos!!!)
IDDQD: Zeigt die Entwickler des Spiels
PAIDTOPLAY: Harry urinert (sehr nett!!!)
PUMPYUUP: 99 Stück von allen Gegenständen
FIVEEASYPEICES: Die ersten 5 Levels werden komplettiert
LETSDOTHE TIMEWARP: ins alte 2600er Spiel

Fury3:

TRYMEON: Unverwundbarkeit
GIVITUP: alle Waffen
URDUSTD: Turbo
WORMITX (x = LEVEL): Sprung ins Level x
PACKIN 1,2,3,4,5,6,7: die entsprechenden Waffen

DukeNukem 3D

Matthias Zeller aus Bonndorf-Gündelwangen fand die Cheat-Keys und Geheimgänge der Vollversion von Duke Nukem 3D. Aus Platzgründen gibt es die Geheimgänge erst in der Oktober-Ausgabe.
Jeweils am Anfang muß "DN" eingegeben werden, um die Cheats anzukündigen.

COORDS: ihre Position in Koordinaten
SHOWMAP: zeigt die gesamte Karte an
WEAPONS: alle Waffen
KEYS: alle Schlüssel
ITEMS: alle Gegenstände
INVENTORY: alle Boni
STUFF: alles
KROZ: Godmode, unbegrenzter Jetpacktreibstoff
CORNHOLIO: Godmode, unbegrenzter Jetpacktreibstoff
MONSTERS: Monster an/aus
CLIP: durch Wände laufen
VIEW: Außenansicht
SKILL #: wechselt den Schwierigkeitsgrad
HYPER: Steroide
DEBUG: für Leute, die sich auskennen: Debugging Info
SCOTTY ####: Levelsprung (Level zweistellig angeben!)
RATE: zeigt die Framerate, mit der Duke läuft
CASHMAN: Drücken Sie <SPACE>: Duke wirft mit Geldscheinen!
UNLOCK: Alle geschlossenen Türen werden geöffnet
ALLEN: "Buy Major Striker!"
TODD: "Register Cosmo today!"
BETA: "Pirates suck!"

Jungle Strike:

Levelkomplettierung:
Level 2: 2mm67mmm8
Level 3: 9bn#9mmmt
Level 4: 9bb8bnmm7
Level 5: yvv9dnmm2
Level 6: yvcs6bmm2
Level 7: mcxxfwmm*
Level 8: mcz9dcmmw
Level 9: mcl4yxmm4
Level 10: mck7nlmmh

Abuse

Scheinbar kommt kein Spiel mehr ohne God-Mode aus. Hier kannst Du ihn folgendermaßen aktivieren:
Starte das Spiel mit abuse -edit und drücke anschließend [Shift] [z]. Dabei mußt Du beachten, daß der Cursor während dieser Aktion im Fenster ist. Danach kannst Du das Spiel mit [Tab] starten...

Eine weitere nette Sache ist das Feuern ohne Munition: Für den Fall, daß Du für eine Waffe keine Munition mehr hast, aber noch genug für eine andere Waffe, kannst Du diese Waffe dennoch abfeuern, indem Du den rechten Maus-Button gedrückt hältst, während Du mit der linken Maustastefeuerst. Achtung: Mit dem Laser funktioniert dies nicht !!!

Fragen über Fragen...

Ja, so etwas soll es geben: Da kommen einige erst nicht weiter, weil weder Chefred, noch Crew geschallt haben, daß bei Crazy Circus eine Codeabfrage integriert ist. Dann liefern wir zwar die Codes – und erfahren, daß viele, vor allem jüngere Leser es auch so schaffen, ins Spiel zu kommen. Und wer das kann, der kommt auch durchs Spiel. Tjaaaa... nur, was machen wir mit jenen, die immer noch irgendwo 'rumhängen und nicht wissen, wie es weitergeht – nicht wahr, Nina?

Deshalb ergeht unser Aufruf diesmal an alle, die Crazy Circus komplett durchgespielt haben. Wir wollen EURE Lösung! Folgende Bedingung: Es muß die vollständige Lösung sein, also nicht nur Tips und Tricks. Das Ganze muß auf Diskette gespeichert sein, selbige mit der eigenen Adresse (letzteres gilt übrigens für alle künftigen Einsendungen) versehen und mit ausreichend Porto an uns geschickt werden.

Die ERSTE Lösung (Datum des Poststempels, bei mehreren am gleichen Tag wird ausgelost), die nach dem 10.7.96 bei uns eintrudelt, wird nicht nur in der 10/96 veröffentlicht, sondern auch mit einem PC Power-Jahresabonnement belohnt. Sollten VOR Erscheinen dieser Ausgabe bereits eine oder mehrere Lösungen kommen, so gibt es für diese ersten UND die erste nach Erscheinen je ein Abo.

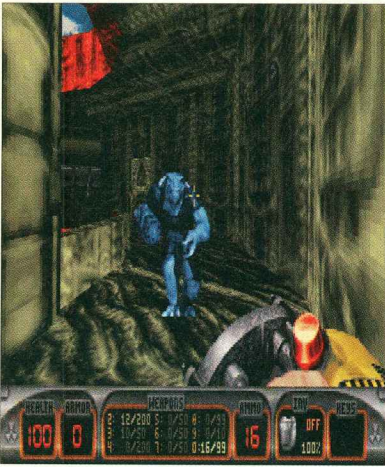
Ansonsten nehmen wir natürlich auch andere Lösungen, bevorzugt zu aktuellen Adventures und Rollenspielen, gerne an. Die Adresse ist die alte:

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

WICHTIG: Schickt an dieses Kennwort NUR Beiträge zur Helpline; Bestellungen, Reklamationen usw. bitte unbedingt gesondert verschicken.

Duke Nukem 3D (Vollversion)

Mit der Vollversion von Duke Nukem 3D werden dem Spieler nicht nur zwei neue Episoden geboten, sondern auch eine Reihe interessanter Waffen eingeführt. Duke Marco Gremmel 3D hat sich das Spiel angesehen.



Martin, kurz vor dem Ende



„Traumhochzeit“ läuft hier nicht...



... und im Kino auch nicht

Zugegeben, mir hat bereits die Sharewarefassung von Duke Nukem einige Stunden Schlaf geraubt. Mit der Vollversion kommen eine Reihe interessanter Überraschungen daher, geblieben ist allerdings die Brutalität und Gewaltdarstellung. Getroffene Aliens verspritzen mit Vorliebe literweise Blut, explodieren in tausend Fetzen oder zermatschen mit einem ekigen Geräusch auf dem Boden, sollte man sie in der Luft getroffen haben.

Eingesponnene Frauen, die um ihren Tod

flehen, gibt es in den neuen Episoden ebenfalls en masse. Positiv fällt dabei der „Parental Lock“ auf, der Eltern die Möglichkeit gibt, brutale Szenen und diverse Frauenbilder passwortgeschützt abzuschalten. Doch ohne Zweifel werden Spieler nicht von alleine auf die Idee kommen, dies zu tun, was auch zu einer Altersempfehlung ab 18 Jahren führte.

Schrumpfen Sie wohl!

Doch nun zu den Neuerungen: Die neuen Waffen bestehen aus Shrinker, Devastator, Laser Tripbomb und Freezer. Der Shrinker ist in der Lage, die meisten Monster schnell in Zwergengröße zu schrumpfen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Bösewichter einfach plattzutreten (wobei das Blut natürlich nicht schlecht spritzt). Der Devastator, in der deutschen Anleitung mit Zerstörer übersetzt, ist ein mit kleinen Geschossen ausgestatteter Raketenwerfer, welcher sehr schnell und effektiv gegen die langsamen Zeitgenossen unter den Monstern eingesetzt werden kann.

Eher für das Multiplay-Spiel entwickelt wurde die Tripbomb. Man befestigt die mit einer Lichtschranke ausgestattete Bombe an der Wand. Sollte irgend etwas das rote Licht durchbrechen, hat das einen großen Knall und rote Fetzen zur Folge. Letztendlich gibt es noch

den Freezer, der nicht schlecht Energie abzieht und das Ziel kurz vor dem Tod einfriert. Danach genügt ein Tritt, um das Tiefkühlmonster in tausend Teile zersplittern zu lassen.

Der Vorteil dieser Waffe: Man kann mit ihr in Banden schießen. Wer den Winkel richtig schätzt,

Editor

Mit der Vollversion haben Sie auch die Möglichkeit, eigene Level zu entwickeln. Der mitgelieferte Editor bietet eine komfortable 3-D-Ansicht und setzt auch hier neue Maßstäbe, da die Texturen so betrachtet werden können, wie sie später im Level aussehen. Damit das Ganze aber wirklich läuft, müssen Sie zuvor mit dem Programm KEXTRACT alle Art-Files aus der Datei DUKE3D.GRP holen, um diese ins gleiche Verzeichnis zu kopieren, in dem sich der Editor befindet.

Die Anleitung ist allerdings nicht komplett, so daß Sie spätestens beim Setzen der Türen viel experimentieren müssen. In der nächsten Ausgabe werden wir an einem Beispiel erklären, wie Sie ihre eigenen Duke-Level gestalten können! Es sei denn, die Bundesprüfstelle schlägt vorher zu...



Lorenz' Escape-Task



Gleich kommt die Enterprise

ist also in der Lage, die kleinen Kristalle um die Ecke zu feuern. Doch passen Sie auf und frieren Sie sich nicht selbst ein! Technisch gesehen bleibt Apogees Ballerspiel ungeschlagen. Wo gibt es schon Räume, die wirklich übereinander liegen, und echte Wendeltreppen? Unter Wasser sinken die Patronenhülsen langsam in Richtung Boden, viele Gegenstände kann man zerschießen oder benutzen.

Witzige Szenen gibt's vor allem in der Toilette ("Aaah! Much better") oder in der Bar, wo Duke seine Karaoke-Künste zeigen darf und ziemlich

schief "Born to be Wild" singt. Auch die neuen Level sind mit viel Liebe zum Detail erstellt worden. Wer es gerne futuristisch liebt, der ist in "Lunar Apocalypse" gut aufgehoben. Verwickelte Gänge, wenig Licht und ein netter Blick auf die Erde machen das Weltraum-Feeling perfekt.

Die Füße auf festem Boden hat man aber auch in Episode drei ("Shrapnel City") nicht, denn Überschwemmungen zwingen oftmals, die Taucherflasche anzulegen. Neue Gegner sind ebenfalls mit von der Partie: Wachdronen kommen Ihnen so nahe wie möglich, um dann direkt vor Ihrer Nase zu explodieren, schleimige Monster beißen Ihnen in die Nase, und die anderen Bösewichter können auch mit besseren Waffen schießen als zuvor.

Gleisendes Feeling

Nicht unerwähnt bleiben sollten die netten Einfälle, die die Programmierer beim Erstellen der Episoden hatten: Eine U-Bahn transportiert Sie von einem Teil des Levels schnell in einen anderen. Aber Vorsicht: Wenn Sie auf den Gleisen stehen, wird nicht gebremst! Außerdem gibt es Raumfahren, Swimmingpools samt Sprungbrett und viele weitere Kleinigkeiten, die dem Ganzen einen makaberen Touch Realismus verleihen.

Insgesamt ist die Vollversion von Duke Nukem noch besser und fesselnder geworden, enthält aber nicht weniger Blut und Gewalt! Wem das nichts ausmacht und wer schon Fan der Shareware-Version war, dem empfehle ich dringend zum Kauf! Abgesehen davon eignet sich

Duke 3D hervorragend für Multiplay-Runden. Mehr Informationen hierzu in unserem Feature zum Thema Netzwerkspiele!

DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION)

Alternativen: (alle indiziert)

Bluhm
"The indexed dark part of Star Wars"
Rice of the dry Ed

Hersteller: iD Software
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM,
VGA / SVGA, DOS 6.0

Pro
Viele Details
Toller Sound
Realistisches Umfeld
Netzwerk-Option

Kontra
Sehr brutal, viel Blut

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 89

MENSCH, DENK DOCH MAL NACH...



EIN TOLLER ABEND. BIS ZUM SCHLUSS.

MEHR ALS 155.000 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN VERUNGÜCKEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSUNFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHENENDE. OFT IST ALKOHOL IM SPIEL. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! WENN DU GLAUBST ALKOHOL GEHÖRT DAZU, DANN LASS DIE HÄNDE WEG VOM LENKRAD.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., „AKTION JUNGE FAHRER“,
53338 MECKENHEIM



*Wenn ich groß bin
gehe ich alleine
einkaufen!*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.
Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

90 90 93

Dem Leben zuliebe.



Der Produzent

Martin Mirbach war für uns in Hollywood und hat in Rekordzeit mehrere Kinohits produziert. Jetzt ist er zurück und weiß Erstaunliches zu berichten.



Talkshows sind beliebt, Gameshows sind beliebter



Über den Dächern von L.A.: Ihr Büro

Es war einmal vor gar nicht allzulanger Zeit, daß ein Spieleredakteur zu Hause saß und sich langweilte. Das ist schon deswegen erwähnenswert, weil es sehr, sehr selten vorkommt. Und an diesem Tag war es besonders schlimm, handelte es sich doch um einen Sonntag. Die Geschäfte waren geschlossen, das Fernsehprogramm nicht zu ertragen und die Freundin soeben zur Arbeit gefahren. Außerdem hatte der Redakteur sämtliche neuen Spiele bereits getestet und seine Reviews gewissenhaft verfaßt. Es gab also wirklich nichts für ihn zu tun. So saß er einsam und verwaist vor einem schwarzen Monitor und harrete der Dinge, die nicht kamen.

Doch dann geschah etwas Wunderbares. Es klingelte an der Tür. Aber nicht nur einmal, nein – jemand schellte Sturm. Hochgeschreckt aus seiner melancholischen Apathie, hastete der Redakteur zur Tür und öffnete dem unerwarteten Besucher. Der Bote eines Kurierdienstes trat in den Flur, lächelte verheißungsvoll und tauschte ein kleines Päckchen gegen eine Unterschrift. Ohne zu zögern, stürzte der Redakteur zurück in seine Wohnung, griff zur Schere und zerriß das Paket in fieberhafter Eile. Was sich darin befand? Es war ein Spiel. Tatsächlich, ein neues, unbekanntes, noch nicht rezensiertes Spiel. Der Sonntag schien gerettet.

Zu neuen Ufern

Sie haben es natürlich schon längst bemerkt, liebe Leser. Bei dieser kleinen Geschichte

handelt es sich nicht um Märchen, sondern um eine wahre Begebenheit. Passiert ist sie jetzt gerade, vor nicht einmal fünf Minuten, und der Redakteur bin ich natürlich selbst. Auch der ganze Rest und alles, was noch folgt, entspricht der Wahrheit, beim Barte des Propheten! Zu verdanken hatte ich diese Überraschung den netten Mädels von Selling Points, einer großen Marketing-Agentur, die sich auf Computerspiele spezialisiert hat. (Nein, Marc, ich wollte Dich nicht diskriminieren, aber in diesem Fall hat mich Susanne gerettet.) So sitze ich also wieder vor dem inzwischen eingeschalteten Monitor und freue mich auf die Erkundung eines neuen Spiels. Warum kommen Sie nicht einfach mit?

Der Produzent ist ein Spiel, das den Spieler zu einem eben solchen werden läßt. Als Idee durchaus reizvoll, denn wer hätte nicht Lust, Drehbücher zu kaufen, Schauspieler und Regisseure zu verpflichten und schließlich einen Kinohit zu landen. Von all dem Hollywood-Glamour ganz zu schweigen. Man könnte also sagen, daß der Beruf "Produzent" in der Beliebtheitskala irgendwo um Platz Zwei rangiert, gleich hinter dem Spieleredakteur. Da muß sich doch richtig was draus machen lassen...

Das erste, was mich in meinem neuen Job erwartet, ist natürlich ein Büro. In diesem Fall sieht es eher zweckdienlich eingerichtet aus und scheint sich in der oberen Etage eines Hochhauses in L.A. zu befinden. Jedenfalls läßt der Ausblick dies vermuten. Und was sagt uns das? Nun zuerst einmal, daß die Grafiken recht

ordentlich aussehen. Schön gerendert, aber nüchtern. Nichts, was wir anderswo nicht schon besser gesehen hätten.

Dieser Eindruck setzt sich auch bei den weiteren Spielbildschirmen fort, allerdings

Her mit dem Oscar!

Der Weg zum Ruhm ist lang. Damit Sie sich nicht gleich zu Anfang verzetteln, hier ein paar nützliche Tips:

- ✓ Häufen Sie zunächst etwas Grundkapital an. Dazu eignen sich besonders TV-Produktionen, wenn man diese konsequent preisgünstig herstellt.
- ✓ Das Charisma der Schauspieler und der Realismus der Regisseure übertragen sich auf den Film. Erfahrene Regisseure, die zudem noch gut mit Finanzen umgehen können, erweisen sich auch bei der Besetzung eines Films als überaus hilfreich.
- ✓ Solange ein Film als Testergebnis nicht mindestens 20 % erreicht hat, sollte er nur für das Fernsehen verwendet werden.
- ✓ Falls es eng wird: Ihre Schulden beim Kredithai sind nirgendwo vermerkt. Sie können der Bank also ein größeres Eigenkapital vorschwindeln und somit einen höheren Kredit ergaunern.
- ✓ Das Fernsehen kauft (fast) alles! Seien Sie also gerade bei Ihren ersten Produktionen besonders sparsam.

scheint es so, als nähme die Qualität der Grafiken im Verlauf des Spiels deutlich zu. Besonders unter den etwas schwerer erreichbaren Screens finden sich ein paar echte Schätzchen. Ach ja, eine Sekretärin hab ich jetzt auch. So etwas wollte ich schon immer haben (nein, nein, nicht was Sie jetzt denken), und dieses Mal ist der Wunsch in Erfüllung gegangen.

"Guten Morgen, Chef. Willkommen in Ihrem neuen Büro", hat sie gerade gesagt, wodurch wir wissen, daß Der Produzent auch über eine Sprachausgabe verfügt. Für Susi Müller hat der Etat in diesem Fall scheinbar nicht ganz gereicht, aber die Sprecherin gibt sich alle Mühe, ihre Sätze möglichst erotisch ins Mikro zu hauchen.

Anm. des Chefredakteurs: Martin, wer soll nun Dein Herzblatt sein?

Trotzdem: Gespart wurde an der Sprachausgabe beileibe nicht. Das gleiche Synchronstudio, das unter anderem für die Vertonung der Bing Crosby-Show zuständig ist, wurde auch für der Produzent engagiert. Und Professionalität macht sich eben immer bemerkbar.

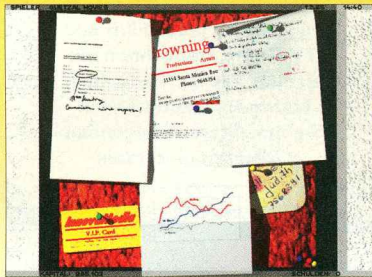
Nicht alles ist möglich

In meinem neuen Aufgabenfeld finde ich mich ziemlich schnell zurecht, was nicht zuletzt an der gefälligen Maussteuerung liegt. Ein Merkmal, das wir natürlich schon aus unzähligen anderen Wirtschaftssimulationen kennen, aber zumindest wurde es nicht verschlechtert. Doch genug der vielen Worte, die Probezeit ist um, jetzt geht's an die Arbeit.

Mit dem Anfangsbudget kann man schon einiges auf die Beine stellen. Ein Drehbuch ist schnell erstanden, und dann geht's ab ins Telefon, Schauspieler und Regisseure anrufen. Spätestens hier wird klar, woran es dem Spiel mangelt. Authentische Namen durfte man scheinbar nicht benutzen, also mußte eine altbekannte Lösung herhalten: der Versuch, komisch zu sein. Dabei herausgekommen sind

Zettelwirtschaft!

Der Traum vom papierlosen Büro ist auch in Der Produzent noch nicht wahr geworden. Obwohl sich ein PC auf Ihrem Schreibtisch befindet, kommen Sie so ganz ohne Schriftliches nicht aus. Hier zwei Beispiele:



Am schwarzen Brett finden sich allerhand Neuigkeiten...



...und die Statistiken zum Filmgeschehen entnehmen Sie der Fachpresse

Regisseure wie Woody Allen oder Rolf Petersilie und Schauspieler wie Chevy Chase oder Jacko Kaahn. Da haben wir aber auch schon mehr gelacht.

Der Menüpunkt, den ich als Spieler anklicken muß, um zu telefonieren, heißt übrigens "bla, bla". Und genau so gestalten sich die Dialoge. Einige der Auswahlantworten sind dermaßen sinnlos (und einmal mehr gewollt komisch), daß man sie gestrost hätte weglassen können.

Besonders unter den etwas schwerer erreichbaren Screens befinden sich ein paar Schätzchen

Immerhin begreife ich schnell, daß namhafte Darsteller und Regisseure sich nicht für ein Taschengeld anheuern lassen. Also führt mich mein nächster Weg zur Bank. Und weiter geht's mit "bla, bla".

Ein Beispiel? Auf die Frage des Bankangestellten, warum ich einen Kredit

benötige, lautet eine mögliche Antwort: "Ich habe vor, in Kutscherpeitschen zu investieren und auf ein Comeback von Pferdefuhrwerken zu hoffen." Kommentar überflüssig.

Obendrein offenbaren sich an dieser Stelle auch noch logische Mängel. Als der freundliche Herr in dunklem Zwirn meinen Kreditwunsch kalt lächelnd ablehnt, freue ich mich über die Spieloption, einen Kredithai aufzusuchen zu können. Denn was soll's? Kohle mache ich mit meinem Film sowieso genug, soll doch die Bank das Nachsehen haben. Aber nix da, das Spiel läßt es an dieser Stelle nicht zu, den Wucherer aufzusuchen. Statt dessen muß ich zurück zur Bank und den bescheuerten Dialogen lauschen.

Erst wenn ich alle richtigen Antworten angeklickt habe (ist nicht allzu schwer) und meinen Kreditrahmen erschöpft habe, darf ich beim Kredithai um Nachschlag betteln. Und dieses Konzept setzt sich während des gesamten Spiels fort. Glauben Sie ja nicht, daß ich zu jeder Zeit den Drehort besuchen darf.

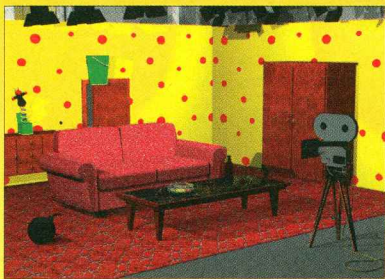
"Zu viele Köche verderben den Brei", heißt es da lapidar auf dem Schirm. Schuld an der Misere ist die von den Entwicklern angestrebte Authentizität der Arbeitsgänge. So besucht



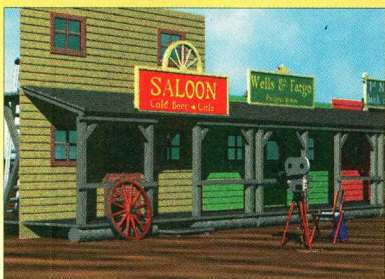
Auch bei den Phantasienamen in dieser Schauspielerliste kochte der Einfallsreichtum der Entwickler auf kleiner Flamme



Unangenehm, aber deutlich zinsgünstiger als der örtliche Kredithai: der freundliche Herr von der Bank



Komödie: Wie wär's mit Al?



Western: Wie wär's mit Clint



Boxen: Bitte nicht Henry...



Erotik: Wie wär's mit Tracy?



Science Fiction: Wie wär's mit E.T.?

nämlich ein echter Produzent sowohl den Drehort als auch einen Kredithai nur, wenn es sich nicht unbedingt vermeiden läßt. Im Handbuch zum Spiel wird dieser Sachverhalt zwar erklärt, aber wer liest schon gerne Handbücher? Besonders, wenn ein Spiel sich (scheinbar) auch sehr gut ohne spielen läßt.

Ohne die begleitende Erklärung stellen sich jedenfalls bohrende Fragen: Hey, mit wessen Geld machen wir denn den Film? Bin ich eigentlich noch der Produzent, oder sollte das Spiel besser "Hans Wurst" heißen?

Feierabend

In diesem Sinne beschäftigte ich mich noch ein paar weitere Stunden mit dem Spiel und führte Dialoge, die so schlecht sind, daß ich sie mir im wirklichen Leben (hoffentlich) nicht einmal ausdenken könnte. Lediglich der Soundtrack

weiß zu überzeugen. Das musikalische Thema bei einer Niederlage erinnert fast schon an *Der Pate*, Gewinner werden mit einer fröhlichen Volksweise belohnt. Da freuen sich die Ohren!

Allein der Soundtrack weiß zu überzeugen

Als Simulation ist *Der Produzent* vollständig, zumindest was die einzelnen Arbeitsgänge und alle im Spiel genannten Zahlen angeht. Auch technisch ist es nicht einmal schlecht, sondern bewegt sich durchaus in der Mittelklasse. Dafür wirkt das Spiel so aufregend wie der Alltag eines Schuhverkäufers. Nichts ist neu, nichts ist originell, und vieles von dem, was da

ist, wird durch humoristisches Versagen zerstört.

Aber wenigstens sind Sie noch da und hören mir zu. Schön, daß Sie dabei geblieben sind und das Spiel mit mir zusammen getestet haben. Aber wissen Sie, was mich stört? Eigentlich müßte ich jetzt noch ein formelles Review schreiben, und dazu habe ich irgendwie gar keine Lust mehr. Mal unter uns: Wären Sie sehr böse, wenn ich Ihnen einfach

eine Bilder aus dem Spiel zeige und schnell die Wertungsbox ausfülle?

Und falls Sie sich entscheiden sollten, das Spiel zu kaufen, gebe ich Ihnen noch ein paar Tips mit auf den Weg. Dann könnte ich nämlich Feierabend machen. Wenn Sie mich nicht verraten, geht das bestimmt bei meinem Chef-redakteur durch und Sie hätten einen Gefallen gut. Es braucht ja niemand zu wissen... 

Alternativen:

Formel 1 Manager
Software 2000 • ca. 110 Mark
MAG!!!
Greenwood Entertainment • ca. DM 90
Mad TV 2
Greenwood • in Kürze

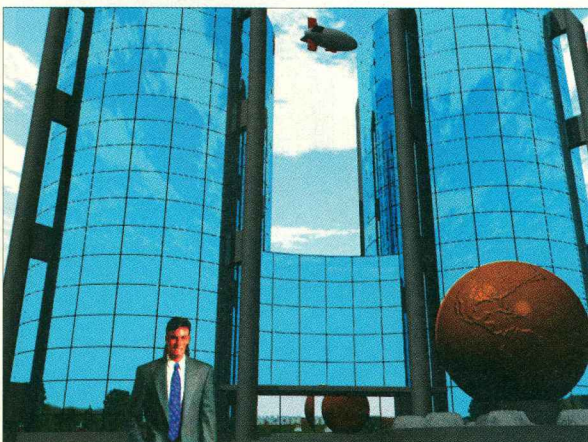
Hersteller: Games 4 Europe
Preis: 99.95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 4 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Alle wesentlichen Aufgabenbereiche wurden berücksichtigt
Bis zu fünf Spieler können mitmachen
Kontra
Blutleer und austauschbar
Die aufgesetzte Komik nervt
Logische Mängel

Spiel-/Dauerspaß: **31 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **12 von 20**
Sound: **14 von 20**

TOTAL: 65



Gewonnen: Aber sieht so einer aus, der's geschafft hat?

Sensible World of Soccer - ECE

Martin Mirbach und das Power-Team gewinnen den Fair-Play-Pokal



Dann zeigen Sie mal, was Sie können: Hier ist die richtige Taktik gefragt

Lassen Sie mich gleich zur Sache kommen, für eine ausschweifende Einleitung fehlt mir aus zwei Gründen die Zeit: Erstens ist die EM 96 mit Erscheinen dieses Heftes bereits Geschichte, zweitens habe ich nur eine Seite zur Verfügung. Also lassen Sie mich nur schnell das Kürzel in der Überschrift erklären, und dann geht's auch schon los.

"ECE" steht für "European Championship Edition" und bedeutet nichts anderes, als daß man sich bei Sensible Software anläßlich des diesjährigen Fußball-Großereignisses noch einmal mächtig ins Zeug gelegt hat. Was lag näher, als das ohnehin sehr beliebte Sensible World of Soccer noch einmal aufzupolieren, zu aktualisieren, mit zusätzlichen Features zu versehen und zum richtigen Zeitpunkt auf den Markt zu bringen?

Neuer Glanz in alter Hütte

Es handelt sich also nicht um ein ganz neues Spiel, sondern um die verbesserte Neuauflage eines schon etwas betagten Titels. Aber das werden Sie mittlerweile wohl schon bemerkt haben. In diesem speziellen Fall sehe ich darin allerdings überhaupt keinen Nachteil.

Für alle, die Sensible World of Soccer noch nicht kennen, hier eine kurze Zusammenfassung: Es handelt sich um eine Fußballsimulation mit eingebautem Managerpart. Ebenso ist es möglich, in die Rolle eines Trainers zu schlüpfen und so Taktik, Mannschaftsaufstellung und Auswechslungen vornehmen. Bei den Spielbegegnungen selbst gibt es drei Möglichkeiten. Entweder Sie sehen sich nur das Ergebnis an oder Sie ergötzen sich am Geschehen auf dem grünen Rasen. Drittens können Sie selbst zum Joystick greifen und aktiv



Die Spielszenen machen Spaß, sehen aber grafisch nicht ganz so toll aus

mitbolzen. Letzteres führt simultan zu einer (etwas unrealistischen) Erhöhung der Trefferanzahl und zu einer (absolut realistischen) Erhöhung des Fun-Faktors.

Eine der großen Stärken des Programms liegt in der umfangreichen Datenbank. Mehr als 1500 Mannschaften mit mehr als 24.000 real existierenden Spielern aus 131 Ländern, von Europa bis Amerika und von Asien bis Ozeanien, sind hier vertreten. Anlässlich der EM wurden große Teile des Programms aktualisiert, so daß alle Spieler, die auf der Insel mitkicken durften, auch im Spiel vertreten sind. Sogar die individuellen Stärken und Schwächen der



Wollten Sie nicht schon immer Nationalcoach auf den Fidschis werden?

einzelnen Spieler wurden (soweit von mir nachvollziehbar) korrekt berücksichtigt.

Außerdem gibt es in dieser limitierten Ausgabe einen internationalen Präsidenten, mehr Möglichkeiten im Managementbereich, einen spielentscheidenden Trainer-Modus und einiges mehr. Egal ob man sich für ein Freundschaftsspiel, ein Turnier oder eine ganze Saison entscheidet – Sensible World of Soccer ist spielerisch noch einen Kick besser geworden.

Viel Spiel fürs Geld

Es gibt mittlerweile eine ganze Reihe empfehlenswerter Titel in diesem Genre. Und Sensible World of Soccer – ECE gehört mit Sicherheit dazu. Das gelungene Intro, die witzigen Zwischensequenzen und die Wiederholung schöner Torszenen tragen ein Übriges zum immensen Spielspaß bei. Okay, die Grafik während der Spielsequenzen sieht immer noch eher schlicht aus und die eingestreuten Kommentare (Sprache wählbar) wiederholen sich etwas zu oft. Aber mal ehrlich, wen stört das schon, wo man doch so viel gute Unterhaltung geboten bekommt?

Das Tollste jedoch ist der Preis. Als vor etwas mehr als einem halben Jahr Sensible World of Soccer erschien, stand die CD-Version für 109 Mark in den Regalen. Jetzt kostet die erweiterte und verbesserte ECE-Ausgabe nur noch 69,90 Mark. Wer da noch zögert, ist selber schuld!

Alternativen:

Teamchef
MNI • ca. 100 Mark
Premier Manager 3
Gremlin • ca. 69 Mark
Championship Manager 2
Domark • ca. 119 Mark

Hersteller: Sensible Software /
Warner Interactive Entertainment
Preis: 69,95 Mark

Minimum:
486 DX 50, 4 MB RAM, VGA, DOS 5.0

Pro
Riesiger Spielumfang
So aktuell wie eben möglich
Günstiger Preis

Kontra
Grafik und Sound zählen nicht zur absoluten Spitze

Spiel-/Dauerspaß: 46 von 50
Handhabung: 9 von 10
Grafik: 14 von 20
Sound: 14 von 20

TOTAL: 83

Normality Inc.

Nichts Böses ahnend, ließ sich Lorenz Steinke auf ein Experiment mit Klaus' neuer Zeitmaschine ein. Kaum war Lorenz eingestiegen, gab es Gestank und einen grellen Blitz. Dann fand er sich an einem fremden Ort und in einer fremden Zeit wieder – unter Menschen, die Lachen und gute Musik als Verbrechen empfinden. Willkommen in Neutropolis.

Auf den Straßen von Neutropolis herrscht Endzeitstimmung. In der von Umweltverschmutzung und Unfreiheit geplagten Stadt haben die Bewohner ein trauriges Leben. Ein grausamer Diktator namens Paul Nystalux beherrscht die heruntergekommene Großstadt und drückt ihr seine Gesetze auf.

Seine Norm-Polizei überwacht die Bevölkerung und verfolgt rigoros jede Abweichung von der sogenannten Normalität. Und Normalität, das bedeutet: nicht lachen, keine subversive Musik hören und die Freizeit zu Hause vor den Endlos-Konserven des staatlichen Fernsehsenders zu verdösen.

Die fast perfekte Langeweile

Wer immer sich gegen diese Diktatur der Langeweile erhebt, wird von der Norm-Polizei aufgegriffen und umgezogen. Die große Masse der Bevölkerung hat sich längst in ihr Schicksal gefügt. Die allgegenwärtige Umweltzerstörung und ein giftfarbener Himmel, der kein bißchen Sonnenlicht durchläßt, haben den meisten Neutropolisianern ohnehin jeden Spaß am Leben genommen. Gedanken- und gefühllos leben sie in den Tag und ordnen sich bereitwillig den Befehlen Nystalux' und seiner Norm-Polizei unter.

Eine kleine Gruppe Unbeugsamer aber findet sich dennoch in dieser Gesellschaft. Menschen, die sich ihre Andersartigkeit nicht nehmen lassen

wollen, die sich noch an Zeiten erinnern können, als jeder Bewohner von Neutropolis ungestraft glücklich sein durfte. Sie verweigern sich dem System und meiden die Normalo-Gesellschaft. Als Dropouts, Freaks oder Stadt-Guerilla führen sie ihren persönlichen Kampf gegen das System.

Ständig müssen sie dabei auf der Hut sein vor den schnellen

Einsatztruppen der Normalo-Polizei, die schon hinter der nächsten Häusercke lauern können. Immer wieder werden einzelne dieser

Ganz offensichtlich nimmt das Game nicht nur sich selbst, sondern auch uns Spieler nicht so ganz ernst.

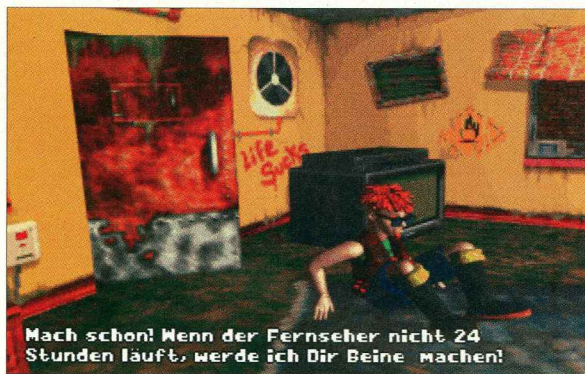
aufrechten Kämpfer gegen die Langeweile verhaftet und in Beugehaft gesteckt. Dort müssen sie sich tage- oder wochenlang traurige Musik anhören und in Einzelzellen vor sich hin

brummen.

Manchmal gelingt es ihnen aber auch aus dieser Einzelhaft heraus, Nachrichten an ihre Freunde draußen zu schmuggeln oder Kontakt zu anderen Gefangenen aufzunehmen und so neue Guerilla-Krieger für den Feldzug gegen den bösen Diktator zu gewinnen.

Zur Strafe Lach-Haft

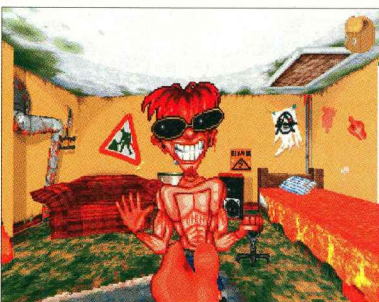
Auch der Held unserer Handlung, der flippige Mittzwanziger Kent, landet eines Tages in einem dieser Gefängnisse. Weil er ein relativ harmloses Verbrechen begangen hat – auf offener Straße ein Lied zu singen und sich dabei erkennbar fröhlich zu benehmen – wird er lediglich zu einer



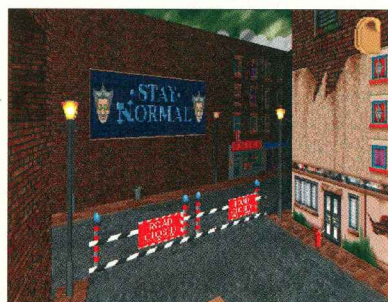
Ein Alptraum für Kent – verurteilt zum ständigen Fernsehen und unter Hausarrest gestellt



Das paßt zu Kent – das Inventory auf einem alten Schmerztzettel



An einer Kent-Puppe werden alle Spielbefehle wie Nehmen, Benutzen, Ansehen oder Sprechen angeklippt



Normal bleiben – das ist die wichtigste Devise in diesem Land des Mittelmaßes



Gestatten: Kent, der Held unserer Handlung – cool, musiksüchtig und ein potentieller Störenfried

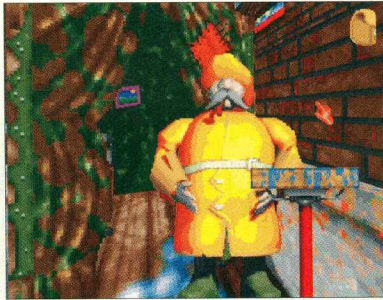
Woche Knast und anschließendem Hausarrest verurteilt.

Doch am letzten Tag dieser Knastwoche passiert etwas Ungewöhnliches: Ein Unbekannter schiebt unter Kents Zellentür einen handgeschriebenen Zettel durch. Auf diesem Zettel steht ein kurzer Gruß der Guerilla-Kämpfer, die mit Kent Kontakt aufnehmen wollen. Sie laden ihn zu einem geheimnisvollen Ort in Neutropolis ein – zu einem ihrer Quartiere, wo sie sich vor den Normalos verstecken.

Wie es sich für einen Abenteurer vom Schlage Kents gehört, kommt er der Einladung natürlich sofort nach. Wieder zu Hause, flüchtet er sofort aus dem Hausarrest und nimmt Kontakt mit den Stadt-Guerillas auf. Es beginnt ein leicht kuriozes und abgedrehtes Science Fiction-Adventure in einer Welt, die eine Mischung ist aus George Orwells 1984 und Terry Gilliams Brazil.

Jede Menge schräge Vögel

Kent, der sich bisher als einsamer Kämpfer gegen die Normalität wähnte, entdeckt Gleichgesinnte und faßt gemeinsam mit ihnen einen Plan gegen die Norm-Tyrannie. Ein



Dieses dicke etwas ist keine bärtige Zitrone sondern der Aussteiger Dai

ausgerangierten Fensterputzer-Aufzug lebt. Oder die Guerilla-Führerin Heather, die in ihrer logischen und kühlen Art so eine Art Mischung aus Mr. Spock und Data ist.

Ungewöhnlich auch der Norm-Polizist Nr. 2782. Genau wie Tausende seiner Kollegen hat er lange Zeit nichts lieber getan, als Normabweicher zu bestrafen und stundenlang Gesetze auswendig zu lernen. Doch infolge einer leichten Kopfverletzung schlägt Nr. 2782 etwas aus der Art, und anstatt Kent zu verhaften, hilft er ihm bei seinem Abenteuer.

Sehr zum Ärger von Diktator Nystalux gibt es also durchaus echte Individuen in der Normalo-Metropole. Und gemeinsam haben diese die Möglichkeit, dem bösen Spuk, dieser Mischung aus Dreck, Gleichschritt und Trauermusik eine Ende zu bereiten.

Schimmel in 3-D

Klar, daß Sie als echter Adventure-Fan dem hilflosen Kent dabei helfen. Zu Beginn des Spiels finden Sie sich nach der Lach-Haftentlassung in Kents Appartement wieder. Vor der verschlossenen Wohnungstür schiebt ein mieser Norm-Polizist Wache, der darauf achtet, daß Sie, alias Kent, ständig den Fernseher angeschaltet lassen und keinen Ausbruchsversuch machen – schließlich stehen Sie unter Hausarrest.

Kents Bude ist übrigens ein ziemliches Dreckloch. Von der Decke tropft der Schimmel, aus den Leitungen im Badezimmer strömt ein höllischer Pestodem, und in der Waschmaschine dreht eine einsame Ratte ihre Trainingsrunden. Ganz klar, die richtige Wohnung zum Wohlfühlen.

Das einzig Schöne an dieser Wohnung ist, daß Sie sich darin fast wie in einer richtigen Wohnung bewegen können. Denn sämtliche Räumlichkeiten bei Normality Inc. sind als 3-D-Umgebungen ausgelegt. Sie können vor-, seitwärts- und zurückgehen und sich nach oben und unten umsehen, ganz so wie sie es von gewissen Ballergames kennen. Leider wird die Grafik von Normality Inc. beim allzu nahen Herangehen an manche Objekte sehr pixelig. Aber auch das kennen wir ja bereits von erwähnten Ballergames.

Zwischendurch gibt es gerenderte Video-Sequenzen, etwa wenn unser Held etwas außergewöhnliches entdeckt oder eine neue

Räumlichkeit betritt. Sämtliche Gegenstände die Sie nehmen oder bewegen können (aber vielleicht gar nicht wollen – wie etwa den vergammelten Bohnenmatsch neben der Küchentür) erscheinen mit Namen auf dem Bildschirm, sobald sie die Maus über das Objekt bewegen.

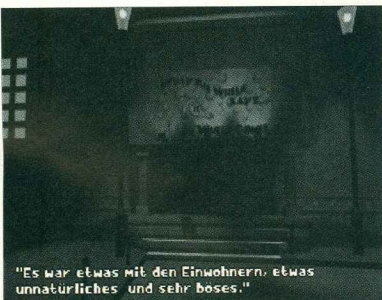
Alles Weitere ist dann eigentlich so, wie wir es auch von anderen Adventures kennen. Man nimmt Dinge, öffnet, liest, bedient oder kombiniert sie. Anwesenden Personen stellt man Fragen und verwickelt sie in möglichst aufschlußreiche Gespräche.

Irgend etwas Wichtiges über das Leben in Neutropolis oder Tips für einen möglichen Ausweg aus diesem tristen Leben wissen einige von ihnen zu sagen. Ob sie das allerdings auch wollen, ist, wie so oft bei Adventures, natürlich eine ganz andere Frage.

Bloß nicht ernst nehmen

Viel Spaß machen bei diesem Spiel die abgedrehten Ideen der Programmierer. Ganz offensichtlich nimmt das Game nicht nur sich selbst, sondern auch uns Spieler nicht so ganz ernst. Wer also Spaß hat an einer leicht schrägen Adventure-Umgebung, in der man nach Herzenslust dreidimensional stöbern kann, sollte bei Normality Inc. einmal die Nase hereinstecken.

Vielleicht haben Sie ja bereits mit ähnlichen Spielen vom gleichen Genre, wie Day of the Tentacle oder Sam & Max, Erfahrungen auf dem Gebiet des schrägen Humors gesammelt. Das jedenfalls könnte Kent und Ihnen bei der Suche nach dem Ausweg aus der schrecklich langweiligen Welt von Neutropolis helfen. ☺



"Es war etwas mit den Einwohnern, etwas unnatürliches und sehr böses."

Finden Sie heraus, warum in Neutropolis niemand lachen darf oder will

geheimnisvoller Zwillingbruder des Diktators Nystalux spielt dabei eine wichtige Rolle. Auf der Suche nach diesem Zwillingbruder lernt Kent zahlreiche obskure Figuren kennen. Menschen, die es in Neutropolis eigentlich schon gar nicht mehr geben dürfte, weil sie so herrlich anders sind.

Da gibt es zum Beispiel Dai, einen alten Mann, der durch seinen knallgelben Regenmantel und seinen riesigen Schnauzbart auffällt und in einem

Alternativen:

Chewy – ESC from F5
Blue Byte ● ca. 80 Mark
The Dark Eye
Inscape ● 94,95 Mark
Aliens
Mindscape ● 129,95 Mark

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/33, 8MB RAM, VGA/SVGA,
DOS 6.0

Pro
3-D-Umgebung
Schräge Spielidee
Render-Videos

Kontra
"Pixelige" Gegenstände

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 81

World Rally Fever

„Nein, Chef, nein,“ schrie Lorenz Steinke. Doch Klaus war unerbittlich, fesselte den armen Lorenz an das Steuer eines World Rally Racers und ließ ihn beim Großen Rally-Pokal auf den fürchterlichsten Rennstrecken dieser Welt gegen gemeine Comic-Figuren antreten.

Mangas heißen jene Comics, die aus Japan kommen. Nicht nur bei den Kids, sondern auch bei zahlreichen Erwachsenen sind die bunten Bildergeschichten im Land der Aufgehenden Sonne ein echter Hit. Wer einmal während der Rush-hour in der Tokioter U-Bahn unterwegs ist, wird dort fast ebenso viele Zeitungs- wie Manga-Leser im Gedränge entdecken. Mittlerweile ist Japan einer der wichtigsten Comic-Märkte der Welt geworden. Große Zeichen-Fabriken sind entstanden, in denen Hunderte von Pinselklaven Woche für Woche dicke Bände mit mehr oder weniger anspruchsvollen Bildergeschichten aufs Papier bringen.

überall Mangas

Aber auch im Fernsehen und auf den Computer-Bildschirmen haben die Mangas längst Fuß gefaßt. Die typisch japanischen Comic-Figuren mit ihren untertassengroßen Augen und den kleinen Stupsnasen begegnen uns längst auch als Heidi und Captain Future im Vorabendprogramm oder als Super Mario und Sonic auf den Spielekonsolen.

World Rally Fever heißt das Manga-Abenteuer



Haarnadelkurven in den schottischen Highlands fordern vollen Einsatz von Fahrer und Fahrzeug

aus dem Hause Ocean. Bei diesem Racing-Game dürfen Sie als eine von acht Manga-Figuren auf 16 unterschiedlichen Rallye-Kursen, die über den ganzen Globus verteilt sind, so richtig Gas geben.

Tiefer gelegter Pfannkuchen?

Wie es sich für ein Comic-Spiel gehört, sind die Fahrzeuge, eine Mischung aus Go-Kart und Einkaufswagen, absolut unkaputtbar. Die breitbereiften Geschosse haben die phänomenale Kurvenlage eines tiefer gelegten Pfannkuchens, können ein bißchen springen und warnen vor entgegenkommenden Hindernissen mit einem lauten Piepsen.

Der richtige Pilot am Steuer (wie wäre es mit Banner dem Halbyeti oder Deweydell der

Einfaches Racing-Game mit schneller Grafik, aber ohne neue Einfälle

amerikanischen Farmerstochter in Hot Pants?) erreicht damit auch auf schwierigen Strecken trotz diverser Gemeinheiten (zum Beispiel kreuzende LKW in Tokio oder enge Baustellen in New York) in Rekordzeit das Ziel.

Zahlreiche Power-Ups warten entlang der Strecke auf die Fahrer. Wer unter den entsprechenden Symbolen hindurchfährt, erhält zeitlich begrenzte Turbo-Kraft und Unbesiegbarkeit oder Holzkisten, die er seinen Gegnern vor die Füße, respektive Reifen, schleudern darf.

Sportliches Schafekegeln

Witzig animiert sind die landestypischen Hindernisse, etwa die überdimensionalen Cola-Dosen in der Wüste von Utah oder die

Schafherden in Schottland: Wer hier ungebremst hineinbrettert, lernt das Schafekegeln als schottischen Nationalsport kennen.

Weniger gut haben mir das Fehlen eines Multiplayer-Modus und die gelegentlichen Aufhänger in der von uns getesteten Final-Version gefallen. Außerdem sind einige der Rennkurse ein bißchen kurz geraten.

Insgesamt fehlt dem Spiel der richtige Kick. Trotz hübscher Soundtracks, die auch einzeln gehört werden können (mein Spitzenreiter: der Schottenklang – Nr. 6 auf der CD), springt der Funke hier nicht so richtig über.

So ist das Game bei mir schon nach kurzer Zeit im Altspiele-Schrank gelandet. Wer an einem einfachen Racing-Game ohne neue Einfälle, dafür mit schneller Grafik und netten Sounds Gefallen hat, der kann WRF etwas abgewinnen. Doch ausgewachsenen Renn-Sims wie Bleifuß kann World Rally Fever das Wasser (ersatzweise Benzin) nicht reichen.

Alternativen:

Track Attack
Sony Psygnosis ● 109 Mark
Manic Karts
Virgin ● ca. 100 Mark
Cyberspeed
Mindscape ● ca. 100 Mark

Hersteller:

Ocean

Preis: 99,95 Mark

Minimum:

386 DX 33,4 MB RAM, VGA,
Windows 3.X oder 95 oder
MS-DOS 5.0

Pro

Soundtracks
Hindernisse

Kontra

Aufhänger
Kein Multiplayer
Keine neuen Ideen

Spiel-/Dauerspaß:

25 von 50

Handhabung:

8 von 10

Grafik:

13 von 20

Sound:

14 von 20

TOTAL:

60



Überdurchschnittliches fahrerisches Können wird Un Utahs Wüste zur Voraussetzung für den Gassen gegen die anderen Manga-Racer



In den Straßenschluchten von Tokio sorgen kreuzende LKW und Hauswände für eine natürliche Auslese unter den Fahrern

NUR DER SIEG ZÄHLT.



„Super! Spielspaß 85%.“

VideoGames 6/96

**„Grafik 85%, Sound 89%,
Spielspaß 81%.“**

PC Games 7/96



Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzerten Jägern zu bestehen. RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.



- Realistische, detaillierte 3-D Umgebung
- Dolby Surround Sound
- 2-Spieler Splitscreen Option
- Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug“ von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre“ von Wagner
- Komplett in Deutsch



Return Fire™ or © 1995 Silent Software, Inc. Licensed to Time Warner Interactive.
Created and designed by Sam P.K. von Wettstein. Co-produced by Pacific Publishing, Inc.
Published and distributed under exclusive license by Warner Interactive, A Time Warner Company.
™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



WARNER INTERACTIVE

The War College

Es gibt Tage, an denen die PC Power-Flagge auf dem Dach des Redaktionsgebäudes auf Halbmast steht, lautes Schlachtgetümmel durch alle Flure hallt und Lorenz Steinke, mit einem überdimensionalen Zweispitz über den Ohren und der rechten Hand in der Knopfleiste seiner Uniformjacke, auf einem Steckenpferd über Tische und Stühle reitet.

Kraftvoll blasen die Trompeter der römischen Legionen in ihre Hörner und reihen sich dann ein in die Phalanx der kampfbereiten Armeen. Lautes Geschrei ertönt, und einige der Legionäre sprechen noch rasch ein letztes Stoßgebet zu ihrem Kriegsgott Mars, bevor sie mit dem Kurzschwert in der Rechten und vorgehaltenem Schild in der Linken in die Schlacht stürmen – den nicht minder mutigen pompejanischen Truppen entgegen.

Das Klirren der aufeinanderprallenden Waffen und die Schmerzensschreie der Verwundeten vermischen sich schon bald mit dem Wiehern der reiterlos umherirrenden Pferde und dem Gebrüll der Zenturios, die ihre Soldaten zu immer neuen Angriffswellen sammeln.

Auf einer kleinen Anhöhe beobachtet Julius Cäsar sorgenvoll die alles entscheidende Schlacht bei Pharsalus gegen seinen größten Widersacher Pompejus. Vom Rücken seines Pferdes aus gibt der Feldherr den wartenden Offizieren von Zeit zu Zeit Weisungen, wie sie einzelne Legionen in Stellung zu bringen haben oder in welchen Formationen diese in die Schlacht ziehen sollen.

Pompejus wird geschlagen

Stunde um Stunde vergeht, während sich auf beiden Seiten die Zahl der kampffähigen Legionäre reduziert und die Verwundetenlager füllen. Als der Tag sich schließlich seinem Ende neigt, sind Pompejus Truppen besiegt. Cäsar ist der neue Herrscher von Rom.

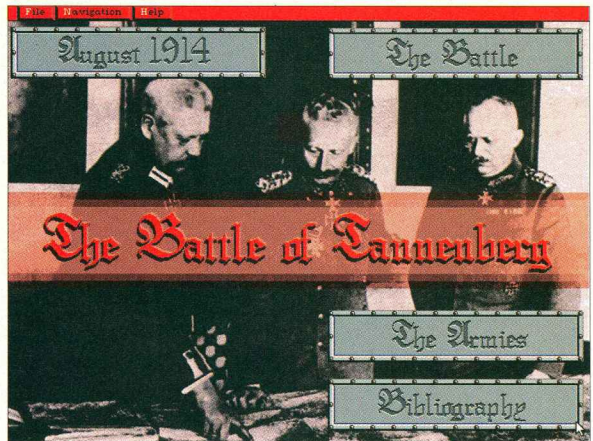
So oder so ähnlich muß sich 48 vor Christus

eine der wichtigsten Schlachten in der römischen Geschichte zugetragen haben. Und mit dem Sieg über Pompejus wurde Julius Cäsar nicht nur zum Imperator des Römischen Reiches, sondern bewies auch noch sein Geschick als gewiefter Taktiker.

Grund genug für die Programmierer von GameTek, diese Schlacht von Pharsalus zusammen mit drei anderen bekannten kriegerischen Zusammenstößen aus der Menschheitsgeschichte zu einer Schlacht-Simulation zusammenzufassen.

Vier Schlachten zur Auswahl

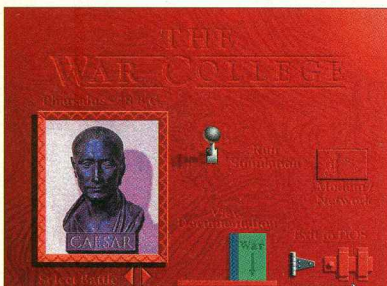
Neben der Entscheidungsschlacht des römischen Bürgerkrieges stehen Ihnen noch Napoleons Sieg bei Austerlitz, die Schlacht von Antietam während des amerikanischen Bürgerkrieges oder Hindenburgs Sieg bei Tannenberg im 1. Weltkrieg zur Auswahl. Bei jeder dieser Simulationen können Sie sich für eine von beiden kriegführenden Parteien entscheiden und übernehmen fortan deren Kommando.



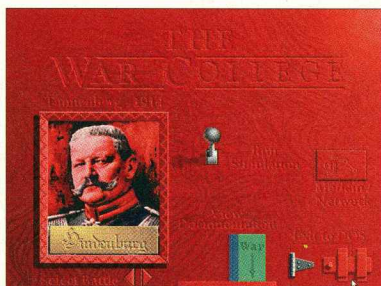
"Und diese Skizze hier, Majestät, zeigt meinen Entwurf für die neue Truppenverpflegung: Ein Brötchen mit Rindfleischfüllung. Ich nenne es den 'Hindenburg'"

Wie es sich für eine anständige Historien-Simulation gehört, gibt es vor Beginn jedes Kampfes eine ausführliche Einführung in die Vorgeschichte der betreffenden Schlacht: Die wichtigsten Feldherren werden vorgestellt, ihre Taktiken erläutert und die beteiligten Truppen beschrieben.

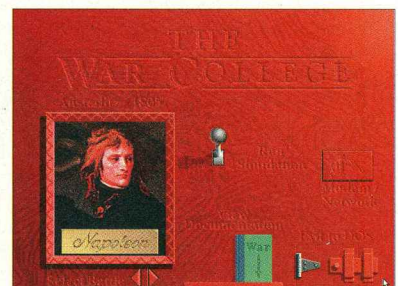
Dann folgt die eigentliche Simulation, und die ist leider ein bißchen unspektakulär geraten, um nicht zu sagen: langweilig. Auf einem mit Hilfe von Satellitenaufnahmen nachgezeichneten Original-Schlachtfeld sehen Sie Ihre und die gegnerische



Retten Sie das Römische Reich: Helfen Sie Julius Cäsar in der alles entscheidenden Schlacht bei Pharsalus gegen Pompejus' Truppen



Als "Held von Tannenberg" ging Hindenburg einst in die Geschichtsbücher ein. Hätten Sie in der Rolle seines Gegenspielers Samsonow gewinnen können?



Als Höhepunkt seiner militärischen Erfolge gilt Napoleons Sieg bei Austerlitz. Können Sie es ihm leichttun?



Esch diszipliniert, diese Römer. Bauen ihre Armeen vor jeder Schlacht zu lustigen geometrischen Figuren auf



Um auf dem Schlachtfeld ohne Hindernisse aufmarschieren zu können, holzten die Römer dort zuerst alle Bäume ab und bauten Galeeren daraus

Armeen aus einer 3-D-Ansicht in einer von drei möglichen Vergrößerungsstufen.

Auf Sparflamme

Leider haben die Programmierer beim Stichwort Grafik und Animation etwas gespart. So werden sämtliche Einheiten auch bei stärkstem Zoom lediglich als rote oder blaue Rechtecke dargestellt, die sich im Schneckentempo auf die gegnerischen Truppen zubewegen. (Beschleunigen lassen sich diese Bewegungen leider nicht, da das Programm nur mit einer möglichen Simulationsgeschwindigkeit arbeitet.)

Treffen die beiden Armeen dann zusammen, tauchen ein paar kleine Wölkchen über den Rechtecken auf (Kampfgetöse oder Gewehrfeuer), und am unteren Bildrand erscheinen kurze Meldungen über die aktuellen Verluste auf beiden Seiten. Kanonenfeuer wird zusätzlich als geschwungener Pfeil dargestellt, die Reststärke

einer Armee mit schwarzen und weißen Balken verdeutlicht.

Hat eine Einheit schließlich nur noch einen langen schwarzen Balken und damit keine Soldaten mehr, verschwindet sie mit einer kurzen Meldung vom Bildschirm. Diese unscheinbaren Kampfszenen, ein paar bunte Fähnchen, die die Moral der Truppe anzeigen und verschiedenfarbige Pfeile für Marschrichtung und Aufstellung – viel Mühe hat man sich mit den Grafikeffekten bei diesem Programm nicht gegeben.

Besonderes Augenmerk wurde dafür auf die möglichst realistische Umsetzung der Schlachten gelegt. So können Sie vor Beginn der Auseinandersetzung genau festlegen, wie stark eine bestimmte Truppengattung gegenüber den verschiedenen Einheiten des Gegners ist und in welcher Formation Ihre Soldaten besonders gut oder schlecht kämpfen. Auch die Trefferquote der Gewehre in Abhängigkeit von der Entfernung zum Ziel oder die Bedeutung der Truppenmoral können sie vorab einstellen. In Puncto Anpassungsfähigkeit läßt das Programm kaum einen Wunsch offen.

Dickes Lob für Soundtracks

Enttäuschend fand ich hingegen Windowland, die Oberfläche des DOS-Programmes. Mit dem Namensvetter aus dem Haus Microsoft hat sie vor allem das oftmals quälend niedrige Tempo gemeinsam. Immer wieder taucht beim Wechseln zur nächsthöheren oder -niedrigeren Vergrößerungsstufe die altbekannte Sanduhr auf. Selbst die Maximal-Installation, die immerhin rund 280 MB Programmcode und Grafiken auf die Festplatte

Leider haben die Programmierer beim Stichwort Grafik und Animation etwas gespart.

kopiert, bringt da kaum Geschwindigkeitszuwachs.

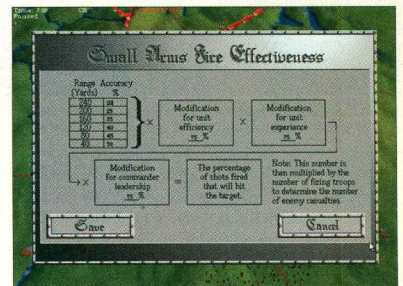
Ein dickes Lob hat GameTek immerhin für die vier Soundtracks auf der CD verdient. Die Musikstücke passen gut zu den jeweiligen Schlachten und vermitteln einen Teil jener Stimmung, die ansonsten nicht so richtig aufkommen will.

Insgesamt erinnert mich das Spiel an die ersten Versionen des Microsoft Flugsimulators: Damals hatte man sich die enorm realitätsnahe Umsetzung

von Instrumenten, Wetter und Flugeigenschaften mit starken Abstrichen bei Grafikqualität und Bildwiederholrate erkaufte. Ähnliches gilt wohl auch bei The War College für das Verhältnis von Realitätsgrad einer- und Grafik und Sound andererseits.

Wer sich von diesem Spiel beeindruckende Grafik- oder Soundeffekte erhofft, wird also gnadenlos enttäuscht. Gewiß: Auf die Darstellung von sterbenden Soldaten oder die digitale Wiedergabe von schreienden Verwundeten kann ich in der Tat gut verzichten. Aber vielleicht hätte man dem ganzen Programm ja auch auf eine andere Art ein bißchen Farbe und Stimmung verpassen können. Als positives Beispiel sei hier nur Battleground Ardenne von Empire Interactive erwähnt.

Wem es allerdings vor allem auf eine möglichst wirklichkeitstreue Simulation historischer Schlachten ankommt, der mag bei diesem Programm trotzdem auf seine Kosten kommen. Die umfangreiche Einführung und die gelungenen Soundtracks sind immerhin zwei dicke Pluspunkte.



Vor der eigentlichen Schlacht können Sie die Stärke einzelner Truppengattungen und -aufstellungen bestimmen

Alternativen:

Steel Panthers
Mindscape • 129,95 Mark
Panzer General 2
SSI • ca. 100 Mark
Battleground Ardenne
Empire Interactive • ca. 100 Mark

Hersteller:

GameTek

Preis:

ca. 100 Mark

Minimum:

486/33, 8MB RAM, VGA, DOS 6.0

Pro

Detailreiche
Musikalische Stimmung
Umfangreiche Einführung

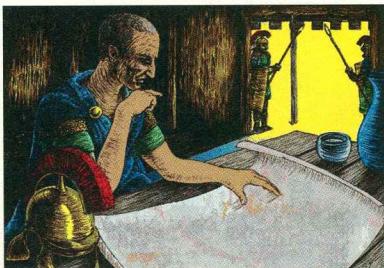
Kontra

Spieltempo
Lieblose Darstellung

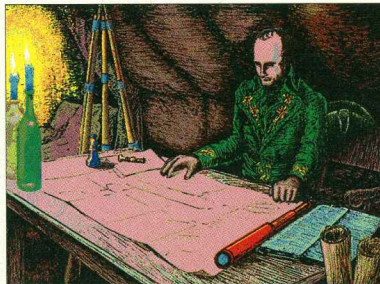
Spiel-/Dauerspaß: **29 von 50**
Handhabung: **5 von 10**
Grafik: **8 von 20**
Sound: **17 von 20**

TOTAL:

59



Weil Cäsar das Auf- und Abrollen von Steinplatten zu mühsam war, kam er auf die glorreiche Idee, seine Schlachtpläne auf Papier zu schreiben. Ein Einfall, dem wir noch heute vieles verdanken



Bekanntlich schlief Napoleon nachts nur vier Stunden. Die übrige Zeit verbrachte er mit dem Aufstellen von Schlachtplänen und seinem geliebten Gameboy

Offensive

Martin Mirbach dreht das Rad der Geschichte zurück und überquert erneut den Rhein. Er weiß nur noch nicht, von welcher Seite...



Eine Übersichtskarte sorgt für Orientierung, mit dem kleineren Befehlsfenster kann man die Spieleinstellungen verändern



Nicht nur die Fahrzeuge, auch die Spielfiguren sind animiert. Immerhin ein netter Versuch...

Dies scheint das Jahr der Strategien zu werden. Man müßte wirklich mal nachzählen, wie viele Strategiespiele für den PC in der ersten Halbzeit 1996 bereits erschienen sind. Da war doch eigentlich schon alles dabei, was das Spielerherz sich wünscht. Die reinrassige Historie, das Sci-fi-Spektakel und sogar die Fantasy-Variante des bekannten und beliebten "Panzer Generals". Trotzdem ist ein Ende nicht in Sicht.

Auch in diesem Heft ist das Genre wieder mehr als einmal vertreten. Der Markt gibt es scheinbar her. Schön zu sehen, daß die Qualität der Spiele nicht in der Masse versinkt, meist jedenfalls nicht. Da gibt es immer wieder die überraschenden Innovationen, die in einer weitgehend standardisierten Gattung sicher nicht leicht zu bringen sind. Andererseits können sich die Hersteller nur so ihren strategischen Vorteil in einem heiß umkämpften Geschäft sichern. Bei Ocean hat man sich sogar für eine regelrechte Offensivtaktik entschieden.

Keine Experimente

Bei Offensive handelt es sich um ein historisches Strategiespiel im klassischen Sinne. Auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs kann der Spieler wahlweise alliierte oder deutsche Truppen durch Gefechte führen, die sich tatsächlich zugetragen haben, und zwar zwischen dem Beginn der "Operation Overlord" am 6. Juni 1944 und der Rheinüberquerung nicht ganz ein Jahr später. Strategisch betrachtet handelt es sich bei dieser finalen Phase des Kriegs sicher um einen der interessantesten Abschnitte, nicht zuletzt deshalb, weil von den militärischen Aktionen dieses Zeitraums die Zukunft der freien Welt

abhängt.

Das Spiel ist in einzelne Missions unterteilt, deren jeweilige Ziele zu Beginn einer jeden Spielrunde in einem kurzen Briefing dargestellt werden. In jeder Mission sind mehrere Zielvorgaben zu erreichen, die allesamt erfüllt werden müssen, bevor der Spieler Zugang (und Codewort) zur nächstfolgenden erhält. Ob man zu Beginn einer Mission in eine defensive Grundhaltung (Stadt, Brücke und Straße halten) oder in eine offensive Position (Stadt, Brücke und Fluß einnehmen) gesteckt wird, hängt also zunächst einmal davon ab, für welche Seite man sich entscheidet. Abgesehen von taktischen Überlegungen gestaltet sich der weitere Spielablauf natürlich für beide Seiten gleich.

Gesteuert wird fast ausschließlich über die Maus, für bestimmte Befehle, Kartenfunktionen und Ansichtswinkel können jedoch auch

Shortcuts über die Tastatur eingegeben werden. Neben den eigenen Truppen steht eine ansehnliche Palette historischen Kriegsgeräts zur Verfügung, in manchen Spielsituationen kann man seine Bodentruppen auch durch Luftangriffe oder Flottenunterstützung absichern lassen. Insgesamt bietet Offensive spielerisch die typischen Elemente des Genres: Bewegungen und Kommandieren verschiedener Einheiten, Positionieren von Geschützen und Material, ständiges Beachten von Schadenswerten und Truppenmoral, etc. Nach Innovationen sucht man in diesem Spiel vergeblich.

Keine Hexen

Lediglich in der Grafikgestaltung wurden ungewöhnliche Wege eingeschlagen. Auf die für Strategiespiele zum Standard gewordenen

Schlag auf Schlag!

Natürlich sind nicht alle Waffen im Spiel gleich wirkungsvoll. Das gilt auch für militärisches Gerät gleicher Gattung, zum Beispiel für Panzer:



Der verhältnismäßig leichte Cromwell-Panzer der Briten und Kanadier kann zwar ein Haus in Schutt und Asche legen...



...hat aber der Schnelligkeit und Durchschlagskraft des deutschen Panther nicht viel entgegenzusetzen. Und tschüs!

Ansichtssache

Diese beiden Einstellungen geben schon die gesamte perspektivische Bandbreite des Spiels wieder. Einmal in der Totalansicht und ein anderes Mal herangezoozt und um 180 Grad rotiert. Mehr ist nicht möglich.



Hexfelder wurde völlig verzichtet. Statt dessen hat man eine Spielkarte in isometrischer Perspektive vor Augen, auf der sich kleine Figuren hin- und herbewegen. Diese Spielfiguren stehen für die eigenen und gegnerischen Truppenverbände und sollen dem Spiel scheinbar mehr Leben einhauchen.

Was leider nur am Rande funktioniert. Denn so schön es auch anzusehen mag, wie alliierte Fallschirmspringer in dunkler Nacht auf deutschen Auen landen oder wie ein einsames Pferdchen ebenso verstört durch die Wälder galoppiert wie die (blonde) Zivilistin durch das umkämpfte Dorf – für einen echten Augenschmaus fehlt es den Grafiken leider an Qualität. Eine dermaßen grobe Pixelung sieht

man heutzutage nur noch selten.

Überhaupt scheinen einige adäquate technische Features dem Rotstift zum Opfer gefallen zu sein. Die Zoomfunktion arbeitet nur

Nach Innovationen sucht man in diesem Spiel vergeblich

mit zwei Einstellungen (nah und fern), und eine Rotation des Spielfeldes ist ebenfalls nicht stufenlos, sondern in schlappen vier Positionen möglich. Was nach derzeitigem Stand der Technik mehr als mager ausfällt. Unter dem

Durchschnitt bewegt sich auch der Sound. Mit einer solch eintönigen Dudelei und den sparsamen Effekten wird man keinen Spieler zu Begeisterungstürmen hinreißen können.

Die deutsche Sprachausgabe wirkt leider ebenso laienhaft wie die gesamte Lokalisierung des Produkts. Einige Übersetzungsfehler in Spiel und Handbuch hätten sich sicher leicht ausmerzen lassen. Es soll aber nicht verschwiegen werden, daß das (dünne) Handbuch gerade für Anfänger sehr verständlich ausgefallen ist. Und gerade an diese scheint sich Offensive zu richten. Lediglich das im ersten Abschnitt angekündigte Glossar hätte ruhig etwas umfangreicher ausfallen dürfen, besteht es doch aus ganzen vier (4 !!!) Begriffen.

Politisch sehr korrekt

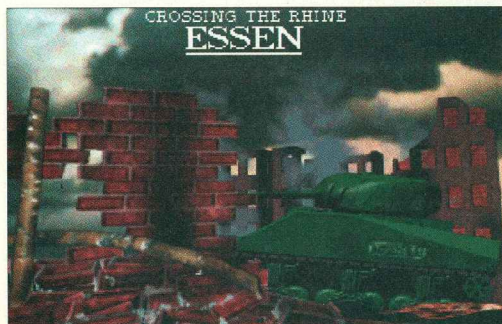
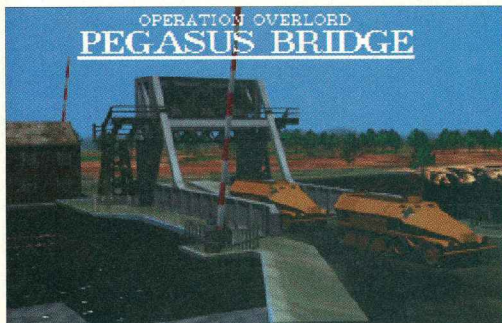
Daß es durchaus nicht unproblematisch ist, ein Spiel zu entwickeln, bei dem der Spieler die Geschichte der Nazi-Wehrmacht steuert, dürfte wohl

auf der Hand liegen. So wundert es auch nicht weiter, daß man bei Ocean um größtmögliche "political correctness" bemüht war. Dies beginnt schon ganz zu Anfang des Spiels, unmittelbar nach dem Start. Wenn sich der Spieler entscheiden muß, ob er lieber auf Seiten der Alliierten oder der Wehrmacht kämpft, stehen ihm zwei Felder zum Anklicken zur Verfügung: In dem einen befinden sich die authentischen Flaggen der vier großen Verbündeten, in dem anderen ein weißes Doppelkreuz auf schwarzem Grund.

Die Darstellung der Hakenkreuz-Fahne wurde (vermutlich aus rechtlichen Überlegungen) ebenso vermieden wie ein Ausweichen auf die oft benutzte Reichskriegsflagge. Und das ist gut und richtig so, denn auch letztere wird heutzutage regelmäßig von der ganz rechten Ecke für Propagandazwecke benutzt.

Diese Politik zieht sich durch das gesamte Spiel, was in letzter Konsequenz leider seltsame Blüten trägt. Unter Berufung auf historische Wahrheiten kann der Spieler zwar jedes einzelne Gefecht für die deutsche Seite entscheiden, den Krieg wird er aber dennoch nicht gewinnen. Möglich gemacht wurde dieses Verfahren durch einen geschickten Winkelzug: Die einzelnen Gefechte der großen Militäroperationen wurden einfach aus ihrem historischen Zusammenhang gerissen und dem Spieler quasi häppchenweise zur Verfügung gestellt. Politisch sehr korrekt, aber auch wirklich sinnvoll?

Daher das Fazit in nur einem Satz: Ob spielerisch, technisch oder inhaltlich – das haben wir alles schon besser gesehen! 



Meine Heimatstadt kommt auch im Spiel vor! Diesen Stadtteil habe ich allerdings noch nicht kennengelernt...

Alternativen:

Panzer General 2
Mindscape ● ca. 100 Mark
Command & Conquer
Westwood/Virgin ● ca. 100 Mark
Jagged Alliance
Sir-Tech ● ca. 120 Mark

Hersteller: Ocean Software
Preis: ca. 119,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM,
DOS 5.0, VGA

Pro
Auch und gerade für Anfänger geeignet
Gut strukturiertes Handbuch

Kontra
Pixelige Grafiken
Schwache Lokalisierung

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handbuch:	7 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	10 von 20

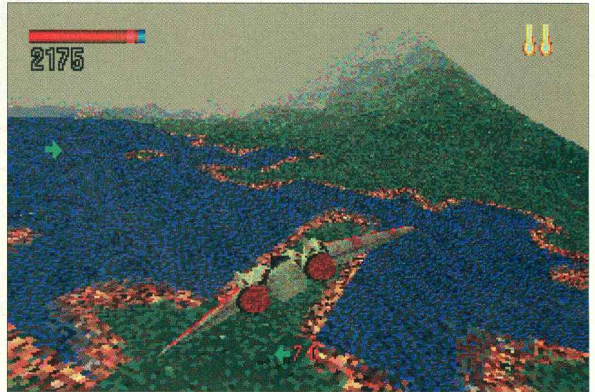
TOTAL: 62

Starfighter 3000

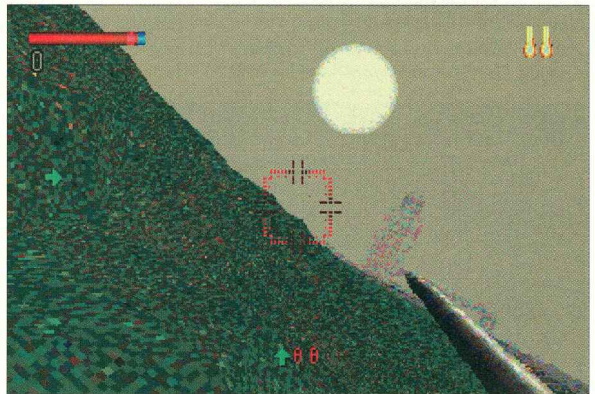
Bei dichtem Bodennebel durch verkehrsberuhigte Zonen zu heizen, hat Martin Mirbach schon immer gefallen. Aber jetzt lassen sie ihn auch noch einen Flieger steuern.



Ja, wo fliegen sie denn? Bei diesem Nebel sieht man die Hand vor Augen nicht



Bei einer Auflösung von 320 x 200 sehen die Grafiken erst recht alt aus



Eine Bildschirmdarstellung aus der Sicht des Piloten ist ebenfalls möglich



Die Statistikbildschirme wirken ebenso altertümlich...

Für manche Spieler ist ein Flugsimulator ein Buch mit sieben Siegeln. Sie kommen einfach nicht damit klar. Und das liegt nicht etwa an ihrem spielerischen Unvermögen, sondern ist schlicht die Konsequenz einer langen Entwicklung. Immer schneller sollten Sie werden, diese Flugis, immer komplexer und immer realistischer. Dabei herausgekommen sind Spiele, für deren Steuerung fast die gesamte Tastatur benötigt wird. Zwei bis drei Stunden sollten Ungeübte schon rechnen, bevor sie überhaupt einigermaßen sicher starten und landen können. Von komplizierten Manövern will ich erst gar nicht anfangen. Und dabei könnte alles so einfach sein...

Tegtmeier lebt!

Den Hintergrund zum Spiel bildet eine Story, die wir so oder so ähnlich schon viel zu oft gehört haben, als daß wir sie hier

Sie werden überrascht sein, wie leicht sich Ihr Flieger steuern läßt.

nochmals in aller Ausführlichkeit darstellen müßten. Nur so viel: Als Spieler befinden Sie sich in der Zukunft und müssen als Testpilot Ihr jeweiliges Fluggerät unter verschiedenen Bedingungen testen. Der Rest ergibt sich dann von selbst. Falls Sie trotzdem mehr

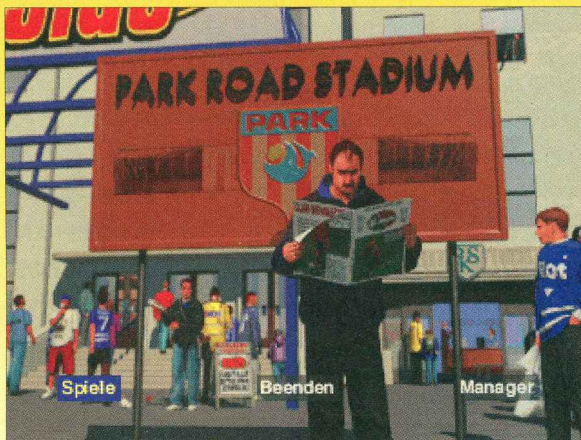
über die Story in Erfahrung bringen möchten, schauen Sie sich doch das ellenlange Intro an. Das macht anfangs wirklich Spaß, weil der grottenschlechte deutsche Sprecher sich anhört wie eine Mischung aus Tegtmeier und Helge Schneider. Aber wir sind ja nicht zum Spaß in die Zukunft gereist.

Von den insgesamt 60 Missionen des Spiels stehen Ihnen als Anfänger gerade einmal 15 zur Verfügung. Hier lernen Sie Ihre Predator Mark IV kennen und kämpfen sich durch recht einfache Szenarien. Leider handelt es sich nicht um einen echten Trainingsmodus, in dem Sie z.B. durch eine Sprachausgabe unterstützt werden, sondern eben um die ersten Missionen.

Nach dem Schlußpfiff...

erreichte unsere
Redaktion eine
weitere

Neuerscheinung aus dem Hause Telstar. Mit **Complete Onside Soccer** erwartet Sie eine Fußballsimulation, die sich sowohl an Action- als auch an Simulationsfans richtet. Sie können entweder selbst spielen oder eine Mannschaft als Manager führen – oder sogar beides. In der Rolle des Spielers dürfen Sie sich vom Freundschaftsspiel bis zur gesamten Saison bei verschiedenen Gelegenheiten austoben. Und zwar entweder in einer regulären elfköpfigen oder einer fünfköpfigen Hallenmannschaft. Als Manager stehen Ihnen die üblichen Optionen wie Spielerein- und verkäufe, Taktik, Gehälter, Rechnungen und Stadionbau zur Verfügung.



Ein ausführliches Review war wegen des Redaktionsschlusses leider nicht mehr drin. Auf den ersten Blick macht Onside allerdings einen sehr positiven Eindruck. Mannschafts- und Spielernamen sind authentisch (und international), die

Steuerung während der Spiele geht leicht von der Hand, die Managementfunktionen scheinen vollständig. Sehr schmeichelhaft für's Auge sind insbesondere die Grafiken während der Begegnungen.

Wenn man aber weiß, daß für Onside das gleiche Entwicklerteam verantwortlich war, daß seinerzeit schon mit Striker glänzte, wundert einen dies nicht. Allein bei der Sprachausgabe sprang ein offensichtlicher Fehler ins Ohr: Die Namen der Spieler ausländischer Mannschaften

werden zweifelsfrei von entsprechenden Muttersprachlern artikuliert, die restlichen Kommentare stammen von einem deutschen Sprecher. Davon sollten Sie sich aber ganz und gar nicht verwirren lassen und unbedingt einmal das Spiel antesten.

Der Druck auf die Pausentaste und der Griff zum Handbuch sind also vorprogrammiert.

Vielleicht sind die Flugzeuge der Zukunft ja wirklich so leicht zu steuern.

Aber nur keine Panik: Sie werden überrascht sein, wie leicht sich Ihr Flieger steuern läßt. Nur die wenigsten Steuerelemente wurden in das Spiel integriert, und mit diesen paar Tasten ist man schnell vertraut. Nahezu alle guten und

bekannten Joysticks werden von Starfighter 3000 unterstützt, so daß der Spieleinstieg mit einem solchen Gerät noch ein wenig schneller gelingt. Diese Vorgehensweise mag Hardcore-Fliegern zwar wie Blasphemie vorkommen (und zugegeben, von Realitätsnähe kann hier keine Rede sein), kommt aber besonders Anfängern sehr entgegen. Wer weiß, vielleicht sind die Flugzeuge der Zukunft ja wirklich so leicht zu steuern.

Backe, backe, Flugli...

Neben der sehr unprofessionellen Sprachausgabe gibt es noch weitere Aspekte an Starfighter 3000, die etwas hausbacken anmuten. Das gesamte Konfigurationsmenü wirkt wie aus guten alten Zeiten, und auch

die Grafiken sind nicht gerade eine Augenweide. Ein ganz besonderer Trick sollte herhalten, um dies zu kaschieren. Man fliegt nämlich über weite Teile des Spiels durch dichte Nebelschwaden und verfügt somit nicht gerade über Weitsicht. Zwar gibt es die Wahl zwischen lichtem und dichtem Nebel, aber leider ist der Unterschied nur gering. Wenn man

zudem über weniger als einen Pentium 90 verfügt, kann man sich nur bei einer Auflösung von 320 x 200 an einer ansprechenden Geschwindigkeit erfreuen. Und das ärgert schon. Insgesamt ein für flugerfahrene Piloten nicht, für Anfänger bedingt empfehlenswertes Programm. (2)



...wie die nicht immer aussagekräftigen Karten.

Alternativen:

SU-27 Flanker
Mindscape ● ca. 110 Mark
Top Gun – Fire At Will
Microprose ● ca. 110 Mark
TFX: EF 2000
DID ● ca. 120 Mark

Hersteller: Telstar
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 33, 6 MB RAM, VGA, DOS 5.0

Pro
Leichter Einstieg
Viele Missionen
Auch für Anfänger geeignet

Kontra
Schlechte Sicht durch Nebel
Wirkt insgesamt nicht up-to-date

Spiel-/Dauerspaß: **35 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **9 von 20**
Sound: **9 von 20**

TOTAL: 62

CyberJudas

Lorenz Steinke hatte schon eine ganze Menge Jobs in seinem Leben. Gerüchte besagen, daß er bereits am Oberen Kongo Sumpfzotten gejagt hat und in Japan als Dompoteur in einem zweitklassigen Flohzirkus mitwirkte. Doch das alles ist nichts gegen seine neueste Beschäftigung. Denn diesmal soll er als Staatsoberhaupt die Vereinigten Staaten vor einem bösen Terroristen retten. Na dann: Gute Nacht, Amerika.



Die ganze Welt im Blick: Von Ihrem Kommando-Bildschirm aus können Sie sich über alle Länder der Erde informieren



Die Detailsicht zeigt zu jedem Land den aktuellen Entwicklungsstand im militärischen und zivilen Bereich

Haben Sie sich schon einmal gefragt, wie es wäre, wenn Sie der mächtigste Mensch der Welt wären? Nun, wahrscheinlich malt sich jeder hin und wieder aus, was er oder sie in diesem Fall machen würde. Rio Reiser hat sich einst vorgestellt, als König von Deutschland in zweihundert Schlössern zu leben und jeden Tag Champus zu trinken. Eine durchaus verlockende Vorstellung.

Was nun, Mr. President?

Leider aber kann es auch überaus harte Arbeit sein, über große Macht zu verfügen. Jedenfalls, wenn man der Schattenpräsident der Vereinigten Staaten von Amerika ist und gegen einen unsichtbaren Gegenspieler antreten muß. Und genau das ist die Handlung von empire interactives neuester Simulation mit dem Titel

CyberJudas.

Bei dieser Mischung aus Adventure, Strategiespiel und Wirtschaftssimulation übernehmen Sie die Rolle des Präsidenten der USA. Genaugenommen sind sie der Schattenpräsident der Supermacht. Sie sitzen in einem geheimen Bunker unter den Straßen von Washington D.C. Von dort kontrollieren Sie über ein eng gewobenes Netzwerk das politische Leben ihres Landes. Ein Kabinett aus sechs hochkarätigen Wissenschaftler und Strategen steht Ihnen dabei zur Seite.

Im einzelnen sind dies ihr Verteidigungsminister, ihr Nationaler Sicherheitsberater, der Chef der CIA, ihr

Wirtschaftsberater, ihr Stabschef und ihr Staatssekretär. Diese sechs Personen beobachten für Sie die Beziehungen der USA zu allen anderen Staaten der Welt. Sobald irgendwo die nationalen Interessen der Vereinigten Staaten gefährdet sind, etwa indem eine USA-feindliche Regierung an die Macht kommt oder die Bevölkerung gegen amerikanischen Einfluß in ihrem Land protestiert, schlagen Ihre Berater Alarm.

Eine Frage der Macht

Ihre Aufgabe ist es, gegen solche amerikafeindlichen Tendenzen mit den sattem bekannten Mitteln der US-Außen- und Geheimpolitik vorzugehen und auf diese Weise den Einfluß ihres Landes weltweit zu steigern. So können Sie die diplomatischen Beziehungen zu einzelnen Staaten intensivieren, Wirtschaftshilfe anbieten oder im Bereich der Verteidigung enger zusammenarbeiten. Für Ihre Ziele steht Ihnen eine breite Palette von Möglichkeiten zur

Verfügung. Gelingt es Ihnen, den Einfluß Ihres Landes weltweit zu erhöhen, gewinnen Sie in Ihrer Heimat an Ansehen und haben gute Chancen, für eine weitere Legislaturperiode wiedergewählt zu werden.

Doch der Machterhalt über die Wahlen ist nur eines Ihrer Ziele bei diesem Spiel. Viel wichtiger ist es für Sie, den CyberJudas zu finden. Hierbei handelt es sich um eines ihrer Kabinettsmitglieder, dessen Identität Sie nicht kennen. CyberJudas hat beschlossen, Sie zu vernichten. Er sabotiert ihre weltweiten Aktionen und schlägt in regelmäßigen Abständen in einem Land seiner Wahl zu. Dort richtet er großen Schaden an,

Die ganze Welt liegt Ihnen zu Füßen, wenn Sie geschickt spielen

schiebt die Schuld hierfür aber auf Sie.

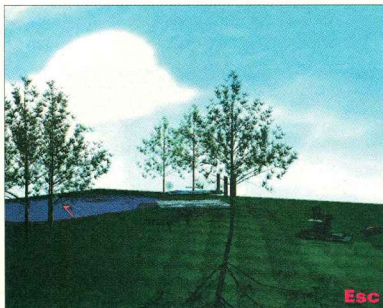
Glücklicherweise bekommen Sie vor Beginn jeder CyberJudas-Attacke ein paar Warnungen, in welchem Land er beim nächsten Mal zuschlagen wird. Finden Sie heraus, um welches Land es sich handelt, haben Sie die Chance, CyberJudas'



Sechs Berater unterstützen Sie bei Ihrer schwierigen Aufgabe, die Interessen der USA weltweit zu vertreten



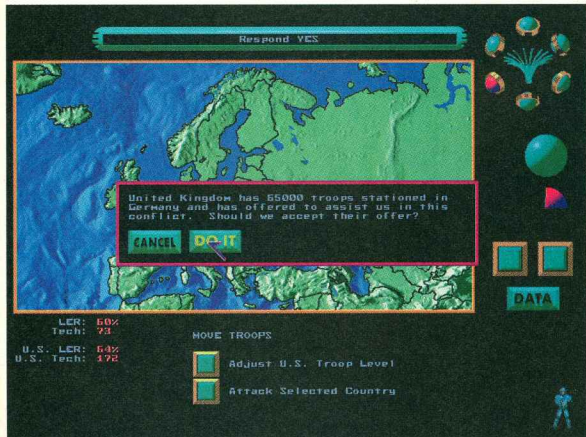
Wenn Sie an die geheimen Unterlagen im Schreibtisch Ihres Beraters kommen, wissen Sie vielleicht, ob er CyberJudas ist



Surreale Landschaftsbilder untermalen das Spiel



Jedes Büro in diesem Spiel ist individuell eingerichtet – und verrät einiges über seinen Bewohner



Bei politischen Auseinandersetzungen können Sie auch Truppen in ein Land ihrer Wahl verlegen und dieses angreifen

Angriff zu stoppen oder zumindest abzuschwächen. Gelingt Ihnen dies allerdings nicht und schaffen Sie es nicht, ihn zu enttarnen, wird er Sie über kurz oder lang vernichten – ein richtig reizender CyberJudas eben.

Kampf an allen Fronten

So kämpfen Sie bei diesem Spiel also an allen Fronten. Außenpolitisch müssen Sie ständig ihre Einflusssphäre vergrößern, um im Inland Punkte zu sammeln und die nächste Wahl zu gewinnen. Doch während Sie gerade eben das gespannte Verhältnis der USA zum Irak mit ein paar Waffengeschenken kitten oder die Opposition in Mali und Myanmar unterstützen, schlägt ihr CyberJudas gnadenlos zu und hinterläßt einen politischen und diplomatischen Scherbenhaufen.

Deshalb müssen Sie möglichst bald seine Identität aufdecken. Dies können Sie machen, indem Sie herausfinden, in welchen Ländern er gerade aktiv ist und indem Sie Zugang zu seinen geheimen Archiven verschaffen. Haben Sie schließlich einen Verdächtigen in Ihrem Kabinett gefunden, sollten Sie ihre Anstrengungen gegen ihn noch einmal steigern. Sie müssen nun eine Kampagne gegen ihn starten und dunkle Geschichten aus seiner Vergangenheit hervor kramen, um ihn zu schwächen.

Denn solange CyberJudas möglicherweise über

Gut gefallen haben mir bei dem Spiel die zahlreichen Raytracing-Animationen.

mehr Macht und Einfluß verfügt, als Sie, der Präsident, können Sie ihm nur wenig anhaben. So müssen Sie ihn erst mit fiesen Tricks austrocknen, etwa heimlich in der Presse Enthüllungsgeschichten platzieren, bevor Sie ihn schließlich vor Gericht stellen können.

Sie sehen, CyberJudas ist ein Spiel, bei dem Sie nur mit Kaltblütigkeit und Skrupellosigkeit siegen können. Wer hingegen all seinen Beratern leichtsinnig vertraut und nicht rechtzeitig

schmutzige Geschichten über sie herausfindet, der ist schnell seinen Posten als Schattenpräsident los.

Gut gefallen haben mir die zahlreichen Raytracing-Animationen und die manchmal etwas surreal wirkenden Landschaften, die ein bißchen an Science-fiction-Games wie Chronomaster oder Myst erinnern. Trotz der bestechenden Spielidee (wer möchte nicht mal Präsident sein?) hätte ich mir allerdings noch eine etwas umfangreichere Handlung gewünscht. Immerhin ist der



Um dieses Auto rankt sich eine kleine Geschichte – finden Sie heraus, welche Rolle Ihr Berater in dieser Geschichte spielt



In dem Regal in der Mitte des Raumes finden Sie vielleicht ein schmutziges Geheimnis

Simulationsteil recht komplex geworden, und die Suche nach dem CyberJudas ist so spannend, wie wir es von guten Detektiv-Spielen gewohnt sind. Eine tiefe Wahrheit vermittelt das Spiel obendrein: Präsident werden ist nicht schwer, Präsident sein dagegen sehr.

Alternativen:

Chaos Overlords
New World Computing • ca. 100 Mark
Space Bucks
Sierra • ca. 100 Mark
Die Fugger II
Sunflowers • ca. 120 Mark

Hersteller: empire interactive
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro
Raytracer-Animationen
Surreale Grafiken

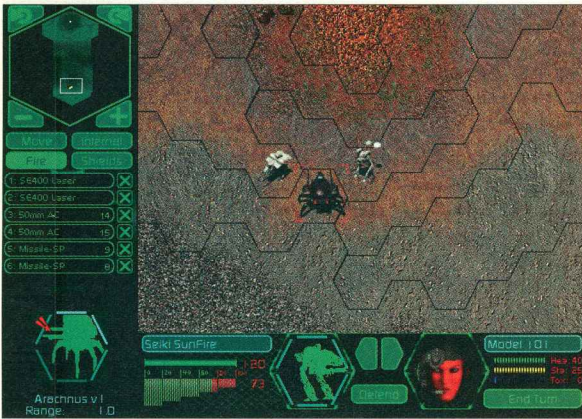
Kontra
Handlung nicht allzu umfangreich

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 75

Missionforce: Cyberstorm

Endlich ist es möglich, neues Leben nach eigenen Vorstellungen zu formen. Martin Mirbach, der Herr aller Hercs, fischt kräftig im Genpool.



In die Zange genommen: Diesem Cybriden geht's gleich an den Kragen



Die grüne Höhle von Borneo?

Earthsiege 2 wird von Sierra gern als Überraschungserfolg gefeiert. Aber das kann doch eigentlich gar nicht sein. Erstens hätte es wohl kaum einen zweiten Teil gegeben, wenn die Verkaufszahlen des Vorgängers keine schwarzen Zahlen in Aussicht gestellt hätten. Und zweitens wurde Earthsiege 2 von der Fachpresse unisono in den höchsten Tönen gelobt.

Dieses Potential wird auch den Machern bei Sierra nicht entgangen sein. Wie sonst ließe es sich erklären, daß man mit Missionforce: Cyberstorm jetzt auch noch eine Strategie-Variante des großartigen Shoot'em-Ups nachlegt?

Von Kämpfern und Kommandeuren

In Earthsiege 2 hatte man alle Mühe, einen einzigen Herc zu steuern und mit seinen Gegnern fertig zu werden. Jetzt kommandiert man plötzlich eine ganze Flotte und hat auch sonst noch allerhand um die Ohren. In zahlreichen Missionen wird man auf die unterschiedlichsten Planeten entsandt. Das Oberflächenspektrum dieser Planeten reicht von der kalten Eislandschaft über die endlose Sandwüste bis zum sattgrünen Dschungel.

So verschieden wie die jeweiligen Spielumgebungen sind auch die Zielsetzungen in

den Missionen. Mal geht es nur darum, das Terrain zu erkunden, ein anderes Mal sollen Bodenschätze abgebaut oder die eigenen Produktionsanlagen geschützt werden. Aber natürlich kommen auch die reinen Kampfeinsätze nicht zu kurz. Hier kann man zeigen, wie gut oder schlecht man mit cybridartigen Lebensformen (oder besser Hercformen?) fertig wird.

Gespielt wird Zug um Zug. Als Spieler bewegt man seine Hercs über die bekannten Hexfelder; die eigene Sichtweite wird von der Stärke der Sensoren bestimmt, mit denen der gerade aktive Herc ausgerüstet ist. Hat man seine Idealposition erreicht, verpaßt man dem Gegner eine volle Breitseite mit modernsten Waffensystemen und begibt sich anschließend in angemessenem Abstand zum Feind in Verteidigungshaltung.

Dann ist der Gegner an der Reihe. Auf einer kleinen Karte, sinnigerweise "Mini-Map" genannt, kann man auch jene Gegner beobachten, die sich etwas außerhalb des aktiven Fensters bewegen. Um deren Feuersalven zu spüren, braucht man die Karte allerdings nicht. Die Gliederung in abwechselnde Spielzüge wird dann spannend, wenn man zum Erreichen seiner Mission nur eine



Vorstellungsgespräch: Auf einem separaten Statistikbildschirm bekommen Sie die Leistungsmerkmale der einzelnen Hercs präsentiert

begrenzte Anzahl von Zügen zur Verfügung hat. Besonders, wenn es sich in diesem Falle um einen Eroberungseinsatz handelt, erinnert Missionforce: Cyberstorm vom Anspruch her stark an eine Schachaufgabe. Nur die Stimmung ist viel besser.

Erst die Arbeit...

Bevor man sich voller Vergnügen in seine erste Mission stürzt, sind allerdings noch ein paar ganz wichtige Vorarbeiten zu erledigen. Die Hercs des Spielers werden nämlich von Piloten gesteuert, sogenannten Bioderms. Hierbei handelt es sich aber nicht wirklich um eine menschliche Lebensform, sondern um menschenähnliche Kreaturen, die allein für militärische Zwecke gezüchtet wurden. Und weiterhin gezüchtet werden – von Ihnen! Ja, ja, ganz recht, wovor heutzutage noch jede Kartoffel geschützt ist, dürfen Sie in Cyberstorm in vollem Umfang an intelligenten Lebewesen ausprobieren: hemmungslose Genmanipulation.

Sie dürfen nach Herzenslust in einem riesigen Genpool fischen, um sich den Piloten Ihres Geschmacks heranzuzüchten. Und es geht sogar noch weiter: Daß Sie Ihre Piloten nach getaner Arbeit in ein Erholungscamp schicken können, ist ja schon aus einigen anderen Spielen dieser Art bekannt. Hier aber können Sie während des Kampfeinsatzes durch Injektionen das endokrine Hormonsystem Ihrer Piloten beeinflussen, um deren Aggressivität und Kampfbereitschaft zu erhöhen. Aber Vorsicht: Falls Sie aus Versehen eine zu hohe Dosis verabreichen, wird die zuvor so sorgsam von Ihnen zusammengeschusterte DNA instabil und das Verhalten des betroffenen Piloten unvorhersehbar...

Sie sehen also, es gibt viel zu tun. Wenn man bedenkt, daß darüber hinaus 25 verschiedene Herctypen mit den unterschiedlichsten Waffensystemen und einer komplexen Technologie ausgerüstet werden können, wird einem angesichts der Aufgabenvielfalt fast schon bange. Die vortreffliche Spielstruktur erlaubt aber einen angenehm leichten Einstieg, der den Spieler nicht lange auf erste Erfolgserlebnisse warten läßt.

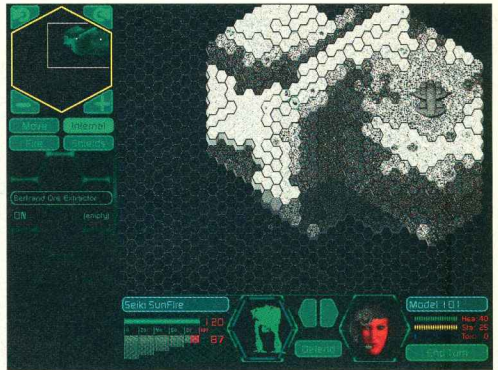
Das liegt zum einen daran, daß man zu Anfang seiner Karriere nur zwei Hercs und deren Bioderms sowie 10.000 Geldeinheiten zur Verfügung hat. Mit jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission erhält man eine Beförderung, mit jeder Beförderung ein höheres Budget und den Zugang zu immer fortschrittlicheren Technologien. So wächst man langsam und spielerisch in eine immer verantwortungsvollere und schwerer zu meisternde Position. Ein sehr schöner Trainingsmodus läßt sich außerdem für das Sammeln erster Erfahrungen in Anspruch nehmen.

Reich und schön

Schön anzuschauen und mit reichhaltigen Optionen versehen – so könnte man Missionforce: Cyberstorm in einem Satz charakterisieren. Die Grafiken sind durchweg ordentlich, das Spielgeschehen außerdem mit schönen Videos angereichert. Einen besonderen Pluspunkt kann man für die Übersichtlichkeit verteilen. Nicht nur, daß man im Kampfmodus sämtliche benötigte Informationen stets vor Augen hat, speziell die Karte hat eine extra Erwähnung verdient.

Dieses Spiel wird niemanden enttäuschen

Und nicht nur, daß man das Spielfeld in enormer Bandbreite zoomen kann, zusätzlich ist eine komplette Rotation möglich. Was Ihnen jetzt vielleicht als überflüssige Spielerei erscheinen mag, hat dabei durchaus seinen Sinn. Durch die Kombination von Zoomeffekt und Rotation läßt sich nämlich auch für das scheinbar unübersichtlichste Kampfgetümmel eine adäquate Perspektive finden. Daß es dabei nicht zu nennenswerten grafischen Verlusten kommt, macht



Klein wie Ameisen sehen die Hercs auf der weggezoomten Karte aus

die ganze Sache noch schöner.

Sound und Musik passen ebenso zum Spiel wie die angenehme Steuerung. Ersteres fällt weder über- noch unterdurchschnittlich aus, und letzteres geschieht, wie in diesem Genre üblich, fast ausschließlich mit der Maus. Beides muß also hier nicht in epischer Breite besprochen werden. Herausgekommen ist bei Missionforce: Cyberstorm unterm Strich ein wirklich gelungenes Strategiespektakel, das seinen ganz eigenen Charme durch die enge Anlehnung an das Earthsiege-Universum erhält.

Genau aus diesem kühlen Grunde werden sich wahrscheinlich viele Shoot'em-Up-Freaks mit dem Gedanken anfreunden, doch mal ein Strategiespiel auszuprobieren. Auch so läßt sich eine neue Klientel anwerben. Im Falle von Missionforce: Cyberstorm läßt sich daran jedoch nichts anstößiges finden. Dieses Spiel wird niemanden enttäuschen. (P)

You're a loser, baby!

Je nach Ihrem persönlichen Geschick erhalten Sie nach Beendigung einer Mission die Auswertung Ihrer Taten. Natürlich kann "Beendigung" auch "Untergang" oder "Waterloo" bedeuten. Aber beim nächsten Anlauf klapp'ts bestimmt...



Na, Sie Versager! Da haben Sie wohl geglaubt, auf den Trainingsmodus verzichten zu können. Also das Ganze noch mal von vorn...



So sehen Sieger aus. Dafür gibt's einen neuen Streifen, mehr Kohle und Zugang zu besserer Technik

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Alternativen:

Colony Wars 2492
Black Legend ● ca. 79 Mark
Space Marines
Software 2000 ● ca. 110 Mark
This Means War
Microprose ● ca. 120 Mark

Hersteller:

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1 oder Windows 95

Pro

Riesiger Spielumfang, leichter Einstieg
Vertrautes Earthsiege-Ambiente

Kontra

Für manche ist der Sound zu schlapp, sonst nix

Spiel-/Dauerspaß: **46 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **18 von 20**
Sound: **15 von 20**

TOTAL:

87

Pray For Death

Ob Götter, Killer oder Kampfroboter – Martin Mirbach nimmt es mit allen auf. Nur der mächtige Klaus wird (noch) mit ihm fertig...

Was haben diverse Götter, ein weiblicher Rockstar, ein Kampfroboter und der Wächter des Höllentores gemeinsam? Eigentlich gar nichts, außer vielleicht, daß sie sich ständig gegenseitig die Fresse polieren. Oh, bitte entschuldigen Sie meinen vulgären Tonfall. Aber in Anbetracht eines "klassischen" Prügelspiels, bei dem Blut und Schleim in Strömen fließen, haben die Kämpfe auf dem Monitor augenscheinlich mein Hirn erweicht. Dabei hat man es bei Virgin bestimmt nur gut gemeint und wollte den Spielern etwas geben, was seit seligen *Brutal Mombat* (Name geändert)-Zeiten fast völlig von der Bildfläche verschwunden war: ein beinhartes Prügelspiel, ohne Rücksicht auf Verluste. Aber manchmal werden gute Vorsätze eben von der Zeit überholt...

Kein Platz in der Hölle?

Die Story in *Pray For Death* ist ebenso simpel wie abstrus. Von ewig wählender Langeweile genervt, beschließt Gevatter Tod, einer Handvoll ausgewählter Seelen die zweite Chance zu geben. In einem einzigartigen

2-D-Prügelspiele sind doch sowieso Schnee von gestern.

Kampfsportturnier sollen sie sich gegenseitig den Garaus machen, und zwar so lange, bis nur noch der eine Sieger übrig bleibt. Dieser eine darf dann auf die Erde zurück, um all die (zumeist bösen) Ziele zu erreichen, für die im ersten Leben keine Zeit mehr war. Die Schar der Kämpfer ist bunt gemixt. Zehn Recken

stehen dem Spieler schließlich zur Auswahl, jeder von ihnen mit einer eigenen Geschichte. Da gibt es Painbringer, den Kampfroboter, der früher militärische Spezialeinheiten trainiert hat. Oder Chtulhu, den mythischen Gott aus einer anderen Dimension, der seit dem Niedergang Atlantis' seine Macht verloren hat. Oder auch Pantera, die Rocksängerin und heimliche Serienmörderin, die erneut ihren Blutdurst auf der Erde stillen möchte. Und so geht die illustre Runde weiter, bis die magische Zehn erreicht ist.

Einen von diesen Kämpfern wählen Sie aus und steuern seine Geschichte, was auf die unterschiedlichste Art und Weise geschehen kann. Im Story-Modus zum Beispiel haben Sie nacheinander alle anderen Gegner zu bewältigen, wobei es vor jedem Kampf einen einzeiligen Wortwechsel zwischen den Kontrahenten gibt. Und der



Der Anblick der leichtgeschürzten Pantera hat offensichtlich ein sofortiges Herzversagen zur Folge



Gegensätze stoßen sich ab: Chtulhu im Kampf gegen Uriel

gestaltet sich meist mehr als peinlich (Pantera: "Ich hasse Wikinger", Wikinger: "Ich kenne keine Gnade"). Da bleibt einem ob des

Arena des Todes

Im Zwei-Spieler-Modus kann man sich die Arena seiner Wahl selbst aussuchen. Ansonsten hat man sich stets in die Arena des Feindes zu begeben. Die meisten Hintergründe sind sich dabei sehr ähnlich, nur etwa die Hälfte kann optisch überzeugen.



Der Saal des Zauberers besticht durch einige Details



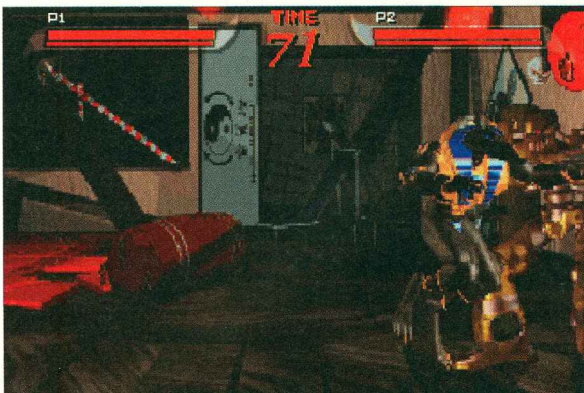
Der Wikinger kämpft im Freien, wie bei Naturburschen so üblich



Der ägyptische Gott Anubis hat seine Pyramide gleich mitgebracht



Pantera kämpft in den Schluchten der Großstadt



Manchmal läuft man eben neben der Spur: Obwohl sich die Figuren überlappen, sitzen die Treffer



Nach einem Volltreffer des Ägypters sieht Sir Maelstrom ordentlich durchgeschüttelt aus

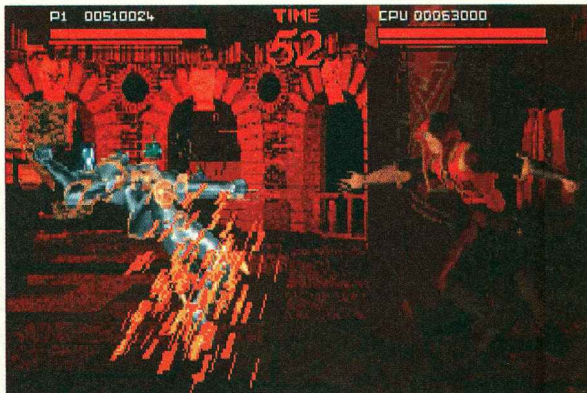
Einfallsreichtums der Entwickler glatt die Spucke weg. Immerhin hat man sich bei den Spieloptionen etwas mehr angestrengt. Bis zu acht Spielern können sich, wahlweise auch im Team- oder Tag-Team-Modus, gegenseitig die auf die Mütze hauen. Na, wenn das keinen Spaß macht!

Vor Jahren war's besser

Auch in technischer Hinsicht sucht man jegliche Art von Innovation leider vergeblich.



Aus einer Schar von zehn Kämpfern können Sie sich Ihren Recken aussuchen



Bei den zahlreichen Special-Moves sprühen schon mal die Funken

Die Steuerung erfolgt, wie gehabt und anders nicht möglich, über Tastatur oder (besser) ein Gamepad. Der Sound besteht aus den üblichen Grunz-, Ächz- und Stöhnlauten, unterbrochen von gelegentlichen Wortfetzen.

Untermalt wird das ganze Spektakel von betont düsteren Sphärenklängen, deren Eintönigkeit irgendwie nicht so recht zu einem schnellen

sind doch sowieso Schnee von gestern!

Genau dort wäre das Spiel übrigens gut aufgehoben: gestern. Dieses seltsame Gemisch aus *Brutal Mombat* und *Rise Of The Robots* kann zwar in qualitativer Hinsicht ganz und gar nicht an seine berühmten Vorbilder heranreichen, aber immerhin wäre es damals besser bewertet worden als heute. Bei *Pray For Death* spritzt Blut aus den Köpfen, und der Sieger wird nach dem Kampf mit dem Befehl "Slay him!" aufgefordert, seinem am Boden liegenden Opfer den Rest zu geben.

Das ist Bullshit, und viele Hersteller haben inzwischen gezeigt, wie man's besser macht (siehe *Battle Arena Toshinden*-Review in dieser Ausgabe). Mit solchen Spielen gibt sich Virgin höchstens irgendwann einmal selbst den Rest. ☹

Prügelspiel passen will. Und damit die Atmosphäre in sich stimmig ist, wurde auch bei der Farbgestaltung der Grafiken auf dunkle Farbtöne gesetzt. Doch auch hier müssen deutliche Abstriche bei der Qualität gemacht werden.

Von den gezeichneten Hintergründen kann nur etwa die Hälfte durch Ambiente und einige Details überzeugen, und die Figuren selbst sehen deutlich zu pixelig aus. Außerdem läuft die Grafik, wenn man auf Details nicht

völlig verzichtet werden soll, auch auf einem kleinen Pentium nicht restlos ruckelfrei. Dafür laufen die Figuren, und zwar durch ihren Gegner hindurch. Oder an ihm vorbei, je nachdem, wie man es sieht. Trotzdem finden die Schläge ihr Ziel und das führt immer wieder zu nicht gewollter Komik. Aber was regt mich überhaupt auf, 2-D-Prügelspiele

Alternativen:

Battle Arena Toshinden
Playmates ● 89,90 Mark
FX Fighter
GTE Interactive Media ● ca. 110 Mark
Super Streetfighter II: Turbo
Gametek ● ca. 120 Mark

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 70 Mark

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

Pro
Viele Spieloptionen und Combo-Moves
Für Nostalgiker mit Einschränkungen zu empfehlen

Kontra
Die Mischung ist abstrus, die Grafik von gestern, der Sound nervt

Spiel-/Dauerspaß: 25 von 50
Handhabung: 7 von 10
Grafik: 9 von 20
Sound: 9 von 20

TOTAL: 50

Die große Schlacht um Gettysburg

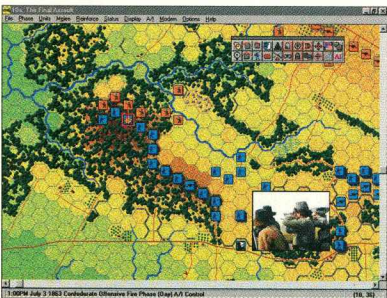
Durch langjähriges Training im mörderischen Sommerschlußverkauf an diversen Krabbeltischen gestählt, war es für Lorenz Steinke keine Schwierigkeit, durch das feindliche Feuer siegreich vorzudringen und die Unions-Truppen zurückzuschlagen.

Eines der bedeutendsten Ereignisse in der Geschichte der USA ist die Schlacht von Gettysburg: Im Jahre 1863 lieferten sich die Truppen der Unionsstaaten und die Armeen der abtrünnigen Südstaaten nahe der Kleinstadt in Pennsylvania eine blutige Auseinandersetzung von drei Tagen Dauer. Über 20.000 Soldaten wurden bei der Schlacht von Gettysburg verwundet oder getötet.

Am Ende war die Nordstaaten-Armee siegreich und zwang die Konföderierten Truppen unter General Lee zum Rückzug nach Virginia. Das war der Wendepunkt des amerikanischen Bürgerkrieges. Zwei Jahre später, im April 1865, kapitulierten die Südstaaten – die nationale Einheit der USA war unter großen Opfern wiederhergestellt.



Die einzelnen Einheiten können verschiedene Aufgaben übernehmen: Zum Beispiel indem sie Barrikaden errichten



Die 2-D-Ansicht erlaubt einen besonders guten Überblick über das Spielgeschehen

Kein Wunder, daß die Schlacht von Gettysburg noch heute zu den meist diskutierten Auseinandersetzungen der Weltgeschichte gehört. Für empire interactive also Grund genug, die Ereignisse von 1863 als Simulation in der Battleground-Reihe (Original-Titel: Battleground Gettysburg) unter das interessierte Spielervolk zu bringen.

Insgesamt 19 verschiedene Episoden aus der Schlacht von Gettysburg können Sie bei diesem Spiel nachspielen. Dabei reicht das Spektrum vom einfachen Übungs-Szenario bis zu Lees großem letzten Angriff, der Sie mit Sicherheit einige Stunden beschäftigen wird.

Gewohnt gut ist die Grafik auch bei diesem Battleground-Programm wieder geworden. Wie schon bei Battleground Ardenne, das jüngst als Die große Schlacht in den Ardennen auch in deutscher Fassung erschien, weiß die reich strukturierte Landschaft mit Häusern, Wäldern, Wiesen und Mauern auch hier zu gefallen; ebenso die eingespielten Video-Sequenzen, die die verschiedenen Einheiten in Aktion zeigen.

Auch kleinste Truppenteile können einzeln angesteuert und über das Hexagonal-Spielfeld bewegt werden. Jeder Spielzug ist in einzelne Abschnitte eingeteilt, während derer Truppen bewegt oder das Angriffs- oder Defensiv-Feuer eröffnet werden kann. Vielfältig sind die Möglichkeiten, die die einzelnen Einheiten während des Kampfes haben. So können Sie beispielsweise Barrikaden errichten oder einen Sturmangriff versuchen.

Von großer Bedeutung sind die anführenden Offiziere auf beiden Seiten. Sie sorgen im Kampf dafür, daß sich versprengte Truppen wieder unter ihrer Führung sammeln. Mit ihren persönlichen Erfahrungen tragen sie je nach Qualifikation außerdem maßgeblich zum Erfolg (oder Mißerfolg) eines jeden Angriffs bei. In mühsamer Kleinarbeit haben die Programmierer Dutzende Original-Namen, -Fotos und -Biographien der damals beteiligten Offiziere recherchiert.

Der Schlachtplan ist übersichtlich und kann sowohl in 2- als auch in 3-D-Ansicht betrachtet werden. Gerade für ältere Spieler

mit nachlassender Sehkraft (ich denke da speziell an unseren Chefredakteur) hätte ich mir allerdings noch eine weitere Vergrößerungsstufe gewünscht.

Anm. des Chefredakteurs: Diese Jugend von heute. Kein Respekt mehr vor den Älteren!

Vermißt habe ich außerdem einen Szenario-Editor, wie es ihn bei Battleground Ardenne gibt. Die insgesamt deutlich komplexer gewordenen Standard-Szenarien entschädigen nur teilweise für das Fehlen eines Editors. Äußerst trocken ist diesmal das Hintergrund-Handbuch ausgefallen, welches dem Spieler den historischen Background vermitteln soll. 108 Seiten ohne eine einzige Abbildung halten doch eher vom Lesen ab. Echte Genre-Fans aber werden sich von solchen Unzulänglichkeiten nicht abschrecken lassen. (1)

DIE GROßE SCHLACHT UM GETTYSBURG

Alternativen:

Battleground Ardenne
empire interactive • ca. 100 Mark
The War College
GameTek • ca. 100 Mark
Panzer General 2
SSI • ca. 100 Mark

Hersteller: empire interactive
Preis: 119,95 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Windows 3.X oder 95

Pro
Detailgenauigkeit
Originaltreue
Komplexe Szenarien
Kontra
Kein Editor
Vergrößerungsstufen

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL:

77

Win 3.1
Win 95

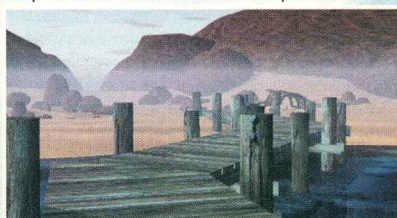
ÜBERLISTEN SIE
DAS BÖSE IN DER
MASCHINENWELT!



Entdecken Sie eine seltsame und verlassene Welt



Komplexe mechanische Maschinen transportieren Sie ...



... in ein Alternativuniversum



Sie treffen viele faszinierende Charaktere

LIGHTHOUSE

THE DARK BEING

Wagen Sie sich in ein exotisches Parallel-Universum, das von einem dunklen Wesen terrorisiert wird. Außerirdische Technologie, unirdischer Verrat und grausige Gefahr lauern hinter jedem Baum und hinter jeder Klippe ...

Im Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

CD-ROM
GRATIS!

Halten Sie nach Lighthouse Ausschau im Multimedia Spielkatalog
Name: _____
Adresse: _____
PLZ: _____ Land: _____
Wohnort: _____
Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra Entertainment GmbH
Robert-Rössler-Straße 22
63303 Griesheim
Deutschland



S I E R R A®

Euro '96

Das Leben ist schon ungerecht. Während Klaus mit dem redaktionseigenen Jet zur Fußball-EM flog und sich in den VIP-Logen der englischen Fußballstadien lümmelte, mußte Lorenz Steinke daheim in der Redaktion die Stellung halten. Dabei fand er den Karton mit Euro '96 auf Klaus' Schreibtisch und probierte das Spiel gleich aus.

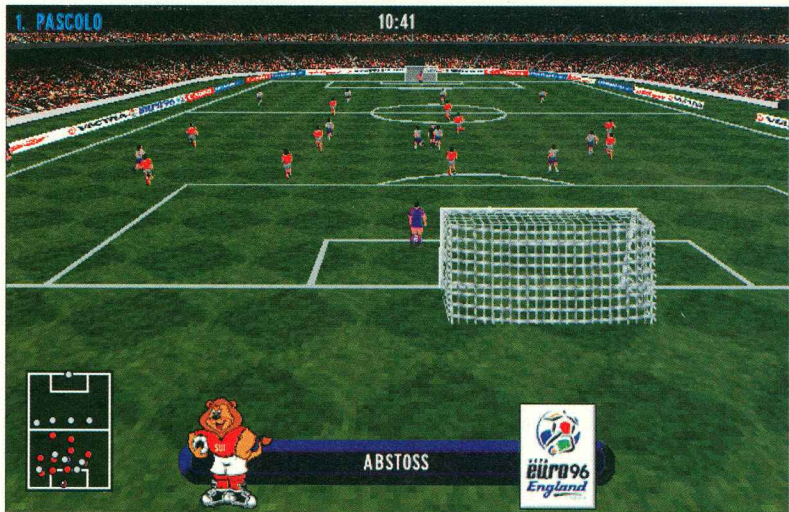
Wie schon Kollege Ulrich Winter in der letzten PC Power feststellte, ist die perfekte Fußballsimulation noch nicht erfunden. Die einen Spiele glänzen zwar mit spannenden Action-Einlagen, enttäuschen aber durch eine äußerst spartanische Programmsteuerung oder fehlende Einstellmöglichkeiten in der Spielvorbereitung. Andere Games überzeugen mit einer durchdachten Simulation und unzähligen Trainings-, Einkaufs- und sonstigen Menüs.

Doch wer sich bei diesen Spielen von der Saisonplanung über den Spielerkauf bis zur ersten Begegnung vorgearbeitet hat, den erwarten nicht selten gnadenlos schlechte Action-Szenen: Fußballer, die wie Zombies über den Rasen laufen, dabei fast über den Ball stolpern oder in Puncto Taktik blöd wie Toastbrot sind.

Top oder Flop?

Trotzdem sind Fußball-Simulationen nach wie vor eines der beliebtesten Spiele-Genres. Wir haben uns deshalb Euro '96, den neuesten Kandidaten auf dem heiß umkämpften Markt der Fußballsoftware, angesehen. Top oder Flop, war die Frage, die wir uns stellten, als wir im redaktionsinternen Kreis mit diesem Spiel die EM noch einmal nachgespielt haben. Bis zur Erschöpfung haben wir gespielt. Einzelne Redaktionsmitglieder wurden sogar in ihren Träumen von diesem Game verfolgt. Und das sah dann ungefähr so aus:

"80.000 Zuschauer sind in das ausverkaufte Wembley-Stadion zu London geströmt, um das Finale der Europameisterschaft live zu erleben. Es



Nur eine der zahlreichen Kameraperspektiven – der Blick von der Torlinie aus

verspricht ein spannender Kampf zu werden zwischen dem englischen Team um Kapitän Paul Gascoigne und der Überraschungsmannschaft von Bundestrainer Berti Vogts.

Letzterer sorgte ja, wie Sie sich sicher erinnern, liebe Zuschauer, vor nunmehr fünf Wochen für die große Sensation der EM, als er wenige Tage vor dem Spiel gegen Tschechien eine völlig neue Nationalmannschaft präsentierte. Und wer hätte zu jenem Zeitpunkt gedacht, daß ein Team aus völlig unbekannten Spieleredakteuren in so kurzer

Zeit Fußballgeschichte schreiben und schließlich überlegen in das Finale der EM einziehen würde?

Denken wir nur an das großartige 17:1-Spiel gegen die italienische Auswahl, als Martin Mirbach mit einem Fernschuß über zwei Banden den gegnerischen Torwart austrickte und anschließend mit verbundenen Augen drei Elfmeter verwandelte.

Weitschüsse und überlegenes Dribbling

Oder erinnern wir uns nur an die Begegnung mit



Sie haben die Auswahl unter den 16 Nationalmannschaften, die an der EM teilgenommen haben



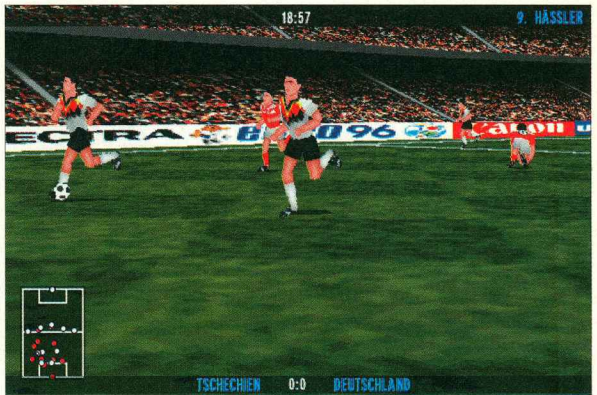
Wie es sich für eine gute Simulation gehört, wurden natürlich die Original-Spielernamen übernommen



Auch den Unparteiischen dürfen Sie aussuchen, und seine Neigung zu pfeifen können Sie individuell einstellen



Für den Torwart wurde eigens eine große Fernsehwand auf der gegenüberliegenden Tribünenseite angebracht



Mit der Spielerkamera können Sie die Figuren fast beliebig nah heranzoomen



Dreiecke, Sterne und Rechtecke unter den Fußballern beschreiben den Spielern die gerade möglichen Spielzüge

der spanischen Nationalelf, als der deutsche Ausnahme-Torwart Ulrich Winter mit einem furiosen Weitschuß in der dritten Spielminute seine Mannschaft in Führung brachte. Aber wer hätte zu diesem Zeitpunkt schon geahnt, daß das Spiel mit einem 12:1 für die deutsche Elf ausgehen würde.

Unvergessen auch Markus Brodricks Auftritt bei der Begegnung mit der niederländischen Auswahl. Fünfzehn gegnerische Stürmer und den Schiedsrichter dribbelte er gekonnt aus, bevor er den gegnerischen Torwart mit einem alten Taschenspielertrick ablenkte und das Leder souverän im Kasten versenkte. Keine Frage, diese neue deutsche Nationalmannschaft, die Bundestrainer Berti Vogts hier zusammengeschmiedet hat, ist die beste Elf, die je für Deutschland angetreten ist.

Soeben sind die letzten Takte der beiden Nationalhymnen verklungen, und der

holländische Schiedsrichter Michel Kieselstein pfeift die mit Spannung erwartete Begegnung an. Sofort bilden unsere Jungs um Kapitän Lorenz Steinke ihre gefürchtete Angriffsformationen und marschieren, ohne zu zögern, in den gegnerischen Strafraum.

Angstschweiß beim englischen Torwart

Und während Martin Mirbach und Lorenz Steinke das runde Leder mit ein paar geschickten Pässen an den gegnerischen Strafraum heranführen, sehen wir die ersten Schweißperlen auf der Stirn des englischen Keepers Klaus Trafford glänzen. Offensichtlich hat dieser bereits von den legendären Doppeldribblings des deutschen Führungsduos gehört: Weicht er doch ängstlich Schritt um Schritt hinter die Torlinie zurück und versteckt sich zuletzt zitternd hinter einem der beiden Torpfosten.

Und schon stürmen Mirbach und Steinke mit atemberaubendem Tempo heran. Soeben sinken zwei englischen Verteidiger von der anstrengenden Verfolgungsjagd entkräftet zu Boden. Wie Sie wissen, hatte sich Englands

Nationaltrainer aus Angst vor dieser deutschen Auswahl erstmals für die ungewöhnliche 1-1-8-Aufstellung entschieden und auf den Einsatz von Offensivspielern völlig verzichtet, um eine 8köpfige Abwehr aufbauen zu können.

Doch sein Konzept scheint nicht aufzugehen. Überlegen umläuft der deutsche Angriff jeden englischen Störversuch. Mit einem amüsanten Kopfballsolo unterhält Lorenz Steinke die

Auf Wunsch kann die reguläre EM nachgespielt werden.

Zuschauer, bevor er den Ball – vorbei am vor Angst ermatteten Trafford – im gegnerischen Kasten versenkt. Tooor: Tooor: Tooor, verehrte Zuschauer vor dem heimischen Bildschirm.

Jubelgeschrei über den Führungstreffer ertönt auf den Tribünen. Neidlos feiert das englische Publikum samt einigen hundert Schlachtenbummlern vom Kontinent den neuen deutschen Stürmerstar. Ach, was sage ich feiern –



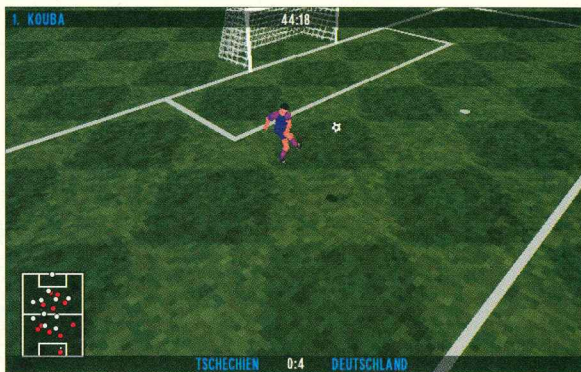
Die acht Stadien der EM wurden in hoher Detailtreue in das Spiel übernommen



Beim Halbzeitpfeiff stürmen alle Spieler vom Feld



Vor Beginn des Spieles werden noch gemeinsam ein paar getragene Lieder gesungen



Souverän schießt der tschechische Keeper Kouba den Ball zurück in die gegnerische Hälfte

das Publikum ist aus dem Häuschen. Das Stadion gleicht einem Hexenkessel. Aus zehntausenden Kehlen werden immer wieder die Namen Lorenz, Ulrich, Markus und Martin skandiert. Liebe Zuschauer daheim, ich sage Ihnen: So eine Stimmung und solche Spieler haben wir in der hundertjährigen Geschichte des Fußballs noch nicht erlebt.

Tränen der Rührung rinnen über die Wangen von Nationalcoach Vogts. Nun hat es der Bundesberti endlich allen gezeigt: Mit diesem Team kann er anknüpfen an die alten WM- und EM-Erfolge längst vergessener deutscher Mannschaften und Spieler wie Fritz Walter, Gerd Müller und Franz Beckenbauer. Und während die

Fußball. Die Grafik ist richtig gut geworden. Wer das Spiel auf einem Pentium installiert, wird mit zahlreichen SVGA-Animationen belohnt. Grätschen, Fouls, Schwalben: Alles, was zu einem richtigen Fußballspiel gehört, führen die kleinen Pixelplayer vor. Und nach jedem Tor springen die Spieler der siegrichen Mannschaft ausgelassen über den Rasen, bekreuzigen sich oder fallen vor Dankbarkeit auf die Knie, während der gegnerische Torwart zerknirscht nach unten starrt.

Prima Kamerafahrten

Richtig Spaß macht das Ganze, weil die verschiedenen Kameras, mit denen man das Spiel beobachten kann, immer in Bewegung sind. Flüssige Kamerafahrten von der eigenen Torlinie bis zur Mittellinie, eine Wiederholung aus der Sicht des Schiedsrichters oder eines beliebigen Spielers: alles kein Problem.

Auch die Atmosphäre stimmt bei diesem Game. Das Publikum brüllt, auf den Videoleinwänden über den Tribünen werden nach jedem Tor kurze Filme eingespielt, und der digitale Kommentator hat zu jeder Aktion einen Kommentar bereit. Manchmal ein bißchen spröde – dafür kennt er aber auch kein Mitleid mit schlechten Spielern ("Na, der hätte wohl besser Schauspieler werden sollen").

Auf Wunsch kannst Du, Klaus, bei Euro '96 die reguläre EM nachspielen oder Dich an einzelnen Freundschaftsspiel- oder Trainingssequenzen versuchen. Dabei wurde von den Programmierern auch auf Kleinigkeiten großen Wert gelegt: Die acht englischen EM-Stadien sind äußerst detailgetreu nachempfunden. Und, was für uns Fußballfans natürlich noch wichtiger ist, auch die Namen der Nationalfußballer stimmen. Andere Fußball-Simulationen haben da ja aus rechtlichen Gründen (und um ein paar Mark Lizenzgebühren zu sparen) auch schon mal Fantasienamen erfunden.

Nix für Hobby-Trainer

Für Hobby-Trainer gibt es bei diesem Spiel allerdings nicht viel zu tun. Gerade einmal das Spielsystem und die Mannschaftsaufstellung können vorab eingestellt werden. Auch Details wie die Laune des Schiris lassen sich noch

einstellen. Von vollblind bis scharfer Hund ist fast alles drin.

Also, Klaus, ich fasse zusammen: Euro '96 ist ein wirklich gut gelungenes Fußballprogramm. Da kommt echtes Live-Feeling 'rüber. Auch wenn man den Kommentator nach einiger Zeit wegen seiner Sprüche schon mal zum Mond schießen möchte oder die Torwartsteuerung beim Elfmeterschießen gelegentlich Probleme macht, ist dies insgesamt ein prima Spiel.

Okay, das schreibst Du bitte genau so nieder! Wenn ich heute Abend zurückkomme, muß das picobello sein, sonst...

Ja, schon gut! Aber wie wäre es, wenn Du uns zur nächsten EM mitnimmst? Dann könnten wir das Spiel mit dem Original vergleichen und bestimmt noch viel besser beurteilen. Was hältst Du davon, Klaus? – Hallo? – Bist du noch da? – Tuuuut. Tuuuut. ☺



Auf dem legendären Rasen von Wembley werden die wichtigsten Spiele der EM ausgetragen

Queen-Mum aus der Ehrenloge über Bertis Trainerbank vor Begeisterung heimlich ein paar Rauchbomben zum Spielfeld hinüberwirft, sinkt neben ihr Enkel Charles beim Gedanken an diverse Hygiene-Artikel in sich zusammen und döst friedlich ein. Verehrte Zuschauer, das ist großartig. Das ist Fußball, wie wir ihn lieben. Das ist ..."

Kliiiiiing. Kliiiiiing. – Was, du bist es Klaus? – Nein, nein, ich hab' nicht geschlafen! – Ja, ja, alles in Ordnung hier. Wir arbeiten gerade Tag und Nacht an den Spieletests für die nächste Ausgabe. – Ja, ist morgen alles fertig. Versprochen!

Morgen ist Samstag. Muß ich wegen Dir wieder eine Wochenendschicht einlegen, oder wie? Egal, wie findest Du das Game denn?

Wie ich Euro '96 finde? Ist ein rasantes Action-

Alternativen:

Action Soccer
UBI-Soft ● ca. 80 Mark
Fifa Soccer 96
Electronic Arts ● ca. 110 Mark
Ran Soccer
Greenwood ● ca. 80 Mark

Hersteller:

Gremelin

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Windows 3.X oder 95

Pro

Kameraperspektiven
Spieleranimationen
Live-Feeling

Kontra

Torwartsteuerung beim
Elfmeterschießen

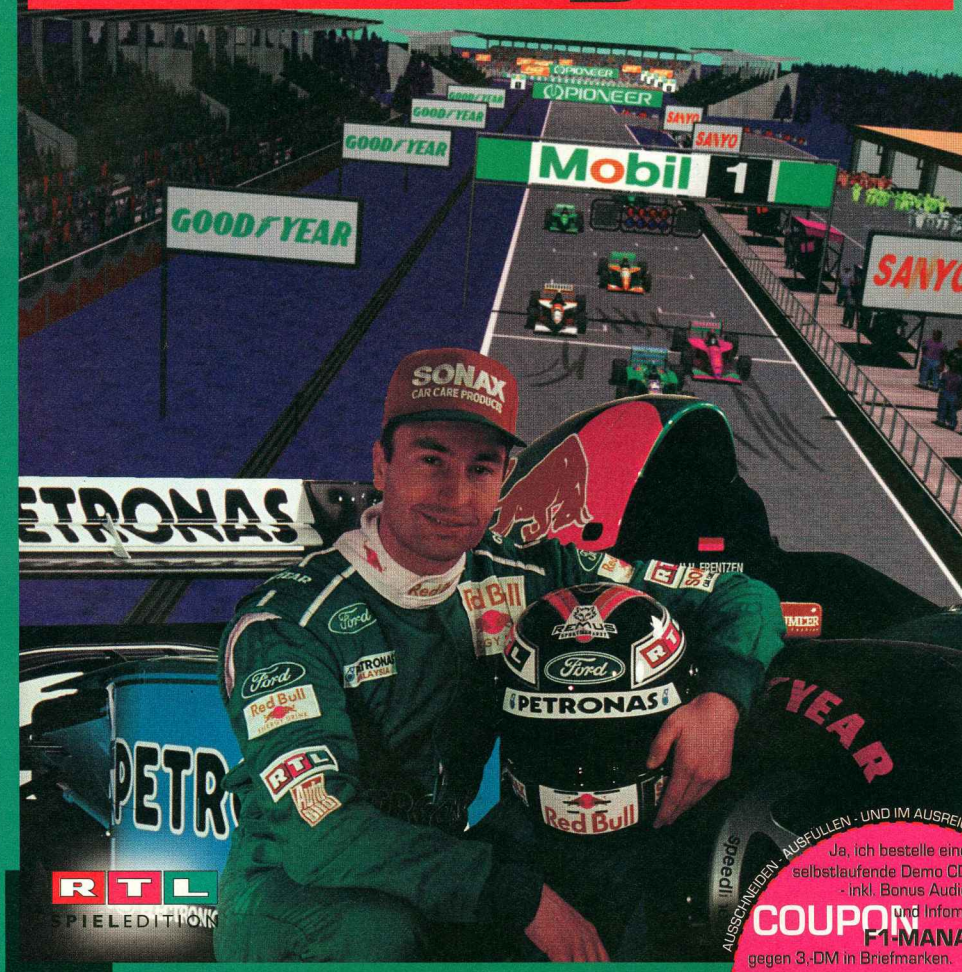
Spiel-/Dauerspaß: 44 von 50
Handhabung: 7 von 10
Grafik: 18 von 20
Sound: 16 von 20

TOTAL: 85

EURO '96

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96



RTL
SPEIELEDITION

FEATURES:

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

AUSGESCHNITTEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON
F1-MANAGER'96

gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Battle Arena Toshinden

Er lebte über ein Jahr lang zurückgezogen und widmete sich ganz dem Training. Jetzt ist Martin „van Damme“ Mirbach wieder da und tyrannisiert seine Kollegen in der Redaktion.

Erinnern Sie sich noch an letzten Monat? Nein, nein, nicht an die EM. Und auch nicht an die Affenhitze der ersten Juniwoche. An die PC Power meine ich. Da hatte doch Kollege Lorenz das zweifelhafte Vergnügen, sich mit Super Streetfighter II herumschlagen zu müssen. Am Ende war er total genervt, verpaßte dem Spiel seine verdient miese Bewertung und verbat sich für die nahe Zukunft jedes Prügelspiel.

Was glauben Sie also, wem unser werter Herr Chefredakteur demnach Toshinden andrehen wollte? Natürlich, dem Lorenz, jetzt erst recht! Aber als es an die Verteilung der Spiele ging, war dessen Platz plötzlich leer. Dafür wimmerte es leise unter einem alten Schreibtisch in der hintersten Ecke hervor: „Ichbinnichda, ichbinnichda, ichbinnichda...“.

Kollegial, wie ich nun einmal bin, und weil auch sonst niemand freiwillig „Hier!“ schrie, nahm ich die vermeintliche Bürde auf mich. Denn eigentlich haben mir Prügelspiele schon immer Spaß gemacht, auch wenn ich's nicht gerne zugebe. Man muß schließlich aufpassen, nicht in den Ruf eines hirnlosen, abgestumpften Gewaltfreaks zu kommen.

Anm. des Chefredakteurs: Von "in den Ruf kommen" kann ja wohl keine Rede mehr sein...

Das ist doch wohl klar, Alter, oder was? Also, nicht lange gezögert, nur noch schnell den

Tiefschutz übergestülpt und ab in die Battle Arena Toshinden.

Kämpfen mit Köpfchen

Bei Toshinden handelt es sich um ein geheimes Turnier, das nur alle paar Jahre einmal ausgerichtet wird. Veranstaltet von den Mitgliedern der „Organisation“, einer Gemeinschaft, über die so gut wie gar nichts bekannt ist, bedeutet die Teilnahme eine große Ehre. Eine Ehre, die natürlich nicht jedem zuteil wird: Alle anwesenden Kämpfer sind handverlesen und folgen einer persönlichen Einladung.

So kommt es, daß sich hier acht äußerst unterschiedliche Figuren versammeln. Jede von ihnen hat eine eigene Geschichte, die der Spieler detailliert im Handbuch nachlesen kann. Und natürlich verfügt jeder Kämpfer über besondere Fähigkeiten, Spezialtechniken und Waffen. Sogar einen individuellen Kampfstil kann man unschwer ausmachen.

Zum Beispiel ist Eiji sehr jung, leidenschaftlich und aggressiv, Kayin dagegen eher ruhig und besonnen. Für den Spieler ist das Wissen um den Stil des Kämpfers gleich doppelt wichtig: Zum einen kann er seine Strategie von Anfang an darauf ausrichten, zum anderen wird er vornehmlich die zum Kämpfer passenden Aktionen ausführen. Wildes Losprügeln reicht bei Toshinden also nicht.

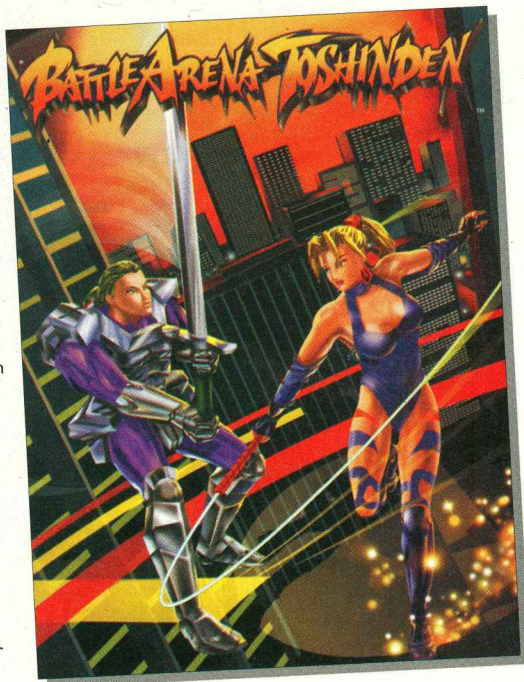
Auch die Regeln des Turniers sind strikt festgelegt. Ein K.O. ist natürlich immer gut, aber auch mit geschicktem Punktesammeln kann man es sehr weit bringen (fragen Sie mal Henry Maske). Jeweils einen Punkt erhält man, wenn sein Gegner so geschwächt ist, daß er nicht mehr aufstehen kann. Oder, wenn man ihn

kurzerhand aus der Arena wirft. Oder auch, wenn man am Ende der Ringzeit noch über ein höheres Energieniveau verfügt als er.

Erreicht man eine zuvor festgesetzte Punktzahl, wird man für den nächsten Kampf zugelassen. Am Ende des Turniers wartet dann der mächtige und bisher unbesiegte Gaia. Sie sehen, es gibt reichlich Raum für taktische Überlegungen.

Aus allen Winkeln

Toshinden beweist eindrucksvoll, daß die Zeiten des platten 2-D-Prügelspiels endgültig vorbei sind. Hier kann man seine Gegner nicht nur dreidimensional erleben, auch die Perspektive erweist sich als überaus reizvoll. In der Normalansicht betrachtet man das Kampfgeschehen, wie gehabt, seitlich der Kontrahenten, etwa aus Augenhöhe. Je weiter sich die Kontrahenten aber voneinander weg bewegen, desto weiter zoomt auch die Kamera aus dem Bild



Zwei der acht Kämpfer, die alle über einen eigenen Kampfstil verfügen



Auch in luftigen Höhen läßt sich's prima prügeln

heraus, bis man schließlich in einer Halbtotalen landet. Sogar Schwenks werden mitunter eingelegt, um immer einen optimalen Blickwinkel zum Kampfgetümmel zu haben.

Ganz klar, diese Art der Darstellung ist durchaus gewöhnungsbedürftig, aber schon nach kurzer Zeit weiß man deren Vorteile so sehr zu schätzen, daß man es sich gar nicht mehr anders vorstellen kann. Spätestens dann fängt man an mit der isometrischen Ansicht, der Vogelperspektive und der krassen Draufsicht zu experimentieren – diese Varianten stehen dem Spieler nämlich auch noch zur Verfügung.

Bei alledem sind die Grafiken schlichtweg genial, zumindest auf einem schnellen Rechner. Und ein kleiner Pentium ist damit nicht gemeint. Da das Spiel 3-D-Grafikkarten unterstützt, können Sie im Idealfall wunderschöne Bilder mit harter Polygondarstellung, satten Texturen, Gouraud-Shading und akkurater Licht und Schattendarstellung bewundern. Alle diese Optionen sind jedoch einzeln abschalt- oder sogar abstufbar, so daß Sie Toshinden wunderbar Ihrem System anpassen können, bis Sie die bestmögliche Kombination aus Grafik und Geschwindigkeit gefunden haben. Natürlich kann auch die Bildschirmauflösung bis minimal 320 x 120 heruntergefahren werden.

Gesteuert wird mit Tastatur oder Pad, wie bei Spielen dieser Art üblich. Die Tastaturbelegung ist



Die Umschaltung Tageszeit auf Nacht bewirkt ein Ausblenden der Hintergründe

dabei in der Grundeinstellung schon sehr angenehm, kann jedoch beliebig verändert werden. Für die ersten Kämpfe und um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen, reicht die Tastatur auch aus. Bei sehr schnellen Kämpfen und dem Einsatz vieler Spezialmanöver, verkrampten sich dann aber doch die zarten Fingerlein. Hier ist man ohne eines von den guten Gamepads schnell aufgeschmissen.

Einziges kleines Manko ist der Sound, genauer gesagt die Auswahl der Musik. Die akustische

Die Zeiten des platten 2-D-Prügelspiels sind endgültig vorbei.

Qualität der Stücke gibt sicher keinen Anlaß zur Kritik, aber wer hört schon gerne so ein Gedudel? Na ja, über Geschmack läßt sich ja bekanntlich nicht streiten.

Pech gehabt, Lorenz!

Trotzdem, alles in allem ist eins ganz klar: Nach dem Flop im letzten Monat diesmal ganz klar ein Top! Battle Arena Toshinden bietet alles, was das Herz begehrt, nach auffälligen Schwächen sucht man bei diesem Spiel vergeblich (was schreib' ich in der Wertungsbox bloß unter „Kontra“?).

Lediglich das ansonsten ausführliche Handbuch ist deutlich zu konfus aufgebaut (Aha, da ist doch was!). Dennoch, ob Anfänger oder Fortgeschrittener, wer einfach die CD einlegt und anfängt zu spielen, kommt auch ganz ohne Handbuch klar: Es dauert eben etwas länger. Dafür gibt es einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, viele Extras wie automatische Verteidigung und einen Netzwerkmodus mit Modemunterstützung. Battle Arena Toshinden wurde ursprünglich als Paradeperdchen für



Bums, da liegt er. Ein Punkt für Martin!

die Playstation entwickelt. Und daß deren Verkaufszahlen trotzdem zu wünschen übrig lassen, liegt mit Sicherheit nicht an diesem Spiel. Nach langer Zeit kommt nun endlich wieder ein unterhaltsames, intelligentes und gleichzeitig technisch hervorragendes Prügelspiel in die Läden. Auch auf übermäßige Gewaltdarstellungen kann dieses Spiel getrost verzichten.

Das Zerlegen ohnehin besiegtter Gegner in einzelne Körperteile (ja, auch so was hat es einst gegeben) will doch niemand mehr sehen – außer der Prüfstelle bei der Suche nach zu indizierenden Titeln.

Anm. des Chefredakteurs: Ich hätte Lust, mal in deren Archiv zu schnüffeln...

Daher: Wenn Sie Spaß an diesem Genre haben, oder es einfach nur kennenlernen möchten, greifen Sie jetzt zu! (2)

Alternativen:

Super Streetfighter II
Capcom • ca. 80 Mark
FX Fighter
GTE Interactive Media • ca. 110 Mark
Super Streetfighter 2: Turbo
Gametek • ca. 120 Mark

Hersteller: Playmates / Funsoft
Preis: 89,90 Mark

Minimum:

486 DX 66, 8 MB RAM, 5 MB auf der Festplatte, SVGA, DOS 5.0

Pro

3-D und 360 Grad-Darstellung
Intelligente und individuelle Kampfstile
Auf schnellstem Rechner grafisch perfekt

Kontra

Für manche die Songs
Für alle das Handbuch

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handbuch:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 84

Total Mania

Martin Mirbach vertreibt sich die Zeit mit Blechspielzeug

Mit Total Mania scheint Domark einen echten Trumpf im Ärmel zu haben, so viel vorweg. Die Veröffentlichung des Spiels war eigentlich für August dieses Jahres geplant, daher sollte in dieser Ausgabe der PC Power bereits ein ausführliches Review erscheinen. Leider war die Testversion, die wir von EIDOS erhielten, nur in Ansätzen spielbar.

Es gab Schwierigkeiten mit diversen Soundkarten, das Programm verursachte Totalabstürze am laufenden Meter und strotzte auch ansonsten geradezu vor Bugs. Wir haben's auf vier verschiedenen Konfigurationen versucht und uns wirklich bemüht – leider vergebens. Im Hause EIDOS waren diese Mängel durchaus bekannt, eine fehlerfreie Version des Spiels hätte uns allerdings erst nach Redaktionsschluß erreichen können. Für einen ersten Eindruck hat es aber trotzdem gereicht und den möchte ich Ihnen an dieser Stelle gerne mitteilen.

Geschichte wie gehabt

Die Story des Spiels erinnert stark an

Terminator – oder einige andere Spiele und Filme, die sich dieser erstmals originellen Idee bedient haben. Wir befinden uns in ferner Zukunft, weite Teile des Weltalls sind bereits von der Menschheit kolonisiert. Ganz klar, daß wir Menschen so etwas nicht alleine schaffen, sondern nur mit Hilfe von Maschinen. Diese Maschinen, allesamt Kampfroboter der total überlegenen Art, haben sich nun dazu entschieden, den Spieß umzudrehen. Zur Abwechslung soll die Menschheit auch mal für sie arbeiten und wird daher kurzerhand versklavt.



Windows 95, verfügt über einen Mehrspielermodus mit Netzwerkoption und soll dem Vernehmen nach keine unerfüllbaren Anforderungen an die Hardware stellen. Dank mitgelieferter Cheats konnten wir zumindest kurz in die verschiedenen Missionen reinschauen, bevor das System erneut zusammenbrach.

Insgesamt 20 gibt es davon, sowohl im Freien als auch in diversen Gebäuden, und die Grafiken sehen allesamt gut aus. Zur Orientierung gibt es ausführliches Kartenmaterial, und seine 3-D-Kampfszenen kann man sich sogar nach Belieben zurecht zoomen. Soweit wir es an dieser Stelle beurteilen können, scheint der Sound den Grafiken in nichts nachzustehen, und auch die Steuerung wirkt präzise und gefällig. Wie es letztendlich wirklich mit der Spielbarkeit bestellt sein wird, läßt sich allerdings bestenfalls errahnen. Um hier ein Urteil zu fällen, muß zunächst ein besseres Testmuster her.

Premierenfieber?

Total Mania ist das erste Spiel, seitdem das Label Domark von Eidos übernommen wurde. Und gleich bei diesem Debut lief (zumindest was die deutschsprachige Version angeht) einiges schief. So sehr sich die deutsche Vertretung auch bemühte, aus England kam fast zwei Wochen lang keine verbesserte Version in unsere Breiten. Und das, obwohl wir längst nicht die einzigen waren, die mit dem sogenannten Reviewmuster zu kämpfen hatten.

Schade, besonders wenn man bedenkt, wie euphorisch die britische Fachpresse das Game bejubelt hat. Was den geplanten Veröffentlichungstermin angeht sind, also ernste Zweifel angebracht. Sollte Total Mania trotzdem während unserer Sommerpause in die Läden gelangen, riskieren Sie ruhig einen Blick. Vielsprechend ist es allemal. (2)



Ihre Aufgabe liegt also auf der Hand: Kampf gegen die Roboter, Rückeroberung der von ihnen besetzten Gebiete, Beschlagnahme von Waffen und technischem Gerät für den Widerstand und, wenn möglich, die endgültige Befreiung der Menschheit. Sie kämpfen allerdings nicht selbst, sondern kommandieren kleine Einheiten, von Kampfrobotern, die von den gleichen Wissenschaftlern erdacht wurden wie Ihre Gegner. Jede Menge Waffen, Antriebe, Schutzschilde und anderes Spielzeug gibt es ebenfalls en masse. Die Karten sind also neu gemischt.

In technischer Hinsicht macht Total Mania einen erstklassigen Eindruck. Das Spiel läuft (wenn es läuft) unter

Warcraft II: Expansion Set

Daß mit Orks nicht gut Kirschen essen ist, wußte Lorenz Steinke eigentlich schon lange. Trotzdem mußte er sich ja unbedingt nach Draenor, in die Heimat-Welt dieser fiesen Kampfmaschinen begeben. Nun soll er zusehen, ob er da je wieder raus kommt. Seine Redakteurs-Kollegen würden jedenfalls keinen Pfifferling auf sein Überleben setzen.



Zahlreiche schwierige Kämpfe, erstmals auch auf dem Boden von Draenor, erwarten Sie als neue Herausforderung

Im Königreich Azeroth sind wieder die Orks los. Nachdem mutige Krieger vor vielen Jahren die Horden rotznasiger Stinkemonster aus den menschlichen Gefilden vertrieben hatten, sind die bösen Viecher aus der Unterwelt nun erneut im Reich der Menschen eingefallen.

Zahlreiche neue Szenarien

Durch eine Erdspalte sind die üblen Monster aus ihrem Land Draenor gekommen und machen sich in Azeroth breit. Schon bald wird die Menschheit ausgerottet sein, wenn es nicht gelingt, die höllischen Krieger zurück in ihre Welt zu drängen.

So beginnt die Story von Beyond the Dark Portal, dem Erweiterungspaket zum Fantasy-Renner Warcraft II. Bei allen Fans des Spiels, die es bereits besitzen, will Blizzard Entertainment mit diesem Paket für frischen Wind auf dem Bildschirm sorgen. 24 Szenarien, gebündelt in zwei Feldzügen, mit zahlreichen neuen Stories und Heldenfiguren, warten auf tapfere Krieger und Strategen.

Dazu gibt es 50 neue Karten für das Multiplayer-Spiel und einen Leckerbissen für all jene, die wissen wollen, wie es hinter dem Dunklen Portal aussieht. Erstmals dürfen Sie auch nach Draenor in das Land der Orks

vordringen und die übellauligen Monsterkrieger vor der eigenen Haustür bekämpfen.

Level-Editor fast unverändert

Wenig getan hat sich beim Expansion Set am Level-Editor. Er wurde unverändert von Warcraft II übernommen, nur erweitert um Sounds für die neuen Stars des Erweiterungspaketes: Charaktere wie die Elfenkriegerin Alleria, der Ritter Turalyon und der Drache Deathwing. Sie warten nicht nur mit individueller Sprachausgabe, sondern auch mit bisher unbekannter Kampfkraft auf.

Die neuen Charaktere übernehmen in einigen Levels besondere Aufgaben, haben allerdings auch ein Handicap: Sterben Sie trotz ihrer hohen Kampfkraft – etwa durch eine erdrückende gegnerische Übermacht – ist das Szenario beendet und kann nicht mehr gewonnen werden.

Daher gilt auch beim Warcraft Expansion Set:



Dieser Zauberer soll das Tor nach Draenor für immer verschließen

Letztlich führt nur der kluge Einsatz der richtigen Kämpfer zur richtigen Zeit zum Ziel. Wer dies nicht beherzigt, dem versohlen die Gegner gründlich das menschliche oder orkische Fell.

Wo bleibt Warcraft III?

Vermißt habe ich bei diesem Erweiterungspaket neben den zusätzlichen Szenarien und Spielfiguren leider ein paar wirklich neue Ideen. Richtig überzeugt hätte mich die CD nur, wenn auch das Spielsystem erweitert worden wäre. So

hätte ich mir persönlich weitere Schiffs- und Gebäudetypen und ein paar neue Kämpferfiguren und Waffen gewünscht.

Schließlich war Warcraft II ein ziemlich gutes, wenn auch ausbaufähiges Spiel. Die Möglichkeit, das Ganze noch einmal gründlich zu überarbeiten und zu verfeinern, wurde bei diesem Expansion Set leider nicht genutzt. Bei dem recht günstigen Preis des Paketes war dies aber auch nicht unbedingt zu erwarten. So bleibt uns Warcraft-Fans wohl nur die Hoffnung auf ein mögliches Warcraft III. Das hätte dann bestimmt gute Chancen auf einen Ehrenplatz in meiner Spielesammlung. ☺

Alternativen:

Conquest of the New World
Interplay ● ca. 120 Mark

Die Siedler II

Blue Byte ● ca. 110 Mark

Rise and Rule of Ancient Empires
Sierra ● ca. 120 Mark

Hersteller: Blizzard Entertainment
Preis: 39,95 Mark

Minimum:

486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA-
Grafikkarte, DOS 5.0 oder Windows
3.X oder 95, Warcraft II

Pro

Neue Charaktere
Viele Multiplayer-Level
Niedriger Preis

Kontra

Keine neuen Gebäude oder Schiffe

Spiel-/Dauerspaß:	29 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL:

65

Shellshock

Auf der Suche nach neuen Aufgaben für einen Berichterstatter schloß sich Markus Brodrick einer knallharten Söldnertruppe an. Lesen Sie mehr über seine abenteuerlichen Erlebnisse im New York von 1997

Sie können gespannt sein. Der neueste Knaller von Core trägt den Namen Shellshock und macht diesem viel Ehre.

Vorgeschichte

1994 wurde eine Sondereinsatztruppe der Special Forces bei einem Schutzauftrag in Osteuropa bis auf fünf Überlebende völlig heruntergekommenen New York eine knallharte Truppe ihr Lager auf. Diese Männer nennen sich selbst "The Wardenez", was soviel bedeutet wie "Die Wächter", und führen weltweit einen knallharten Kampf gegen den Terrorismus.

In dieser Welt herrscht keine Liebe mehr zwischen den Menschen. Terrorismus, Korruption und Unterdrückung bestimmen den Alltag. Die Männer sind die letzte Bastion der Hoffnung auf eine bessere Zukunft. Denken Sie daran, auch von Ihnen könnte letztendlich Wohl oder Wehe der menschlichen Zivilisation abhängen. Ausgerüstet mit modernster Technik, umgeben von absolut integeren Jungs, wird es zu Ihrem Job werden, die Welt vor Individuen zu bewahren,

die noch niemals einen guten Gedanken im Sinn hatten.

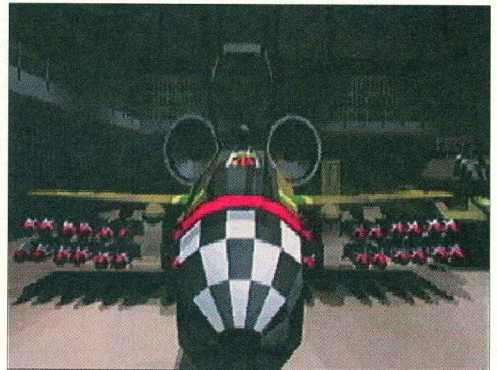
Der Zug

Obwohl der Boß Ihrer Einheit, ein Typ, dessen Gesicht noch nie jemand gesehen hat, dessen Name noch nie genannt wurde, erst 27 Jahre alt ist, gilt er schon als graue Eminenz im Geschäft der bezahlten Kämpfer: Es lohnt sich, auf seine Worte zu hören, denn er gilt in weiten Kreisen als der bestinformierte Mann. Die weiteren Mitglieder dieses einzigartigen Trupps sind auch keinen Tag älter als der durchschnittliche Student – aber was ihr Kampfpotential angeht, sind sie mehr als den Kinderschuhen entwachsen. Die beste Truppe taugt nichts ohne die passende Ausrüstung. Sie jedenfalls können nicht behaupten, mit einem Holzgewehr in den Kampf geschickt worden zu sein.

Die Waffen

Außer den gefährlichsten Waffen überhaupt – ihrem Mut und Ihrer Furchtlosigkeit – sorgt ein Tank vom Typ M-13 für Ihre Sicherheit. Das gute Stück ist hervorragend gepanzert und mit einer 240mm-Glattohrhaubitze ausgestattet, die kein Auge trocken läßt, falls mal jemand seinen Butterbrotsbeutel an den Trigger hängt. Sollte Ihnen dieses Goodie einmal zu heftig sein sollte, verfügen Sie auch noch über einen 60 mm-Peashooter, der zügig kleinere Ziele in Siebe verwandelt. Doch damit ist noch nicht genug.

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist... Egal, was es ist. Die zielsuchenden Raketen vom Typ Viper holen alles vom Himmel, das fliegt. Ja, auch Supie. Allein unterwegs, müssen Sie sich natürlich um Pflege und Nachschub für Ihr bestes Stück kümmern, denn ohne die schützende Hülle wären Sie dem beileibe nicht schlecht ausgerüsteten gegnerischen Kräften



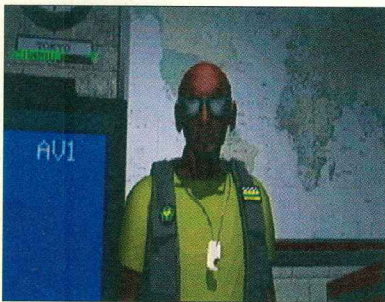
Würden Sie hier einsteigen?



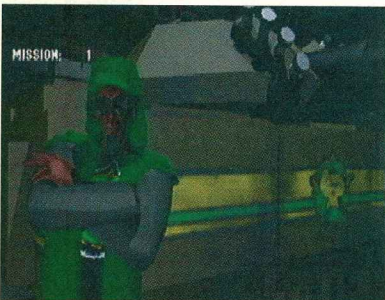
Von oben wirkt's harmloser



Dies ist kein Rennspiel



Lourens spielt auch mit...



...aber Lorenz darf nicht und ist sauer

schutzlos ausgeliefert. Sehen Sie also zu, daß Sie nie zu knapp bei Kasse sind. Wartung und Inspektion sind allemal teurer als bei einem Kadett.

Anm. des Chefredakteurs: Hast Du eigentlich eine Ahnung, was ich jedesmal in der Werkstatt hinblättern muß?

Das Spiel

In Shellshock gibt es keine lange Einleitung, Sie befinden sich sofort mitten in der Aktion. Der härteste aller bisher dagewesenen Söldnertrupps

und greifen Sie mit Hubschraubern, die eher fliegenden Festungen gleichen, aus der Luft an.

Mit anderen Worten, Sie befinden sich in äußerst schlechter Gesellschaft. Im Notfall können Sie sich auf Ihre Kollegen von der Leitstelle verlassen. Wird die Situation hoffnungslos, kann Sie nur noch eigene Luftunterstützung retten. Denken Sie daran: Wenn die fliegende Kavallerie anrückt, kann es auch für Sie ganz schön ungemütlich werden. Also treten Sie besser beiseite und lassen den Richtigen den vollen Segen abbekommen.

Während Ihrer gefährvollen Einsätze sind Sie oft ganz auf sich gestellt. Damit Ihnen wenigstens

nicht die Mittel zur Verteidigung ausgehen, finden Sie Power-Ups für sich und Ihre Maschine. Ihr ohnehin nicht schmächziger Panzer kann mit einem Panzerungskit, einem Kettenkit und verbesserten Waffen verbessert werden. Ebenso werden Sie Gegenstände finden, die die Geschwindigkeit und Motorkraft Ihrer fahrbaren Hülle deutlich nach vorn

bringen. Ein weiteres glückhaftes Utensil ist eine Radarschutz-vorrichtung, die es Ihren Gegnern unmöglich macht, den Tank zu orten.

Auch Sie werden nicht leer ausgehen. Von verbesserten Waffen bis zur Unverwundbarkeit werden Sie Mittel und Wege finden, dem Gegner das Leben zu vermiesen. Die Nachschub-Kisten, die Sie auf dem Weg zum Erfolg finden, können Ihnen ebenfalls aus der Klemme helfen, falls Sie einmal knapp bei Kasse sind. Auch im Hauptquartier der Truppe hat man großes Interesse an diesen Spielzeugen. Der Lagerverwalter kauft Ihnen mit Vergnügen die Beute ab.

Shellshock ist kein hohles Ballerspiel. Allein mit dem schnellen Finger am Feuerknopf werden Sie kaum weiterkommen. Der Weg zum Erfolg führt über eine saubere Taktik und sorgfältige Planung der Operationen. Passen Sie während der Einsatzbesprechungen höllisch auf. Hier erfahren Sie die Kleinigkeiten, die Sie andernfalls später ein Bildschirmleben nach dem anderen kosten könnten.

Übung macht den Meister

Machen Sie sich keine Gedanken, falls Sie während der Anfangszeit mit Ihrem Tank orientierungslos umherirren, während die Gegner Sie in Stücke reißen. Haben Sie sich erst einmal in die Steuerungsmöglichkeiten des Spiels eingefunden und Ihre Taktik verbessert, werden Sie den üblen Burschen mächtig einheizen.

An der technischen Ausführung und dem Storyboard von Shellshock gibt es nichts auszusetzen. Neben blitzsauberer Grafik, gutem Sound und guter Spielbarkeit finden Sie einen Netzwerkmodus. Dieses Utility läßt Shellshock erst seine wahren Qualitäten zeigen. Nicht mehr allein, sondern im Spiel mit anderen, die genauso gewitzt und tückisch die Rolle der anderen Party übernehmen, wird dieses Game zur Hölle, in der Sie atemlos nächtelang um Ihr Leben bangen werden. Bis zu acht Teilnehmer können mit- und gegeneinander an der selben Spielrunde teilnehmen.



Sein Job: Türöffner



Enschede, kurz vor einem Länderspiel

hat Sie als neues Mitglied in seine Reihen aufgenommen. Ihre Einsätze werden immer stressiger. Sie müssen absolutes Vertrauen zu Ihren Kameraden und der Führung Ihrer Einheit haben, sonst können Sie die Ihnen noch verbleibenden Lebensminuten an den Fingern

Shellshock ist kein hohles Ballerspiel.

einer Hand abzählen.

Feindliche Kräfte sind im Normalfall bestens organisiert. Die Männer von der anderen Truppe verfügen über Geschützstellungen, leichte und schwere Kampfpanzer, schwimmen mit ihren Kanonenbooten heimtückisch in Ihren Rücken



Action, Adventure, alles drin

Wir können Ihnen bei diesem Spiel nur viel Glück wünschen. Wahrscheinlich werden Sie für eine lange Zeit ausschließlich damit beschäftigt sein, sich die bösen Buben vom Hals zu halten und Erfahrungen im Dschungel der Terroristenbekämpfung zu sammeln.

Alternativen:

Zwei sehr gute Alternativen sind indiziert.

Duke Nukem 3D
id Software • ca. 80 Mark

Descent 2
Interplay • ca. 90 Mark

Hersteller:

Core
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

486/33, 8 MB RAM, VGA, Windows
3.x, Windows 95, DOS 6.0

Pro

Atemlose Atmosphäre
Multiplayermöglichkeit
Düstere Story

Kontra

Es geht hart zur Sache

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 80

Echt

abgefahren

Auch professionelle Formel 1 Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr fahrerisches Können im harten Training erworben. Dank großer Fahrpraxis beherrschen sie ihr PS-starkes Sportgerät in den meisten Extremsituationen und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.

Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie ein, zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen Instruktoren optimale Brems- und Lenktechniken und das richtige Reagieren bei Aquaplaning und Glatteis. Lernen Sie auf der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen ihres Fahrzeugs kennen und werden sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.

Franz Fabian

Franz Fabian, Geschäftsführer Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

auto
motor
sport

Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

In Zusammenarbeit mit dem ADAC-Mittelrhein

Mitma



Wasserhindernisse

Manager 96

n!

hen

Frage:

Wie lautet der Titel der Rennsport-Wirtschafts-Simulation von Software 2000?

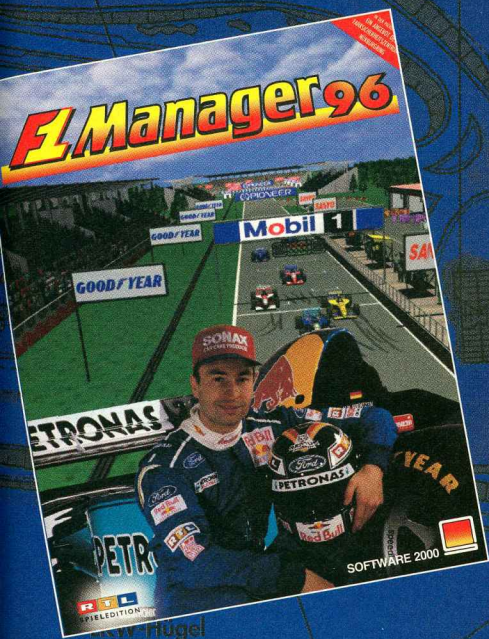
Und das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: Der Gewinner plus drei Begleitpersonen erhalten ein zweitägiges Fahrsicherheitstraining am Nürburgring (inkl. Ü/F). FS Klasse 3 ist Bedingung!
2. Preis: Ein PC Power-Jahresabo + das neue Software 2000-Spiel, nach dem gefragt wird
3. Preis: Eine Heinz-Harald Frentzen-Mütze mit Autogramm

&

gas geben

nur selber fahren ist geiler



Richtige Antwort per
Postkarte bis 15.8.1996 an:

PC Power
Kennwort: F1 Manager
Postfach 3127
48581 Gronau

SOFTWARE 2000

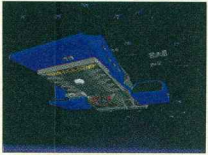


Bremsstrecke mit Aqua-
planingbecken

Parkplatz

Alle PC Power-Reviews der Ausgaben Mai - Juli 1996

Klaus Trafford faßt Inhalte und Resultate kurz, aber dafür knapp zusammen.



Absolute Zero

Hersteller: Domark
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ein Game aus der Reihe "Ach baller mir noch einen", das seinem Namen um ein Haar alle Ehre gemacht hätte. Weltraum-Spiele gibt's schon genug!

Wertung: 58%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 74



Abuse

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Genmanipulation steht im Mittelpunkt dieses Action-Spiels, das mit einem guten Spielaufbau und hohem Suchtfaktor aufwarten kann. Aber die Story...

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 94



AH-64D Longbow

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Heli-Simulator, der bislang der beste seiner Art ist. Dafür sorgen nicht zuletzt die historischen Einsätze und die Kameraperspektiven.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 70



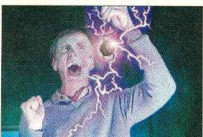
Bad Day on the Midway

Hersteller: Warner
Interactive Entertainment
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Schrill-buntes Adventure der völlig abgedrehten Art, bei dem sowohl Story als auch Charaktere für helle Begeisterung sorgen.

Wertung: 86%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 52



Bad Mojo

Hersteller: Acclaim
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Das Leben der Kakerlaken kann durchaus interessant sein, wie dieses Adventure mit stimmungsvoller Grafik deutlich unter Beweis stellt.

Wertung: 84%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 95



Battleground Ardennes

Hersteller: Empire
Preis: ca. 110 Mark

Inhalt: Strategiespiel, das für lange Zeit beschäftigt und niemals langweilig wird. Gut, es gibt bessere, aber Genre-Fans sollten es sich zulegen.

Wertung: 74

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 94



Blown Away

Hersteller: Magellan / MGA
Preis: 109,95 Mark

Inhalt: Interaktiver Film mit vielen Rätseln, diversen Bombenattentaten und Übungsmodus, aber der Handlungsfluß läßt zu wünschen übrig. Schade.

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 104



Chaos Overlords

Hersteller: NWC
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Strategische Endzeit-Sim mit allerlei Waffengewalt und diversen Gangs, die einem ans Leder wollen. Nur für Windows 95.

Wertung: 68

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 88



Chronomaster

Hersteller: U.S. Gold
Preis: 109,95 Mark

Inhalt: Adventure mit Science-fiction-Einschlag, das insgesamt zu bodenständig ist, um eine höhere Wertung zu bekommen. Auch die Steuerung könnte besser sein.

Wertung: 75%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 70



Civilization II

Hersteller: MicroProse
Preis: 129,95 Mark

Inhalt: Sid Meiers Strategiespiel weiß durch tolle Grafik und fulminanten Sound zu überzeugen.

Wertung: 85%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 48



The Complete Carriers at War 2

Hersteller: SSG
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Historisch genaue Seeschlacht-Simulation, bei der man dank mangelhafter Grafik, miesen Sounds und wenig Spielspaß buchstäblich seekrank wird.

Wertung: 43%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 72



Conquest of the New World

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Besiedlungsspiel aus bewährter Produktion, das eine alte Spielidee aufgreift, was den Genre-Fans aber ziemlich schnurz sein kann.

Wertung: 75

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 72



Cyberia II

Hersteller: Virgin
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Ballerspiel mit Adventure-Einlagen, das sich durchaus mit dem erfolgreichen Vorgänger messen kann. Vor allem die Grafik weiß zu gefallen.

Wertung: 85%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 62



Cyril Cyberpunk

Hersteller: Reality Studios
Preis: 59,95 Mark

Inhalt: Preiswertes Ballerspielchen, das viel Spaß macht, summa summarum aber nicht sonderlich innovativ ist. Mit Gamepad spielt sich's am besten.

Wertung: 64

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 90



D

Hersteller: Warp
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Es gibt Adventures, die sich einfach nicht beschreiben lassen, man muß sie gespielt haben. D gehört dazu, und deshalb legen wir es Ihnen einfach ans Herz.

Wertung: 83%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 100



Deadline

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 109 Mark

Inhalt: Ein Adventure, das eigentlich ein Ballerspiel ist und zum Genre Strategie gehört. Derlei Konfus ist auch die Handlung. Und das kostet Punkte.

Wertung: 58

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 84



Deep Space Nine: Harbinger

Hersteller: Viacom
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Vier Stunden nach dem ersten Start erkennen Sie, daß bereits die Hälfte dieses Adventures vorbei ist. Eine Enttäuschung für Star Trek-Fans. Schade drum.

Wertung: 57

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 76



Defcon 5

Hersteller: GT Interactive
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Gibt es eigentlich auch noch irdische Erlebnisse? Nichts gegen Weltall-Action und schon gar nichts gegen ganz gute, aber so langsam wird's eintönig, oder?

Wertung: 77%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 98



Descent 2

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Dreidimensionaler Ballerspaß, der auch in der zweiten Runde ohne Blutvergießen auskommt. Rasant, für mehrere Spieler, gute Levelgestaltung.

Wertung: 84%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 96



Duke Nukem 3D

Hersteller: 3D Realms
Entertainment
(Shareware)

Inhalt: 3-D-Ballerspiel, das durch Brutalität negativ auffällt, aber dafür die in diesem Genre bislang beste Grafik-Engine bietet. Und das zählt schließlich!

Wertung: 87%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 82



Earthsiege 2

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Hier haben wir schon wieder einmal 3-D-Action mit vielen Wummern und schneller Grafik. Oh Moment, es macht außerdem auch noch einen Heidenspaß!

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 78



Fast Attack

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 110 Mark

Inhalt: Ein Unterseeboot, jede Menge Wasser und etwas Simulation – das ist der Stoff, aus dem die Alpträume sind. Nur für hartgesottene Action-Fans.

Wertung: 52%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 54



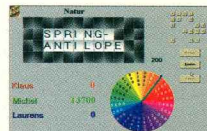
Die Fugger 2

Hersteller: Sunflowers
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Diesem Strategiespiel kam während der ECTS eine völlig neue Bedeutung zu: Man sprach den Titel in London nämlich "englisch" aus...

Wertung: 75

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 56



Glückswand

Hersteller: Topware
Preis: 29,95 Mark

Inhalt: Überaus unterhaltsame und umfangreiche Variante einer sehr bekannten TV-Gameshow. Sie ist indes nicht nach herkömmlichen Maßstäben zu bewerten.

Wertung: Empfehlenswert

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 86



Indiana Jones Desktop Adventures

Hersteller: LucasArts
Preis: 29,95 Mark

Inhalt: Wenig spektakuläres Windows-Adventure, das dem direkten Vergleich mit den beiden klassischen Vorgängern bei weitem nicht gewachsen ist.

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 80



Kingdom O'Magic

Hersteller: SCI
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Gageicher Adventure-Spaß mit herrlicher Grafik, toller Animation und jeder Menge Story. Drei verschiedene Spielabläufe sind außerdem möglich.

Wertung: 85%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 84



Mag!!!

Hersteller: Greenwood
Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Gestalten Sie Ihre eigene PC-Zeitschrift und werden Sie wie wir. Als Spiel weder innovativ noch vollständig – aber mit Frau Maueröder!

Wertung: 70%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 78



Formula One Grand Prix 2

Hersteller: MicroProse • Preis: 139,95 Mark

Inhalt: Heiße Öfen, quietschende Reifen, scharfe Kurven: Dieses Rennspiel lockt auch den größten Sportmuffel hinter dem Computer hervor. Klasse!

Wertung: 90%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 60



F1-Manager-96

Hersteller: Software 2000 • Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Wirtschaftssimulation aus dem Rennsport-Milieu, das detailgenaue Darstellung und perfekte Menüsteuerung mit umfangreichem Gameplay verbindet.

Wertung: 92%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 44



Free Spirit

Hersteller: Rauscher Adv.
Preis: 8 Mark

Inhalt: Werbespiel der Volks- und Raiffeisenbanken im Adventure-Stil, das seine gute Story durch allzu leichte Rätsel verschenkt. Dafür ist der Preis gadenlos günstig.

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 54



Gearheads

Hersteller: Philips
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Strategie-/Knobelvariante, bei der Spielzeugfiguren eine große Rolle spielen. Mit menschlichem Gegner macht's eine ganze Ecke mehr Spaß.

Wertung: 63

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 74



Gender Wars

Hersteller: SCI
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: SCI's Vorstellung von einer Satire sieht ungefähr so aus: Zivilisten anvisieren, abdrücken, noch mal abdrücken, schauen, ob er auch wirklich tot ist. Na toll!

Wertung: 49

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 60



Manic Karts

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Go-Kart-Rennen der netten Art, bei dem man weder die Ansprüche noch den Kraftstoffverbrauch allzu hoch schrauben darf. Fans wird es dennoch gefallen.

Wertung: 73%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 91



Martini Racing

Hersteller: Martini
Preis: 29 Mark

Inhalt: Die Engine von Bleifuß, das Spiel selbst in stark abgespeckter Version mit nur einem Fahrzeug, dafür aber sehr preiswert. Wer Bleifuß besitzt, braucht's nicht.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 102



Muppets Inside

Hersteller: Starware
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Jim Hensons Kultpuppen als Windows 95-Comic, der grafisch und akustisch herausragend ist. Ein schöner Pausenfüller für alle Miss Piggy-Fans.

Wertung: 80

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 62



PBA Bowling

Hersteller: Bethesda Software
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Eine Simulation, nach der man sich förmlich wünscht, sie nie gesehen zu haben. Das Abrollen von Mega-Perls auf dem Tisch ist interessant.

Wertung: 30

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 62



Pinball 3D-VCR

Hersteller: Spidersoft
Preis: 69,95 Mark

Inhalt: Sehen Sie gerne Flipper dreidimensional und wollen Ihr Spiel der Nachwelt erhalten? Ach wirklich! Gut, dann warten Sie auf ein anderes Spiel.

Wertung: 60

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 64



Piranha

Hersteller: OTM
Preis: 19,95 engl. Pfund

Inhalt: Moderne Asteroids-Variante, die grafisch und spielerisch überzeugt, was für ein neues Label sehr beachtlich ist. Hoffentlich kommt's bald bei uns raus.

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 98



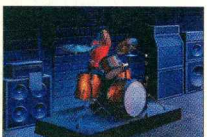
Puppen, Perlen und Pistolen

Hersteller: Philips
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Was im deutschen Titel so klingt wie ein billiger B-Film, ist ein exzellentes Adventure mit Videosequenzen. O-Titel: The Dame was Loaded.

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 80



Quest for Fame

Hersteller: Virtual Music Entertainment
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Als Spiel nur bedingt empfehlenswert, für Hardrock-Fans schon fast ein Muß: Dieses Programm lohnt sich für Nachwuchsmusiker mit und ohne E-Gitarre.

Wertung: 71%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 58



Das Rätsel des Master Lu

Hersteller: U.S. Gold
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Und wenn der Hersteller 1000mal sagt, daß die liebe Konkurrenz die Rätsel schwer fand (Frau Alter vielleicht!): Wir haben sie relativ schnell gelöst!

Wertung: 73

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 82



Return Fire

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Konsolenartiges Strategiespiel mit gutem Spiel Aufbau und Spaß von Anfang an. Ganz bestimmt nicht nur für Genre-Fans geeignet.

Wertung: 80

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 100



Ripper

Hersteller: Gametek
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Zu schwere Rätsel verderben einem den Spielspaß bei diesem Horror-Adventure-Film mit Starbesetzung. Lediglich grafisch herausragend.

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 52



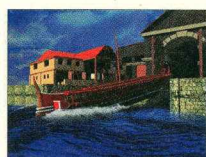
Ripper (deutsch)

Hersteller: Gametek
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: "Wartet erst mal die deutsche Version ab", hieß es wegen der 70 Punkte bei der englischen Fassung. Haben wir! Und was kam dabei heraus?

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 64



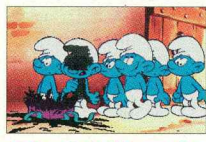
Rise and Rules of Ancient Empires

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Allen Unkenrufen zum Trotz, gibt es auch bei Sierra mal einen Ausrutscher, so wie diesen Strategieversuch. Macht ja nix, Tom!

Wertung: 54

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 75



Die Schlümpfe

Hersteller: Infogrames
Preis: 69 Mark

Inhalt: Lassen Sie sich durch die Wertung vom Steinke-Schlumpf nicht irritieren: Fans der kleinen, blauen Helden diverser Comics werden ihren Spaß haben.

Wertung: 69

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 74



Sensible Golf

Hersteller: Sensible Software
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Wären die Programmierer auch nur halb so sensibel, wie der Herstellername andeutet, hätten sie uns mit dieser Golf-Simulation verschont. Hol' aus, schlag zu, wirf weg.

Wertung: 17%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 77



Silent Hunter

Hersteller: SSI
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Blubb...blubb... oh mein Gott, das U-Boot hat ein Leck! Wir stopfen es schnell mit dem Handbuch zu dieser Simulation, man kennt nämlich schon alles.

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 86



Skat 2095

Hersteller: CreaTeam Software
Preis: 129 Mark / 85 Mark für Upgrade

Inhalt: Wer gerade keine menschlichen Skatpartner zur Hand hat, sollte zu Skat 2095 greifen. Der hohe Preis schreckt allerdings etwas ab, aber es lohnt sich.

Wertung: 80%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 56



Space Bucks

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Auch im 24. Jahrhundert dreht sich alles ums liebe Geld. Wer sich auf den Handel im Weltraum einlassen will, sollte nicht auf neue Ideen setzen, die gib'e's nicht.

Wertung: 73%

Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 92



Die Siedler II

Hersteller: Blue Byte • Preis: ca. 110 Mark

Inhalt: überragende Strategie- und Handlungssimulation aus deutscher Produktion, die den ebenfalls herausragenden Vorgänger sogar übertrifft.

Wertung: 91

Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 46



Spacehulk: Vengeance of the Blood Angels

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Ballerspiel, das möglicherweise in der nächsten Review-Übersicht schon nicht mehr hier auftauchen wird. Solange es noch geht: Kaufen!

Wertung: 82
Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 76



Speed Haste

Hersteller: Friendware
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Wer auf Rennsimulationen abfährt, wird sich auch diese zulegen. Alle anderen sollten unbedingt erst mal probierspielen.

Wertung: 68
Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 78



Super Stardust

Hersteller: Gametek
Preis: 69,95 Mark

Inhalt: Leons blauer Planet durfte Deutschland nicht beim Grand Prix d'Eurovision vertreten, warum also sollte ein Weltraum-Actionspiel anders sein als andere?

Wertung: 71
Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 94



Super Street Fighter II

Hersteller: Capcom
Preis: 79,95 Mark

Inhalt: Pixel-Karateka prügeln sich durch die Straßen und stellen sich vor, es wären Capcoms Programmierer, die eins in die Fr... kriegen.

Wertung: 21
Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 87



Think-X for Windows

Hersteller: JoWood Productions
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Ein Denkspiel, das jung und alt in seinen Bann ziehen kann. An der Wertung sollte sich niemand stören, schließlich stimmt der Preis.

Wertung: 70
Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 76

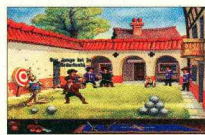


TNN Outdoors Bass Tournament 96

Hersteller: ASC / Imagitec
Preis: 80 Mark

Inhalt: Halten Sie gerne Ihren Wurm ins Wasser? Ich werde beim Angeln immer so müde. Beim Angeln werde ich... Beim Ang... Beim... B... Schnarch...

Wertung: 52
Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 96



Touché

Hersteller: U.S. Gold
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Der fünfte Musketier ficht sich durch dieses comicartige Adventure, das allerdings für Genre-Profis zu leicht ist. Allen anderen sei's empfohlen.

Wertung: 78
Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 87



Track Attack

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Mischung aus Racing-Action mit solidem Gameplay und fetzigen Fahrzeug-Kämpfen im Ben-Hur-Stil, aber leider fast ohne neue Ideen.

Wertung: 68
Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 50

Urban Runner

Hersteller: Sierra • Preis: 129,95 Mark

Inhalt: Interaktiver Spielfilmkrimi mit toller Story, Grafik und Technik – und so ganz nebenbei auch noch ungemein spannend.

Wertung: 90
Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 58



Virtual Snooker

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Was bei Virtual Pool schon erfolgreich funktioniert hat, muß doch auch bei Snooker klappen, dachten sich Interplays Verantwortliche. Yep!

Wertung: 84
Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 58



Whiplash

Hersteller: Interplay
Preis: steht noch nicht fest

Inhalt: Und noch'n Rennspiel, bei dem man zwecks SVGA-Grafik besser gleich zum Pentium greift. Immerhin: 16-Spieler-Netzwerkmodus sucht man woanders lange.

Wertung: 76
Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 80



Witchaven II

Hersteller: Capcom
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ballerspiel mit umfangreichen Level und detailreicher Landschaft. Aber die Gegner sind konfus bis dämlich, und die Kämpfe erst... Nur für echte Fans.

Wertung: 65
Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 98

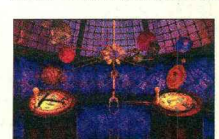


Worms Reinforcement

Hersteller: Ocean
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Da gibt's für das gnadenlos gute Worms diese Data-CD, und dann bietet es ein Grafikformat, das höchstens Herr Wilmer verwendet. Muß nicht sein.

Wertung: 61
Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 104

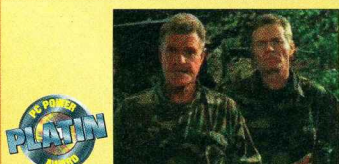


Zork Nemesis

Hersteller: Activision
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ja okay, die alte Adventure-Serie von Infocom war besser, aber hier gibt es atens Grafik vom Feinsten und btens langanhaltenden Spielspaß. Noch Fragen?

Wertung: 80
Test in PC Power Nr. 6/96, Seite: 92



Spycraft - The Great Game

Hersteller: Activision • Preis: ca. 120 Mark

Inhalt: Interaktives Geheimdienst-Abenteuer um Spionage, bei dem Realitätsnähe und Spannung garantiert sind. Ein großartiges Spiel – a great game!

Wertung: 91
Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 88



S.T.O.R.M.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Unterwasser-Action, die weder über Multiplayer- noch Übungsmodus verfügt. Dafür erfreuen die malerischen Unterwasserlandschaften das Auge.

Wertung: 69
Test in PC Power Nr. 7/96, Seite: 92



Terra Nova

Hersteller: Looking Glass
Preis: ca. 100 Mark

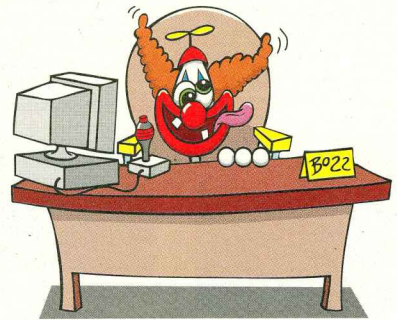
Inhalt: Actionfans kommen hier voll auf ihre Kosten. Auf einen Netzwerkmodus muß verzichtet werden, aber daran stört sich höchstens Marco.

Wertung: 89
Test in PC Power Nr. 5/96, Seite: 50

Die im Zeitraum Januar bis April getesteten Spiele finden Sie in der Mai- Ausgabe.

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder

Immer mehr Software für Kinder türmt sich auf den Schreibtischen der Redaktion. Wir sind nicht immer zufrieden, aber diesmal entdeckte Markus Brodrick einen echten Renner. Lassen Sie sich überraschen.



Kidpix Studio

Hersteller: Broderbund

Kidpix Studio ist ein komplettes Mal- Zeichen- und Präsentationsprogramm für Kinder. Es läßt keine auch noch so ausgefallene Funktion vermissen und braucht sich keineswegs hinter seinen großen Geschwistern aus der Welt der professionellen Applikationen verstecken. Der Eindruck der professionellen Aufmachung dieses Programms verstärkt sich durch ein umfangreiches, sehr ordentlich gemachtes Handbuch, das als Anleitung und Hilfe von großem Nutzen ist. Zusätzlich erhalten Sie noch ein Referenzhandbuch, das Ihnen bei Installation und eventueller Fehlersuche umfassende Auskunft geben kann.

Kreativitätswunder

Fast alle Kinder haben viel Freude, wenn sie nach Herzenslust malen, zeichnen oder nur kritzeln können. Manchmal kann man fast den Eindruck

haben, daß dabei ganze Wälder vernichtet werden. Genau hier liegt die Stärke von Kidpix. Kinder können hier nicht nur mit einer Unzahl von verschiedenen Werkzeugen Bilder kreieren, sondern diese auch aufbewahren, ändern oder – ohne Papier zu verschwenden – wegwerfen.

Genauer besehen, finden Sie im Kidpix-Paket eine Gruppe von Programmen mit unterschiedlichen Eigenschaften, die miteinander kombiniert werden können. Die vielen verschiedenen Möglichkeiten, von Malwerkzeugen über Diashows bis zur Einbindung von animierten Figuren und Videofilmen (!), lassen Kinderbilder zu wahren Kunstwerken werden.

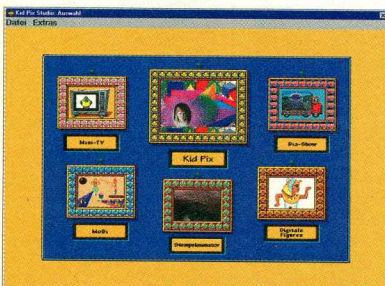
Wie von professioneller Software gewohnt, werden Sie auch in Kidpix eine Vielzahl von fertigen Figuren, Bildern und Hintergründen finden, die Sie in Ihre eigenen Projekte einbinden oder nach Herzenslust verändern können. Sollte

Ihnen das noch nicht genug sein, können Sie Ihre Animationen auch noch vertonen. Kidpix bietet Ihnen die Möglichkeit, Tonaufnahmen zu importieren oder bis zu 30 Sekunden lang selber aufzunehmen.

Die meisten Funktionen dieses Programms erklären sich selbst. Die Bezeichnungen von Menüs und Werkzeugen sind in großer, kinderfreundlicher Schrift ohne Schnörkel gehalten und können, wie die gesprochenen Hilfetexte ebenfalls, auf Wunsch in englischer oder spanischer Sprache ausgegeben werden.

Malbuch für Zwerge

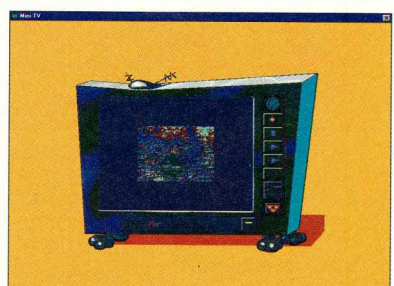
Wenn Sie vorhaben, auch Ihre kleinsten Sprößlinge mit Kidpix die ersten Schritte am Rechner erlernen zu lassen, werden Sie bestimmt über den Menüpunkt "Dreikäsehoch" dankbar sein. Er unterbindet alle Festplattenzugriffe und



Die übersichtliche Benutzeroberfläche garantiert Ihren Kindern problemlosen Zugriff auf die vielen Funktionen des Programms



Wie Sie sehen, kann jeder Laie auf Anhieb wunderschöne Bilder malen. Unsere DTP-Abteilung sollte sich überlegen, auf dieses tolle Programm umzusteigen.



Der Fernseher im Kinderzimmer! Eigene oder schon vorhandene Videos können problemlos in die Kunstwerke integriert werden

kann Ihnen manche "Verwüstung" ersparen. Hätte ich das nur eher herausgefunden!

Selber schuld. :-). Der Chefred.

Während unseres Praxistests hat sich herausgestellt, das Kidpix keineswegs auf die Benutzung durch Kinder festgelegt ist. Seine umfangreiche, praktische Werkzeugsammlung ermöglicht auch einem Erwachsenen Spaß daran, Bilder zu erstellen, zu bearbeiten oder eigene Präsentationen zu erstellen. Ganz nebenbei erspart dieses Paket Ihnen die Anschaffung diverser anderer Programme.

Da Sie sich schon aus diesen Gründen in Kidpix



Digitale Figuren lassen sich auf einfachste Art und Weise animieren. In einem Kidpix-Bild bewegt sich alles und läßt sich dazu noch mit Ton unterlegen.

recht gut auskennen werden, haben Sie wahrscheinlich keine Schwierigkeiten, Ihren Kindern ab und zu Hilfestellung zu leisten. Mit kleinen Einschränkungen bietet es alle Funktionen der professionellen Software. Der Spielspaß mit Kidpix hält sehr lange an, und der Kreativität der Benutzer sind keine Grenzen gesetzt. Seine Benutzbarkeit aus Kindersicht ist auf keine besondere Altersstufe festgelegt. Ihre Kinder werden Ihnen sagen können, ob sie mit den Funktionen der Software zurechtkommen oder sich überlastet fühlen.

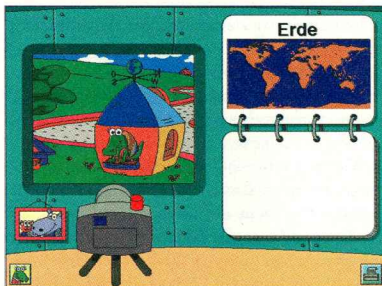
Fazit: Sehr empfehlenswert.

Trudi entdeckt Ort und Zeit

In diesem Spiel begleitet Ihr Kind ein witziger, froschgrüner Alligator. Dieses allerliebste Tierchen ist der Erzähler und "Ansprechpartner" in insgesamt fünf Spielmodulen. Wie der Titel schon sagt, geht es bei diesem Lernspiel um die Erfahrung von Ort und Zeit. Können Sie sich noch erinnern, wie schwer es als Kind war, sich unter einer Stunde etwas vorzustellen, wie lange eine Woche oder ein ganzer Monat dauert?

Schon Zeitbegriffe sind für Kinder viel zu abstrakt. Wenn ein entfernterer Termin ansteht, fragt auch Ihr Kind sicher, "wieviel mal schlafen" es bis dahin noch ist. Links und rechts sind schon schwierig genug, von Himmelsrichtungen ganz zu schweigen. Als ich klein war, war genau da, wo die Nase ist, vorne. Das mußte reichen.

Diese Software kann Ihrem Kind helfen, die abstrakten Zeit- und Orientierungsbegriffe der Erwachsenenwelt zu verstehen und erlernen. Die Bildschirmausgabe dieser Programmgruppe gefällt durch einfache, flächige Grafiken, auf denen sich der Kinderblick leicht zurechtfindet. Ausreichend große Symbole und kontextbezogene Sprachausgabe runden das Bild



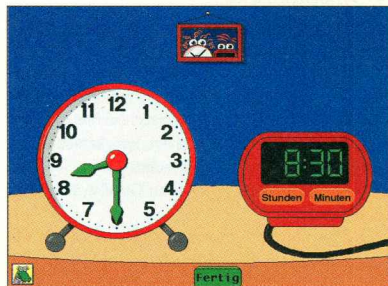
Aus der Weltraumsicht über den Globus zur Landkarte kann das Kind zwischen verschiedenen Ansichten vergleichen und Verknüpfungen herstellen

von einer speziell für kleinere Kinder entwickelten Software ab.

Der Aufbau der Spielmodule ist in zwei verschiedene Rahmen, Raum und Zeit, gegliedert. Im Bereich "Zeit" bietet das Spiel eine analoge und eine digitale Uhr sowie einen Kalender. In einfachen Schritten kann Ihr Kind die verschiedenen Anzeigen der Zeitinstrumente erlernen und sich in dem Kalender bewegen. Durch die minuten-, stunden-, tage- und monatsweise Bewegung im Kalender wird der Zusammenhang zwischen Uhrzeit, Tag, Nacht und Jahreszeiten recht schlüssig erläutert.

Der Bereich "Raum" erklärt die Verhältnisse zwischen der Erde aus der Weltraumsicht, einem Globus und der Landkarte. Unterstützend zu diesem Thema wurde ein Spielabschnitt eingefügt, der in Form eines Orientierungs- und Suchspiels die Himmelsrichtungen erklärt. Die Weltkarte dieses Spiels wurde interaktiv gestaltet. Aus der Gesamtansicht der Erde heraus kann Ihr Kind einzelne Erdteile anklicken, die vergrößert und detaillierter dargestellt werden. Ein Suchspiel fordert die Spieler auf, einzelne Erdteile oder Orte auf der Karte auszumachen. In Wort und Bild werden Lage

Hersteller: Iona Software



Der Vergleich zwischen digitaler und analoger Zeitangabe und das Erlernen der Uhrzeit fällt mit Bild- und Sprachausgabe leicht

Besonderheiten der einzelnen Lokationen dargestellt.

Neugierige Kinder können hier eine ganze Menge über die Welt erfahren. Falls Ihr Kind bisher die Uhr noch nicht gelernt hat oder Schwierigkeiten mit der Orientierung (links / rechts) hat, kann dieses Lernspiel unterstützend zu Ihren Bemühungen beitragen. Wie bei allen Spielen dieser Sparte sollte Ihr Kind jedoch nicht alleine mit der Software umgehen, sondern jederzeit einen Ansprechpartner für Rückfragen haben.

Das kleine, dem Programm beigelegte Handbuch geht auf diese Problematik ein. Es bietet zumindest einige Vorschläge, wie sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Möglichkeiten der Software erfahren und ausnutzen können. Auch ein noch so gut gemachtes Computerspiel kann nicht die Erfahrungen ersetzen, die Ihr Kind im Spiel mit gleichaltrigen Kameraden oder im täglichen Leben mit den Eltern macht. Obwohl diese Software durchaus empfehlenswert ist, sollten Sie sie nicht ausschließlich als Problemlösung oder Lernhilfe verwenden.

Fazit: Empfehlenswert.



Eine einfach aufgebaute und klar strukturierte Umgebung hilft Ihrem Kind, sich im Rahmen der Software zu orientieren

Erstes Lesen mit den Muppets

Hersteller: Iona



Diese Schulkollegen helfen, Bilder zu erkennen und Wörter zuzuordnen

Irgend jemand bei Iona Software muß ein Muppet-Fan sein. Auch in diesem Softwareprodukt aus der Lernspielreihe werden Ihre Kinder von Jim Hensons entzückenden Geschöpfen begleitet und angeleitet. Dank WIN95-Autorun ist die Installation völlig unkompliziert, lediglich scheint sich die Software nicht mit jedem von Zubehörherstellern gelieferten Grafiktreiber zu vertragen.

Uns fiel auf, daß unser Softwaremuster mit einem äußerst mageren Handbuch geliefert



Die pelzigen Kollegen aus der Muppetshow sind einer der herausragenden Punkte dieser Software



Die Muppets helfen geduldig mit, bis der gewünschte Lern- oder Spielerfolg eingetroffen ist

wurde. Gerade bei Programm für kleiner Kinder sollten die Entwickler auf das Handbuch wert legen. Unterstützend und begleitend kann ein gutes Handbuch die Arbeit am Rechner erleichtern. Für kleinere Kinder ist "Hardware" oft begrifflicher als eine noch so gute Ausgabe auf dem Bildschirm.

Wie es sich für ein kindgerecht gestaltetes Programm gehört, ist auch bei diesem die Benutzeroberfläche unkompliziert gestaltet, und alle Ein- und Ausgaben werden mit Sprachausgaben unterlegt. Erstes Lesen ist in drei von einander unabhängige Module aufgeteilt. Drei verschiedene Lerneinheiten ergeben folgende Übungsmöglichkeiten: In "Sortieren und Einordnen" kann Ihr Kind lernen, verschiedene Gegenstände Gruppen zuzuordnen, Muster zu sortieren sowie mit Reihen folgen und Kategorien umzugehen. Dieser Bereich verbindet grundlegende Lernschritte in den Bereichen Lesen und Rechnen.

Der Bereich "Denkfertigkeiten" soll das Denkvermögen Ihres Kindes steigern. Die Aufgabenstellung konzentriert sich auf die Bereiche Assoziation, Voraussage und Schlußfolgerung. Der Reader zum Programm empfiehlt Eltern, diese Lektion mit Kindern zu diskutieren und deren Kreativität zu fördern. Wir

empfehlen, Eltern im Handbuch zum Programm Diskussionsanregungen zu geben und dieses kreativ zu gestalten.

Der dritte Bereich der Übungen, "Lautmuster", läßt Kinder Wörter aus Buchstaben und Silben kombinieren. Verschiedene Wortteile können per Mausclick erst angehört und dann zusammengesetzt werden.

Nicht der Weisheit letzter Schluß

"Erstes Lesen" zeigt alle Ansätze einer gelungenen Lernsoftware. Leider wurden nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft und einige gute Gelegenheiten verpaßt. Um wirklich gut zu sein, sollten die einzelnen Übungen übergreifend gestaltet und mit einem Handbuch versehen sein, das Eltern und Kinder arbeitsbegleitend unterstützt. Während der Arbeit mit dieser Software wurde immer wieder deutlich, daß die Sprachausgabe für Kinder zu schnell oder zu abgehackt erscheint. Um wirklich kindgerecht zu sein, muß die Geschwindigkeit der Software dem Arbeitstempo, dem Verstehen und Einholen der Kinder entsprechend sein.

Fazit: Bedingt empfehlenswert.



Denkspiele - Teil 3

Hersteller: Iona

Ionas Denkspiele - Teil 3 sind eine Kollektion von fünf verschiedenen Spielen. Den Herstellerangaben nach ist diese Software für Kinder von 7 bis 16 Jahren geeignet. Jedes der verschiedenen Spiele soll bei Kindern eine

bestimmte Gruppe von Fähigkeiten ansprechen und fördern. Um den individuellen Fähigkeiten des Kindes gerecht zu werden, lassen sich die einzelnen Programmteile in verschiedenen Schwierigkeitsstufen ausführen.

Auch bei dieser CD läuft die Installation rasch und problemlos ab. Gemessen an anderen Produkten dieses Genres ist das Handbuch guter Durchschnitt. Eltern, die sich zusammen mit ihrem Kind mit der Software beschäftigen (oder

vergnügen), finden hier wenigstens rudimentäre Denkanstöße für eine pädagogisch sinnvolle Verwertung des Gebotenen. Die grafische Aufmachung ist kindgerecht und leicht verständlich. In allen Programmteilen werden gesprochene Hilfetexte angeboten.

Aktiopus

Das erste Spiel dieser Gruppe heißt Aktiopus. In einer Mini-Warenterminbörse können Kinder nach verschiedenen Vorgaben und in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen "broken". In der Form eines Logik-Puzzles werden verschiedene Aufgaben gestellt. Mit verschiedenen Informationen aus dem Programmverlauf kann Ihr Kind einen Einblick in die Welt von Handel, Tausch und Währung nehmen. Mit steigender Spielstufe wächst die Anzahl der zur Verfügung stehenden Handelsgüter, und die Geschäfte werden komplexer.

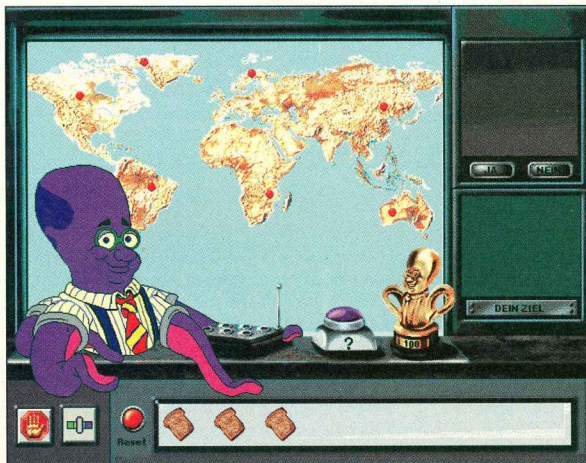
Halbzeit

Halbzeit ist der Titel eines Logikspiels, dessen grafische Oberfläche ein Fußballfeld ist. In der

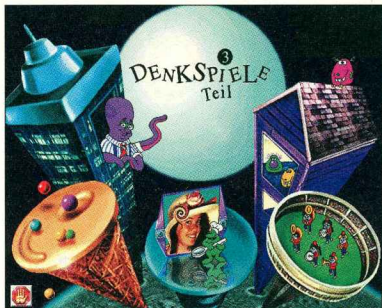


Einige Möglichkeiten des Photostudios stehen professionellen Produkten nur um weniges nach

Spielpause kann Ihr Kind die Leitung der Pausenshow übernehmen. Beispielsweise kann eine Musikkapelle über den Rasen ziehen, deren



Falls Sie mit Ihrem Junior große Pläne haben, kann er oder sie sich hier schon einmal als Broker üben



Die eigene Benutzeroberfläche bietet Kindern einfachen Zugang zu den verschiedenen Programmteilen

einzelne Figuren einem bestimmten, programmierbaren Bewegungsmuster folgen. Trotz der simplen Bedienung per Mausclick können vielschichtige Abläufe kontrolliert werden. Bis zu 30 Figuren können voneinander unabhängig bewegt werden. Mit diesem System lassen sich die Grundzüge von Programmierung und Automatisierung auch für Kinder leicht nachvollziehen.

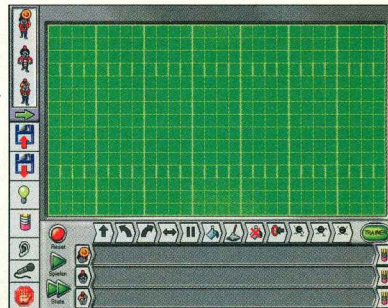
Frippel-Platz

Der Frippel-Platz ist das Zuhause einer Gruppe von unterschiedlich gestalteten Comic-Wesen. Diese bewohnen jeweils einen Raum in einem Gebäude. Die Zuordnung der einzelnen Figuren zu den Räumen beruht auf einem Abhängigkeitssystem. Nicht jede Figur kann neben jeder platziert werden. Dieser Bereich soll logisches Denken und Problemanalyse fördern.

Blox-Gravuren

Erinnern Sie sich noch an diese unsäglichen Geschicklichkeitsspiele, in denen eine oder mehrere Kugeln umher rollen? Mir ist es nie gelungen, die Dinger an ihre Ziele zu bringen. Mit Blox-Gravuren haben Sie die Möglichkeit, sich selbst solche Apparate zu basteln. Auf einer virtuellen Metalloberfläche können Sie mit verschiedenen Werkzeugen Vertiefungen erzeugen, in denen später die Kugeln laufen werden. Zusätzlich bestehen verschiedene Möglichkeiten, die Umgebung zu beeinflussen, wie etwa die Veränderung der Schwerkraft.

Trotz des relativ simplen Konzepts kann diese Spielidee Sie und Ihr Kind für längere Zeit in ihren Bann ziehen. Mit einiger Zeit entdecken Sie viele neue Möglichkeiten. Wir haben regelrechte Wettkämpfe veranstaltet, um den



In einem gut gemachten Feature können Kinder die wichtigsten Grundzüge von Programmierung und Automatisierung spielend begreifen

Erfinder des besten Spiels zu finden.

Photostudio

Das Photostudio bietet die Möglichkeit, mit 22 Effektwerkzeugen eigene und bereits vorhandene Bilder zu bearbeiten. Zwei verschiedene Grundeinstellungen, ein Kreativ- und ein Frage- und Antwortmodus erlauben das Arbeiten mit Mustern, das Verfremden durch Verzerrungen und das Hinzufügen von einfachen Strukturen.

Obwohl es vom Grundgedanken her nicht schlecht gemacht ist, kann dieses Feature nicht recht überzeugen. Wir glauben, das dieses Programm durch das Hinzufügen einer "normalen" Benutzeroberfläche, wie Kinder und Erwachsene sie von anderen Bildbearbeitungsprogrammen gewohnt sind, viel gewinnen könnte.

Prima Ideen

Eine sehr positiv zu bewertende Einrichtung der Software ist der sogenannte Erwachsenenbereich. Im Erwachsenenbereich erscheint eine Benutzeroberfläche, in der die wichtigsten Parameter, zum Beispiel Schwierigkeit, Festplattenzugriffe und generelle Menüoptionen, fest eingestellt werden können.

Falls Sie auch schon einmal die Erfahrung machen mußten, daß Ihre Sprößlinge eine "lebenswichtige" 1234 MB lange Audiodatei abgespeichert haben oder – schwupps – die neuen Texte für den Beruf weg waren, werden Sie sicherlich erleichtert sein.

Eine weitere lobenswerte Einrichtung ist eine Eintastenbedienung der gesamten Software. Sogar ganze Cursorsuchläufe mit der Maus können automatisch ausgeführt werden. Die Programmierer dachten hier besonders an motorisch behinderte Kinder. Mit diesem Punkt ragen die Lernspiele – Teil 3 deutlich aus der Menge der mir bekannten Software für Kinder heraus.

Trotz der fünf verschiedenen Programmteile sind die Möglichkeiten der Lernspiele – Teil 3 recht schnell durchgespielt. Die einzelnen Spiele bieten in vielen Punkten zu weit vorstrukturierte Möglichkeiten und bieten Kindern nicht genügend Raum für ihre eigene Kreativität.

Fazit: Bedingt empfehlenswert

Elroy jagt den Technokäfer

Hersteller:
Ravensburger Spieleverlag

Wenn moderne Bilderbücher SO sind, möchte ich mehr davon haben. Elroy jagt den Technokäfer ist eine wirklich gut gelungene Umsetzung der Bilder Geschichten aus Printmedien in die bunte Welt des Multimedia-PCs. Die Story verbindet Zeichentrickelemente und Realbild überzeugend mit Wort, Klang und den wichtigsten Elementen eines Adventures.

Elroy, die Titelfigur der Geschichte, ist genau der Typ Junge, den meine Oma als Bengel bezeichnet hätte. Nichts Böses im Schilde führend, passieren ihm immer wieder Sachen, die er nicht will. Es fängt damit an, daß ausgerechnet vor der großen Insektenolympiade ein Wochenende auf dem Bauernhof der Großeltern ansteht.

Mitsamt seinem trottelligen Hund wird Elroy von seinen Eltern dorthin verfrachtet und sieht sich schon als hoffnungslosen Loser gegen seinen Erzrivalen Fred Fiesling an. Woher jetzt noch ein passendes Untier bekommen, um die Gegner bei der Insektenolympiade zu beeindrucken? Keine Angst. Das Glück ist mit Elroy. Auf dem Bauernhof seiner Großeltern begegnet ihm tatsächlich ein Exemplar des sagenhaften Technologopterus, eines Käfers, dessen herausragende Eigenschaften wie Propellerantrieb und megagroße Stinkbomben ihm bei der Olympiade einen nicht wieder einzuholenden Vorsprung verschaffen würden.

Leider ist das Vieh nicht so leicht einzufangen. Mit List und Tücke wehrt es sich gegen Elroys Versuche, seiner habhaft zu werden. Dazu kommen noch Oma und Opa, die ein Auge auf Elroy werfen und die ganz natürlichen "Gefahren" der ländlichen Umgebung. Sie werden gespannt verfolgen, wie Elroy mit allen Kräften versucht, das vermasselte Wochenende in einen großartigen Spaß zu verwandeln.

Im Stil eines Adventure-Games können Sie in die Rolle der Hauptfigur des Spiels schlüpfen und die Jagd nach dem Technologopterus aufnehmen.



Die Dinge in Großvaters Schuppen sind der erste Schritt zum Erfolg – aber seien Sie nicht leichtsinnig!

Dazu müssen Sie die Gegend erkunden, sich mit dem Bauernhof vertraut machen, Großvaters wachsamem Auge umgehen und einer Menge Fettnäpfchen ausweichen, in denen Sie schneller als Sie glauben bis zum Bauch versinken können. Als wenn das noch nicht genug wäre, müssen Sie auch noch ohnmächtig mit ansehen, wie Elroys unglaublicher Hund Blue einen Schaden nach dem anderen anrichtet.

Alles in allem ist diese Software eine runde Sache. Modern aufgemacht, mit eckigen, flächigen Figuren, die einem Comic-Strip nicht schlecht



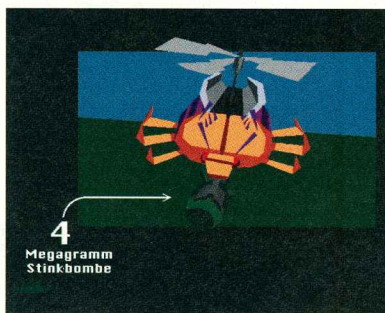
Die bunten, eckigen, Grafiken dominieren. Mit Elroy und seinem blauen Kameraden entdecken Sie die Welt des Bauernhofes und jagen den Vater aller Käfer



Die Kombination aus Real- und Zeichentrickgrafiken macht das Hinsehen zum Genuß

stehen würden, gelungener Akustik und einer passenden Rahmenhandlung. Nicht nur Kinder ab etwa sieben Jahren werden mit diesem Programm auf ihre Kosten kommen. Auch Erwachsene können an den knackigen Grafiken viel Spaß haben. Legen Sie ein einfach Püschchen ein und spielen gemeinsam mit Ihren Kindern. Sooo alt sind Mami und Papi doch noch gar nicht, oder?

Fazit: Empfehlenswert.



Das ist er! Der sagenhafte, äußerst seltene Technologopterus wird Elroy bei der Insektenolympiade nach ganz vorne bringen

Software für behinderte Kinder

Die Softwareindustrie hat den Lehrmittel- und Taschengeldmarkt nicht nur entdeckt, sondern bereits flächendeckend in Arbeit genommen. Ob Lernprogramme oder speziell auf jüngere Kinder zugeschnittene Software, viele Produkte können sich bereits jetzt durchaus sehen lassen. Nachdem wir intensiv Educationals und Spiele für Kinder unter die Lupe genommen haben, sind wir nicht unzufrieden.

Während unserer Arbeit mit den verschiedenen Produkten fiel uns jedoch auf,

das nur einer der Hersteller im Manual einer Programmgruppe auf ein besonderes Feature für motorisch behinderte Kinder hinwies. Der PC kann für geistig oder motorisch behinderte und lernschwache Kinder und Jugendliche eine nicht zu unterschätzende Arbeitshilfe darstellen. Die Maschine ist nie müde, nie gelangweilt und hat immer Zeit. Um diese Vorteile nutzen zu können, fehlt es an geeigneter Software.

Wir vermissen Produkte aller Genres, die besonders für behinderte Kinder geeignet sind. Gerade behinderte Kinder und Jugendliche

können aus Lern- und Trainingsprogrammen besonderen Nutzen ziehen. Abgesehen von Schulen, Lerngruppen und besonders gestalteten Ausbildungsplätzen gibt es für behinderte Mitmenschen nur wenig Raum, Abwechslung und Spaß.

Ich wünsche mir, daß die Softwarehersteller dieser Personengruppe in absehbarer Zeit mit Trainings- und Lernprogrammen, mit besonders geeigneten Spielen und Arbeitshilfen für alltägliche Aufgaben Alltag und Freizeit erleichtert und verschönert.

FANTASTISCH

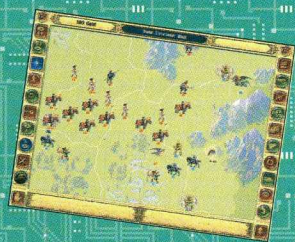
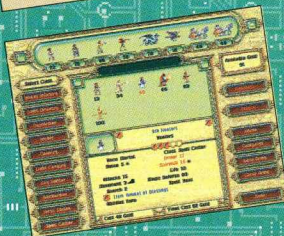
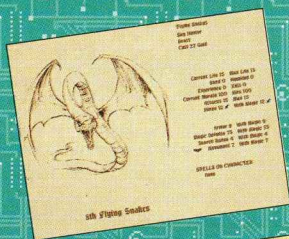
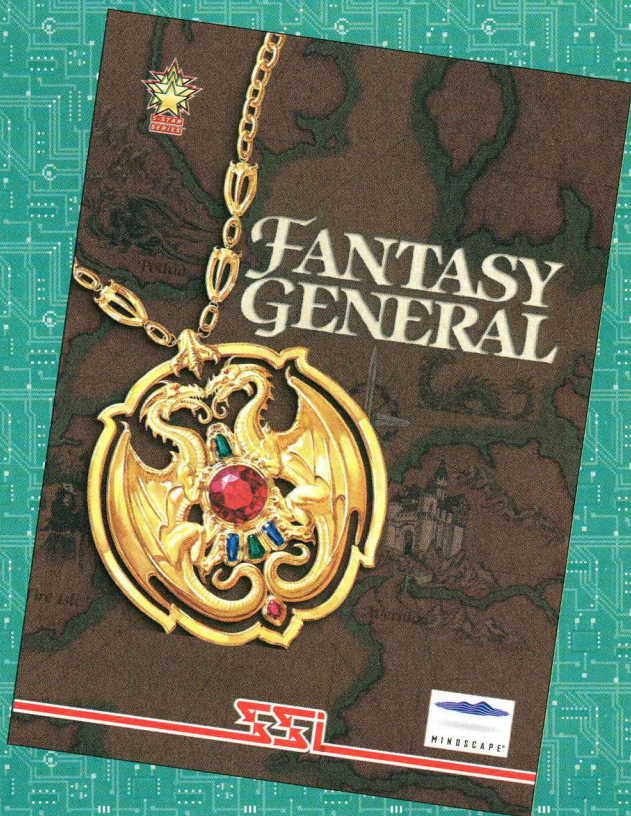
in der Rolle einer der vier Helden einer Fantasy-Welt führen Sie Ihre Truppen gegen den dunklen Schattenmeister und seine Anhänger. Bei den Schlachten können Sie Gold erobern, um noch schlagkräftigere Truppen zu entwickeln. Ihre Armee besteht aus bis zu 120 verschiedenen Truppengattungen. Darunter sind 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.

PHANTASTISCHE 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.

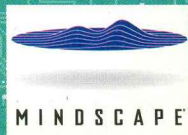
Erhältlich für PC CD-ROM



**GOLD
PLAYER**

**WARD
EGames**

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. [02 08] 9 32 41-0
Fax [02 08] 9 32 41-29



© 1995
Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Multimedia-CDs

Marco Gremmel kämpfte sich durch einen Berg neuer Multimedia-CDs.



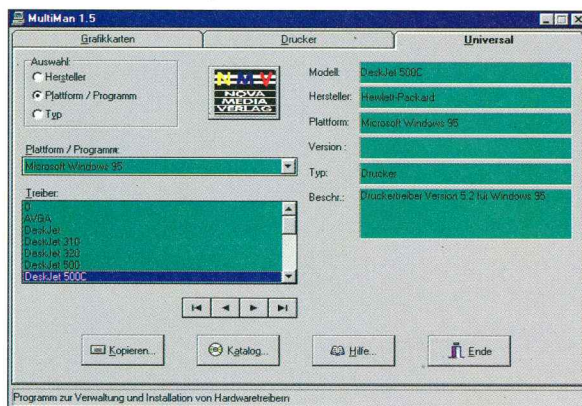
Multi Manager 3 auf 1

Hersteller: Nova Media Verlag

Ein Beweis, dass man den Covertexten nicht trauen darf, ist diese CD, die gefüllt ist mit ca. 50.000 Treibern für Drucker, Grafikkarten, CD-ROMs und vielem mehr. "Komfortable Auswahl" wird Ihnen allerdings auf besagtem Covertext versprochen. Doch dieser Komfort entpuppt sich dann als verzwicktes Suchen. Sollten Sie beispielsweise Ausschau nach einem Deskjet-Druckertreiber halten, werden Sie vielleicht unter MS WINDOWS fündig, vielleicht unter MS Windows, unter Umständen sogar unter MS Windows 3.X.

Fast zehn Möglichkeiten unterschiedlicher Schreibweisen bietet der Multimanager für ein und die selbe Plattform. So sind Sie in der Lage, immer etwas Neues zu entdecken. Obwohl

besonders viele Drucker und Grafikkarten vertreten sind, rate ich – vor allem Windows 95-Besitzern – vom Kauf des Multi-Managers ab, denn Treiber für dieses Betriebssystem sind kaum zu finden. Wer ein Modem besitzt, kann in den verschiedensten Mailboxen und im Internet aktuellere Treiber für seine Hardware finden.



Deutschland-Hotelführer

Hersteller: TopWare

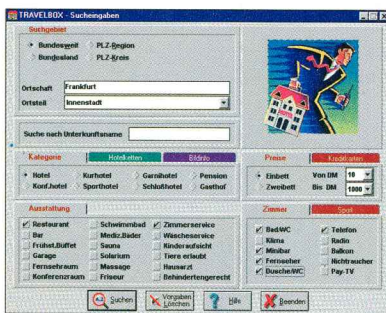


Für Menschen, die oft unterwegs sind, hat TopWare einen Hotelführer herausgebracht, in dem 22.000 Unterkunftsmöglichkeiten verzeichnet sind. Je nachdem, welche Ansprüche Sie an Ihr Hotel haben, können Sie mittels einer übersichtlichen Suchfunktion passende Datensätze aussortieren. Doch TopWare ist nicht der

erste, der auf diese Idee kam. Gab es da nicht einmal einen Mitsubishi EHF-Hotelführer? Jener, so erinnern wir uns, enthielt bis auf die "technischen Daten" auch noch ein Restaurantverzeichnis und eine Ortsbeschreibung.

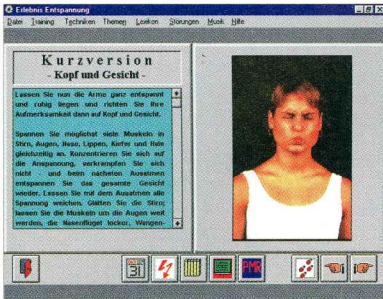
Im direkten Vergleich dazu sieht TopWares Travelbox "alt" aus. Einziger Vorteil sind die 4.500 Farbfotos. Doch da von manchem Edelhotel gleich drei oder vier Bilder enthalten sind, kleinere Hotels dagegen meist überhaupt nicht

abbildet wurden, ist auch dieses Extra nicht überwältigend.



Erlebnis Entspannung

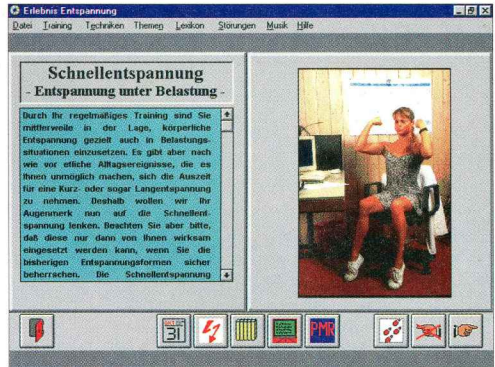
Hersteller: Starcom



Und hiermit eröffnen wir die Rubrik "unfreiwillige Komik". Dieses Programm will uns in den verschiedensten Situationen Entspannung liefern. Bilder und (meist rauschende) Sprachausgabe sollen innere

Ruhe verursachen. Auch eine kleine Datenbank, in der alle möglichen Nebenwirkungen dieser CD verzeichnet sind, hilft beispielsweise, wenn Sie Entspannen mit Schlafen verwechseln.

"Erhöhen Sie die Lautstärke", wird da empfohlen. Ein Querverweis auf Kopfschmerzen fehlt jedoch. Obwohl die meisten Bilder Lachanfalle verursachen, ist das Programm den vielen Musik-CDs zum Thema Entspannung vorzuziehen, da individuelles Lernen ermöglicht wird und ein Lexikon enthalten ist. Doch wem das imaginäre Pflücken von imaginärem Obst, um es in einen imaginären Früchtekorb zu legen, zu



imaginär ist, der sollte die Finger von "Erlebnis Entspannung" lassen.

German Artist

Hersteller: Nova Media Verlag

Wer für den nächsten Kindergeburtstag einen Clown engagieren möchte oder einen Moderator fürs Betriebsfest benötigt, kann sich mit diesem Programm umsehen und enthält auf Wunsch die Adressen der Künstler im Umkreis. Die Idee klingt zwar ganz gut, an der

Umsetzung hapert es aber. Ganz abgesehen davon, daß unter einer Auflösung von 800X600 Bildpunkten überhaupt nichts passiert, enthält man außer von Adresse und Telefonnummer kaum Informationen.

Zwar lernt der Benutzer an einer Stelle: "Ein Vegetarier ist jemand, der keine Lebensmittel ißt, die aus Tieren gemacht werden", doch erfährt man weder, wie hoch die Gagenforderungen der einzelnen Künstler ist, noch wird von jedem ein Foto geliefert. Oftmals gleichen die seltenen umfangreichen Informationen einer Werbeseite. Im Großteil der Fälle wären die Gelben Seiten bestimmt genauso informativ. Übrigens konnte ich von den "vielen Prominenten" kaum jemanden. Und



obwohl auf dem Cover aufgedruckt, kann man Cindy Crawford nicht buchen. Schade.

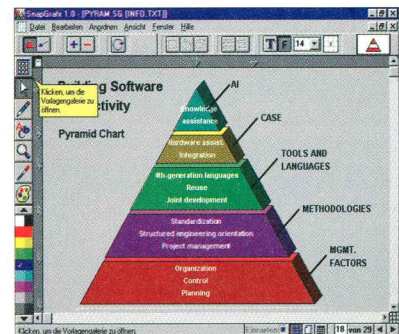
Snapgrafx

Hersteller: Micrografx / TopWare

Dieses kleine, aber feine Programm ist für diejenigen unter Ihnen konzipiert worden, die sich oft mit Geschäftsgrafiken herumschlagen (müssen). Wer schon einmal Ablauf-, Stufen-, Baum- oder Beziehungsdigramme erstellt hat, der weiß, wie schwer es einem so manches Programm machen kann. Mit Snapgrafx gestaltet sich das Erstellen solcher Gebilde wesentlich

einfacher. Hier ein Mausklick, dort ein Tastendruck, und ruckzuck ist ein Organisationsplan erstellt.

Sehr schön sind auch die vielen Beispiele und das Tutorial, welches im Gegensatz zum Programm allerdings komplett in Englisch daherkommt. Für kleinere und schnell zu erstellende Grafiken kann ich Snapgrafx nur empfehlen, zumal das Programm weniger als 30 Mark kostet.

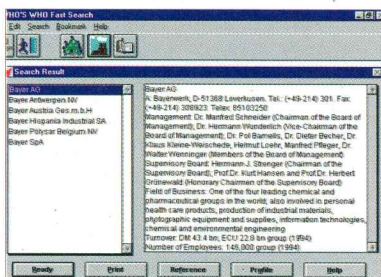
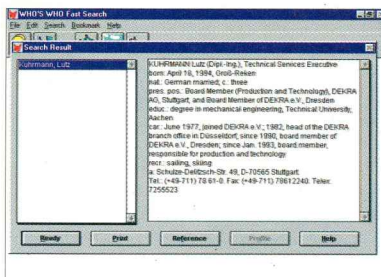


European Business - Who's Who '96

Hersteller: Rossipaul Verlag

Das komplett in englischer Sprache gehaltene Programm enthält kurze Firmen- und Managerprofile. Mittels einer Suchmaske kann man so Informationen über Leo Kirch oder die Bayer AG abrufen und zusätzliche Querverweise anfordern. Leider sind die Profile etwas kurz geraten und das Programm nicht sonderlich stabil. Als ich nach allen Managern mit dem Vornamen "Klaus" suchte, brach die Suchfunktion nach 92 gefundenen Einträgen mit einer Fehlermeldung ab. War sie etwa beim Buchstaben T angekommen?

Für den Otto Normalcomputerspieler-Zeitschrift-Leser ist diese CD wohl kaum herausgegeben



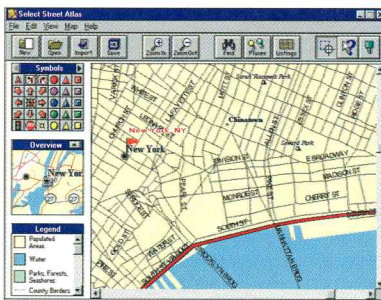
worden, verschiedene Unternehmen werden sie allerdings für recht nützlich ansehen.

US-Atlas

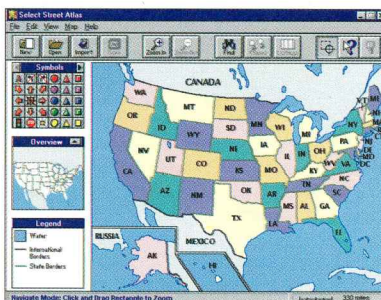
Hersteller: TopWare

Als ich diese CD in den Händen hielt, konnte ich es kaum fassen, was ich sah. Der US-Atlas bietet eine Übersicht über den gesamten Staat, der unglaublich detailreich ist. Sie suchen eine bestimmte Straße in New York? Mit diesem Programm kein Problem! Denn es sind nicht nur 150.000 Orte verzeichnet, sondern auch noch über 30 Millionen Straßensegmente und – als ob das nicht schon genug wäre – Geschäfte, Sehenswürdigkeiten, Krankenhäuser und vieles mehr.

So sind Sie in der Lage, sich eine Karte von San Francisco auszudrucken und schon im Vorfeld eine Route durch die Straßen zu planen. Sollten Sie wissen wollen, wo Ihre Verwandten in den Staaten wohnen, können Sie mittels einer



Suchfunktion nach Ortschaft, Zip-Code (US-PLZ) und Straße fahren. Um Ihren nächsten Urlaub auf dem amerikanischen Kontinent zu



planen oder einfach nur, weil Sie sich ein bißchen umsehen wollten, ist diese CD hervorragend geeignet.

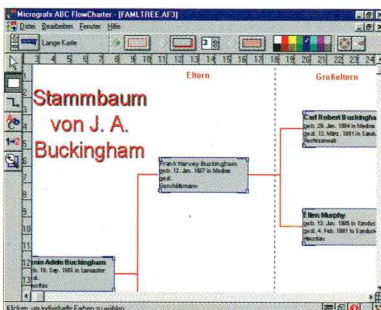
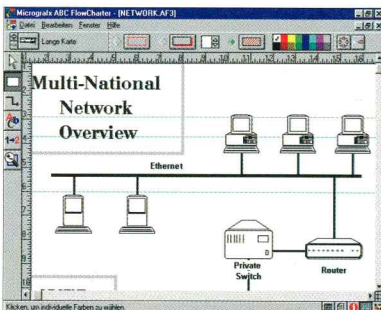
ABC FlowCharter 3.0

Hersteller: Micrografx / TopWare

Ebenfalls recht einfach in der Bedienung ist dieses Produkt von Micrografx, das speziell zum Erstellen von Ablaufdiagrammen gedacht ist, und mit einer Vielzahl an Optionen aufwartet. Wie bei Snagrafx reicht der ein oder andere Mausklick, um Symbole zu erstellen und diese mit Linien zu verbinden. 400 mitgelieferte Symbole helfen zum Beispiel, wenn Netzwerk-Grafiken erstellt werden müssen.

Diese CD bietet dem Käufer sozusagen ein Snagrafx speziell für Ablaufdiagramme und gehobener Ansprüche. Menschen, die oft derartige Grafiken erstellen, sollten einmal ein Blick auf dieses Programm werfen, da es

weit unter den Preisen "professioneller" Software liegt.

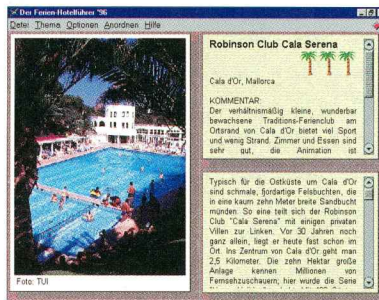


Der Ferien-Hotelführer

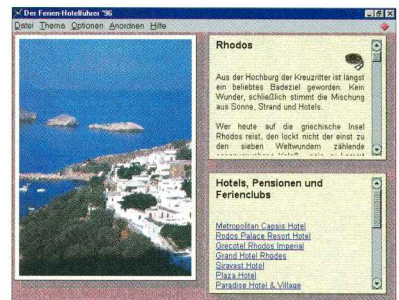
Hersteller: Komplett-Video

Von der gleichen Firma produziert und genauso schön aufgebaut wie "Thailand", kann auch dieser Hotelführer überzeugen. Auf der einen Seite werden Filme über die Urlaubsorte geboten (immer noch in relativ schlechter Qualität), auf der anderen Seite gibt es Fotos (immer noch in relativ guter Qualität). Einige Hotels der Umgebung werden in einer Kritik kurz abgehandelt. Dabei ist zu erfahren, daß die Zimmermädchen in Hotel A ziemlich mies drauf sind, der Strand von Hotel B überfüllt ist, usw.

Im großen und ganzen kann man mit dieser CD zufrieden sein, doch sind meine Meinung nach zu wenige Hotels beschrieben. Sollten Sie Ihren



Urlaub in oder auf Algarve, Fuerteventura, Gran Canaria, Korfu, Kreta, Lanzarote, Mallorca, Rhodos



oder Tunesien verbringen wollen, so kann der "Ferien-Hotelführer" Ihnen zahlreiche Tips geben.

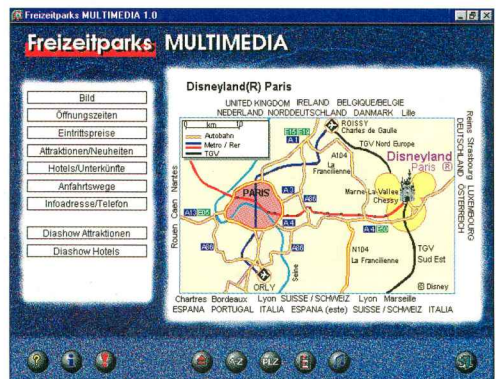
Freizeitparks Multimedia

Hersteller: TopWare

Man sollte eigentlich meinen, daß auf einer Freizeitpark-CD auch Freizeitparks umfangreich beschrieben und kritisch beleuchtet werden. Die Versprechungen auf dem Inlay werden – wie so oft – nicht erfüllt. Die "vielen Videos" entpuppen sich als Werbefilme, die die einzelnen Parks in Auftrag gegeben haben. Von gerade einmal sieben Freizeitparks existieren solche Videos. Ach ja, ein Video vom TV-Sender Bayern 3 ist auch dabei.

Leider sind auch die Textinformationen nicht sonderlich umfangreich. Als Käufer

dieser CD würde ich mir eine Kritik erwünschen, die die Wartezeiten und die Qualität der Attraktionen sowie die Preise der Restaurants näher beleuchtet. Statt dessen gibt es nur eine Karte für die Anfahrt, meist ein einziges Foto und einige wenige Infos. Wer schon weiß, wie man zu einem Freizeitpark kommt und was der Eintritt kostet, braucht diese CD nicht mehr.



Memoray de luxe

Hersteller: Starcom

Einfache Bedienung und klar verständliche Sprachausgabe machen dieses Lernprogramm zu einem der besten. Aus vierzig Themen darf der willige Englisch-Schüler wählen. Ob Geld, Büro, Berufe oder Zeitwörter: Jeweils vierzehn Begriffe stehen zur Verfügung und sind mit einem Comicbild verdeutlicht. Nachdem Sie sich die Wörter eingepägt und auf Wunsch die richtige Aussprache kennengelernt haben, dürfen Sie mittels dreier Testmodi Ihre Fähigkeiten prüfen. Komplett wird "Memoray deluxe" durch einige Grammatik und ein Wörterbuch.

Besonders für Schüler ist dieses Lernprogramm empfehlenswert. Doch ist auch

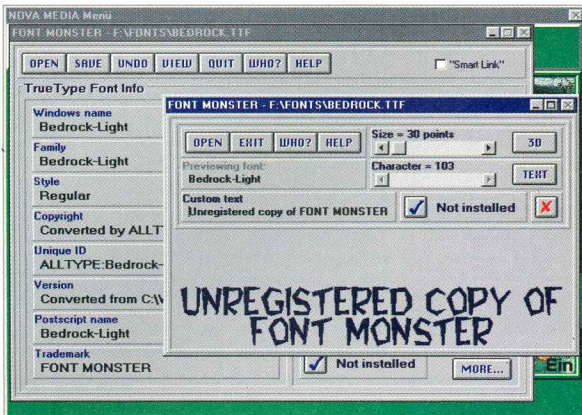
nichts dagegen einzuwenden, wenn Sie ihre eigenen Fähigkeiten (zum Beispiel für den

nächsten Amerika-Aufenthalt) auffrischen wollen.



Druck mal wieder!

Hersteller: Nova Media Verlag



Was auf den ersten Blick aussieht wie ein eigenständiges Programm, entpuppt sich schnell als eine lose Ansammlung von Bildern und Schriftarten. Erst einige mitgelieferte Sharewareprogramme helfen bei der Orientierung. Die Druckvorlagen sind teilweise ganz nett, doch meist ziemlich unnützlich.

Wer will schon ein Blatt Papier und etwas Tinte verschwenden, nur um einem unfreundlichen Kellner sein mürrisches Verhalten mit einer Urkunde zu ehren?

Die Qualität der Grafiken ist relativ hoch, jedes Bild enthält aber das Logo des Programms. Die Schriftarten, die mitgeliefert wurden, bieten

nichts Neues, daher hätte man sich diese sparen können. Geeignet ist "Druck mal wieder" nur für Menschen, die entweder jedem Bekannten Urkunden überreichen wollen oder einfach zu viele Farbpatronen für ihren Drucker besitzen. Der Rest kann ohne schlechtes Gewissen über dieses Angebot hinwegsehen.

Golden Globe: Thailand

Hersteller: Komplett Video

Jeder, der sich auch nur im entferntesten für Thailand interessiert, wird auch diese informativ und schön aufgebaute CD-ROM mögen. Viele sehr schöne Bilder und einige weniger schöne Videos zeigen, wie schön Thailand aussehen kann. Außerdem gibt es eine

Menge an Textinformation, die faule Menschen sich auch vorlesen lassen können.

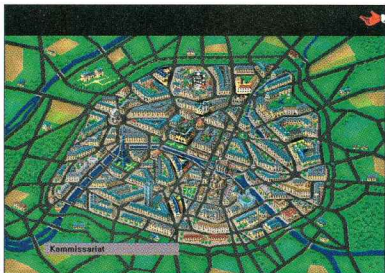
Einige Sprachinformationen sollen da auch nicht fehlen. Sätze wie "Lot ra-kha noi dai mai?" hören sich nicht nur witzig an, sondern bedeuten meistens auch noch etwas, in diesem Fall:

"Bekomme ich einen Rabatt?" Je nachdem, ob Sie durch unerforschte Wälder marschieren, einen Taucherurlaub machen oder mehr über die thailändische Kultur kennenlernen wollen, rät Ihnen das Programm die geeigneten Orte für Ihr Vorhaben. Toll!



Die Affäre Morlov

Hersteller: Nova Media Verlag



Ein interaktives Krimi-Adventure mit zahlreichen Videosequenzen." So steht es auf der Packung des Multimedia-Titels, der zudem auch noch wie ein Spiel angespielt wird. Doch nachdem ich die Hülle geöffnet und das Ganze erfolgreich installiert hatte, wußte ich nicht, ob ich lachen oder weinen sollte.

Sie stecken in der Haut von Paul Keirn und sind ein junger erfolgreicher Journalist. Ich möchte jetzt nicht näher darauf eingehen, wie um alles in der Welt jemand Keirn heißen kann, auf jeden Fall werden Sie in eine Falle gelockt und stehen plötzlich unter Mordverdacht. Innerhalb 48 Stunden sollten Sie nun den Fall klären, wenn Sie

nicht im Knast landen wollen.

Zugegeben, man hat sich einige Gedanken über die Handlung gemacht, die vielleicht auch ein wenig spannender hätte werden können – bedenkt man den Zeitdruck und das davonrennen vor der Polizei. Die technische Umsetzung läßt dann aber wirklich zu wünschen übrig.

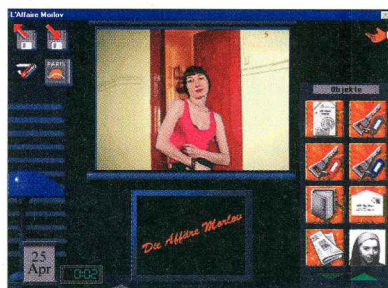
Die Handlung spielt sich in einem kleinen Fenster in der Mitte des Bildschirms ab. Dort kann man dann die Gegenstände aus seinem Inventar benutzen, neue finden oder umherlaufen. Daß sich die Handlung in einem so kleinen Teil des Bildschirms abspielt, ist schon ärgerlich genug. Aber spätestens, wenn Sie sich fragen sollten, was das noch kleinere Fenster bedeuten soll, sehen Sie darin das erste "Video". Unter der Voraussetzung, einen 17"-Monitor und/oder eine Lupe zu besitzen, können Sie dann auch etwas erkennen.

Für Lacher sorgt die Sprachausgabe. Die deutschen Stimmen sind im Bereich ertragbar bis bescheuert anzusiedeln. Um zu unterstreichen, daß das Ganze in Frankreich spielt, wurde einigen Charakteren ein entsprechender Dialekt verpaßt. Dies zu hören, gibt gewaltig zu denken.

Um die Mängelliste zu komplettieren, muß noch die Musik kritisiert werden. Diese kann nicht nur

mit einem Hintergrundknistern aufwarten, sondern ist auch unter Garantie unpassend. Sollten Sie der Polizei wild schnaufend (klingt toll) entkommen, so begeistert eine langsame Musik. Natürlich könnte ich noch über schlechte Schauspieler, schwere Ausnahmefehler und falsche Angabe der Mindestanforderung lästern, doch rate ich Ihnen einfach, einen großen Bogen um diese CD zu machen.

Und bevor ich's vergesse: "L'Affaire Morlov" erscheint in der Reihe "Spiele, die fesseln". Das hätte man vielleicht vor der Produktion mit den Programmierern tun sollen...



Asiatische Küche

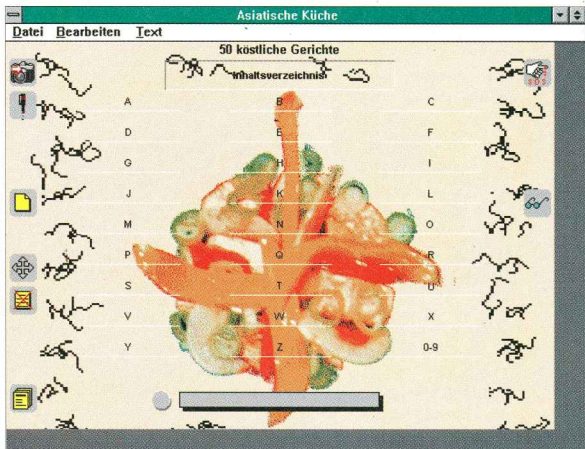
Hersteller: Verlag für Handel und Technik

Animation und Stimme haben eine ganz große Bedeutung bei diesem Programm: Vor allem die Stimme animiert nämlich zum Lachen. Ob das so gewollt ist, bleibt fraglich. Dafür ist die Bedienung des Menüs so einfach, daß jeder Anfänger damit zurechtkommt. "Lesen Sie dazu den Hilfetext in der Fußzeile!"

Leider sind die bekanntesten asiatischen Gerichte nicht vorhanden. Glasnudeln, Frühlingsrollen und ähnliche fehlen. Statt dessen gibt es Gerichte, deren Namen man zwar nicht aussprechen kann, die aber schnell zubereitet werden können. Mit der Suchfunktion kam ich auch nicht so recht klar, da die Suche nach

Schweinefleisch zu einem Dessert führte. Der einzige Luxus besteht darin, daß alle Rezepte Wort für Wort vorgelesen werden.

Unter Windows 95 stürzte die "Asiatische Küche" übrigens dauernd ab. Aber das muß nicht unbedingt an der CD-ROM liegen, da Gates' Betriebssystem ein Kapitel für sich darstellt.



MULTIMEDIA

The Horde Festival CD-ROM

Hersteller: Philips

The Horde Festival ist ein Ereignis, bei dem einige (meist weniger berühmte) Gesangsgrößen auftreten. Nicht nur Spaß

an der Musik, sondern auch Aufklärung und Umweltschutz stehen hoch geschrieben. Blues Traveler, Ziggy Marley, The Dave Matthews Band und Sheryl Crow haben sich in Bild und Ton zur Verfügung gestellt, um auf dieser "interaktiven" Doppel-CD mit dabei zu sein.

Auf der ersten Silberscheibe ist das gesamte Festival-Gelände gespeichert, auf dem man sich bewegen kann. Hierbei können Interviews gelauscht, in CDs gehört oder in Anti-Aids-Büchern geblättert werden. Sollten Sie genug davon haben, dürfen Sie sich noch jeweils ein Video der oben genannten Bands ansehen. Auf der zweiten CD sind die Songs zusätzlich noch als Audio-Tracks vorhanden. Ob die beiden Compact Discs nun gelungen sind oder nicht, das

sollten die Horde-Fans wohl selbst entscheiden. Wer noch nie etwas von dem Festival gehört hat, braucht für die Scheiben kein Geld auszugeben.



A.D.A.M.

Hersteller: Sunflowers

Ob Sie das jetzt glauben oder nicht, der Text auf der CD-Hülle ist bei

Sunflowers interaktiver Reise durch den menschlichen Körper ziemlich realistisch. Witzig und locker aufgemacht, erklärt Ihnen dieses Programm, was in Ihrem Körper vorgeht. Das Anatomieprogramm erlaubt Ihnen, den menschlichen Körper nach und nach zu "entblättern" und verschiedene Organe und Körperteile näher zu beleuchten.

Dabei können Sie Geschlecht und Hautfarbe je nach Wunsch verändern. Da A.D.A.M. natürlich alle Körperteile bespricht und anatomisch korrekt darstellt, wird Ihnen eine Diskretionsfunktion geboten. Mit dieser lassen sich einige Stellen mit Feigenblättern verdecken.

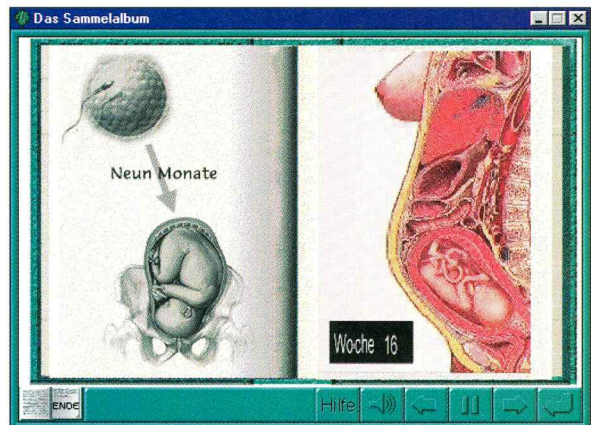
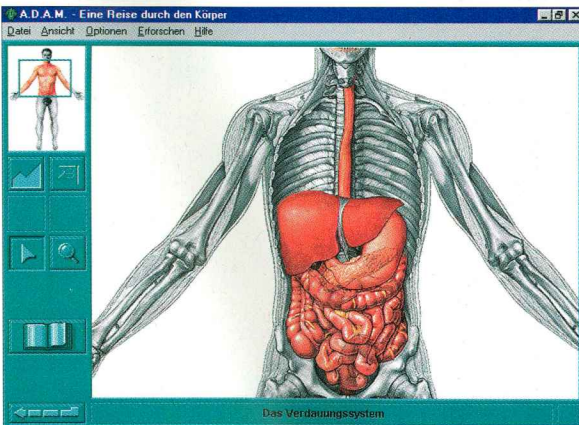
Richtig interessant wird das Ganze aber erst durch das Sammelalbum. Dieses erklärt Ihnen sehr schön, wie zum Beispiel das Schmerzempfinden entsteht oder wie die Muskeln arbeiten. Die Sprachausgabe ist sehr deutlich, die Stimmen gut zu verstehen. Viele Animationen machen den eigentlich sehr trockenen Stoff (wenn ich mich an meine früheren Bio-Stunden erinnere) wirklich interessant.

Alle Themen werden eingeleitet mit einer alltäglichen Situation. So sticht den armen Adam eine böse Biene in die Nase. Erfahren Sie außerdem, wie unwillkürliche Reflexe entstehen, wenn Adam beim Kochen Teile des sehr heißen Frühstücks auf die Hand spritzen.

Adam zur Seite steht, wie sollte es anders

sein, Eva! Beide kennen sich sehr gut aus im menschlichen Körper und sorgen für unterhaltsame Information. Echtes Infotainment eben.

Wie ein Muskelkater entsteht, daß beim Husten Geschwindigkeiten von bis zu 150 Kilometern pro Stunde entwickelt werden, und vieles mehr werden Sie beim Umherblättern in Adam und Evas Sammelalbum herausfinden. A.D.A.M. wurde mit viel Liebe zum Detail erstellt, ist gut verständlich und witzig aufgemacht. Wer ein wenig mehr über den menschlichen Körper in Erfahrung bringen will, der sollte sich diese CD unbedingt zulegen. Aber auch Schulen sollten ins Auge fassen, mit ein paar A.D.A.M.s den Biologieunterricht aufzulockern.



URBAN RUNNER DV 66,66DM

Laut CINEMA 8/96 sehr empfehlenswert!
Vielleicht sind Menschen die Ahnung von Kunst haben, doch die besseren Spieletester, im Gegensatz zu Menschen die Pentium für eine Religion halten.

Bestellannahme:

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



>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Bei uns gibt es keine Top Irgendwas die dann doch erst am St. Nimmerleinstag erscheinen.
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM SMB

BUDGET und CUTWARE:

Acas over Europe DH	19,90
Albion DV	29,90
Armored Flat DV	32,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV	19,90
Battle Isle 2 + Data DV	29,90
Betrayal at Kronor DH	19,90
Bloforce Classic DV	29,90
Caesar DV	19,90
Campaign EV	17,90
Campaign 2 DV	24,90
Carrier Strike Force + Dawn P. DV	36,90
Daedalus Encounter DV *	22,90
Day of the tentacle DV	29,90
Descent DV	17,90
Der Planer + Extra	19,90
Desert + Jungle strike DH	32,90
Die Siedler DV	29,90
Dune 2 DH	17,90
Elite Plus EV	22,90
Fade to Black DV	22,90
Flashback EV *	22,90
Goblins 1+2 DV	19,90
Goblins 3 DV	19,90
Great Courts 2 DH	24,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Even more Incredible Machine DV	19,90
Indiana Jones 4 DV	29,90
Inferno DV	29,90
Jagged Alliance DV	34,90
King's Quest 6 DH	19,90
King's Quest 7 DV	34,90
Larry IV EV *	22,90
Legend of Kyrandia 3 DV	19,90
Lemmings / Dragon's Lair DH	22,90
Little big Adventure DV	29,90
Magix Carpet + Hidden Worlds DV	29,90
Might & Magic 3-5 US	49,90
Novastorm / Spectre VR DH	22,90
Patricius DH	17,90
Police Quest 4 DDE	29,90
Populous II + Powermonger DH	29,90
Privateer DL DH	22,90
Russelsheim DV	19,90
Sam & Max DV	29,90
Secret of Monkey Island II DV	24,90

Sherman M4 EV	9,90
Silent Service II EV	19,90
Simon the Sorcerer DV	29,90
Space Quest 1 EV	29,90
Space Quest 4 DH	19,90
Street Fighter 2 Turbo DH	27,90
Strike Commander DL DH	29,90
System Shock Classic DV	29,90
Theme Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
Ultima 1&2 EV Jewel Case	69,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	22,90
US Navy Fighter Gold Classic DV	29,90
Wing Commander 3 Classic DV	32,90
Wolfpack DV	24,90
X-Wing Complete DV	34,90
Zak McCracken DV	29,90
Alone in the dark 1-3 DV	67,90
Golden 10 DH	39,90
Lucas Arts Classic Adv. DV	38,90
Lucas Arts Top Adventures DV	52,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV	39,90
Made in Germany DV	39,90
Megapack 5 DH	84,90
Megatrippack DH	34,90
Sid Meier Classics DV	89,90
Star Wars Coll. (Incl. X-Wing CD) DV	59,90
20 Wargame Classics (SS) EV	89,90
Westwood Compilation DV	79,90

TOP PRICE Juni 96 siehe links oben

Preisänderungen für:

Ascendancy DV	52,90
CivNet DV (Win)	54,90
Flight Unlimited DV	32,90
Grand Prix Manager DV (Win)	54,90
Time Gate - Knight's Chase DV	49,90

STANDARDPROGRAMM:

AH64D Longbow DV	74,90
Afterlife DH *	72,90
ATP (X-Fighters) DV	74,90
Bad Mojo DV	89,90
Baldies DH *	74,90
Battles in time DH	64,90
Battleground Ardenne US (Win)	84,90
Battleground Gettysburg US (Win)	84,90
Battleground Waterloo US (Win)	84,90
Caesar II DV	79,90
Civilization 2 DV	79,90
Chaos Overlords EV	27,90
Command & Conquer Pt. 1 DV	89,90
Conquest of the New World DV	84,90
C & C Der Ausnahmezustand DV	29,90
Cyberia 2 DV	68,90
Deathkeep US (W95)	109,90
DOGZ DV Der Pausenhund (Win)	29,90
Die Fugger 2 DV	74,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Earthworm Jim 1&2 DH	64,90
Elisabeth DV *	67,90
F1 Manager 1996 DV	69,90
Fantasy General EV	69,90
Fast Attack DV	67,90
Flight Simulator 5.1 Coll. DV	109,90
F56 Schrägstrich Commander DH	64,90
Aircraft Collection 1-4 DH je	54,90
Gearheads DV (Win) *	49,90
Incredible Machine/Woodruff DV	67,90
Incredible Machine 3 EV (Win)	84,90
Links Course Pelican Hill DH	49,90
Manic Karts DV	34,90
Martini Racing DH	24,90
Mechwarrior II Ltd. Edition DV	79,90
Myri DV	67,90
NBA Live '96 DV	74,90
Need for speed DV	74,90
NHL Hockey '96 DV	74,90
Normality DV	72,90
Offensive DH	79,90
Olympic Games DH *	67,90
Panzer General 2 DH (Win)	44,90
PCA Sawgrass Course DH	69,90
Police Quest - SWAT DH	74,90
Quest for Glory Coll. DH *	66,90
Rätsel des Master Lu DV	74,90
Rayman DH	59,90
Sensible World of Soccer Euro DH	59,90
Shannara DV	79,90
Shellshock DH	74,90
Silent Hunter DV	69,90
Silent Thunder DH (W95)	79,90
Simon the Sorcerer 1&2 DV	89,90

Space Bucks DV	67,90
Strife US	99,90
Strike Base Inc. Burntime DV	54,90
S.T.O.R.M. DH	74,90
Talichaser DV	52,90
Terminator Future Shock DV	79,90
Touché 3th Musketeer DV	72,90
Trivial Pursuit DV	74,90
UEFA Euro '96 DH	64,90
V for Victory 1-4 US	69,90
Virtual Fighter DV	74,90
Warcraft II DV	69,90
Warcraft II Beyond ... Portal DV	24,90
Warhammer Dark Crusade DH *	64,90
Warhammer Schatten-DV (W95)	64,90
Wing Commander 4 DV	99,90
Witchaven II US	59,90
World Rallye Fever DH	67,90
Worms DV	59,90
Worms Reinforcement Pack DV	69,90
Zork Nemesis EV	79,90

SPIESELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer
Spiele der Firmen Hintshop und CPS ab 17,95

HARDWARE

Toshiba 5522B 6xSpeed	159,00
Philips 8tack Speed	249,00
AMD K5-75	159,00
Cyrix und Intel CPU's auf Anfrage	
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
ASUS Motherboards ab	299,00
SB 16 Value Plug and Play	189,00
YAMAHA DB50-XG Waveable	199,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	199,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch	34,90
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Joypads Gravis GRIP Team Sports	169,00
Joypad Gravis	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	44,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD	89,90
Suncvorn F-15 E Talon Flightstick	149,90
Thrustmaster FCS oder WCS	ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control	199,00
Thrustmaster T2 (mit Pedalen) auf Anfrage	

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHEINEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version, DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version US=Import aus USA TBA=Preis wird bei Erscheinen festgelegt. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11,- (Porto/Verpackung u. NN) + 3,- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 4008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28,- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. -ung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

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.**

Chronik



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.

ASCON



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst. Tel. 021 31/60 70, Fax. 021 31/60 71 11 • Profisoft GmbH,
Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück. Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG,
Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen. Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels
GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis. Tel. 055 23/565 10, Fax. 055 23/64 79 94

Ascon Online: Ascon GmbH @AOL.com

Die Killer-Kugel

Wenn man einen Joystick mit einer Orange kreuzt, so dürfte dabei etwas entstehen, das dem Spaceball Avenger von Spaceteq ziemlich nahe kommt. Lorenz Steinke gab sich die Kugel und testete dieses etwas andere Eingabegerät.

Mit seinem ungewöhnlichen Design läßt sich der Spaceball Avenger so recht unter keinen Oberbegriff fassen. Das beidhändig zu bedienende Steuergerät mit der auffälligen Gummikugel als Ersatz für Joystick-Horn oder Steuerkreuz ist weder Joystick noch Joypad. Nicht Fisch, nicht Fleisch, liegt es irgendwo in der Mitte zwischen beiden Gerätekategorien.

Entwickelt wurde der Avenger für schnelle 3-D-Spiele mit komplexen Labyrinthen. Der griffige Gummiball läßt sich kippen wie ein normaler Joystick, aber auch auf allen Raumachsen drehen oder ziehen. Insgesamt sechs Achsen können auf diese Weise mit dem Avenger angesteuert werden – das entspricht drei normalen Joysticks. So kann der Spieler beispielsweise seine Figur durch Ziehen des Balls seitwärts bewegen oder mit einer Drehung der Kugel um die eigene Achse rotieren lassen.

Was in der Theorie schwierig klingt, ist in der Praxis mit dem beiliegenden Trainer-Programm schnell erlernt. Die sechs Feuertasten auf der rechten Seite sind gut zu erreichen, könnten aber in Form

und Größe zum Teil noch optimiert werden. Ein zusätzlicher Knopf an der Geräteunterseite stoppt im Spiel unerwünschte Drift-Bewegungen.

Unbefriedigend gestaltet sich die Feinarbeit mit

und Modem betreibt, muß also noch einmal für eine separate Schaltbox in die Tasche greifen oder regelmäßig umstöpseln.

Ein weiteres Manko des Gerätes ist die Versorgung mit Treibern. Nur für Windows 95 und die Vollversionen einiger bekannter 3-D-Spiele, darunter auch indizierte Games, befinden sich Treiber auf den beiliegenden Disketten.

Shareware-Versionen der selben Games verweigern zum Teil die Zusammenarbeit mit dem Avenger.

So ist der Spaceball trotz der



dem Spaceball. Wegen der kurzen Hebelwege kann die Kugel nicht so präzise gelenkt werden wie ein Joystick-Knüppel. Oft werden versehentlich gleich zwei Achsen (etwa gleichzeitiges Drehen und Ziehen in eine Richtung) angesteuert. Das fällt im 3-D-Labyrinth nicht unbedingt auf, disqualifiziert den Avenger aber für Jump'n'Run-Spiele oder Flugsimulationen.

Mit dem PC wird der Avenger über einen COM-Port verbunden. Wer nur über zwei COM-Anschlüsse verfügt und hier bereits Maus

originellen Idee und der guten Verarbeitung ein eher mittelmäßiges

Eingabegerät. Der Preis von

239 Mark scheint mir daher überhöht, außerdem gibt es noch zu wenig Treiber. 

Fazit: Nur für 3-D-Ballerfreaks

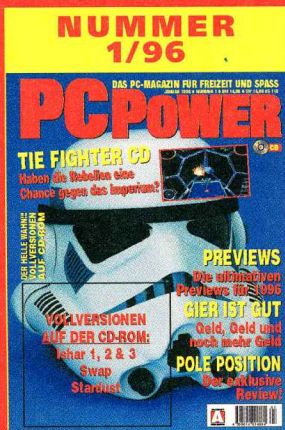


MACH DOCH KEIN TRAURIGES GESICHT!!!

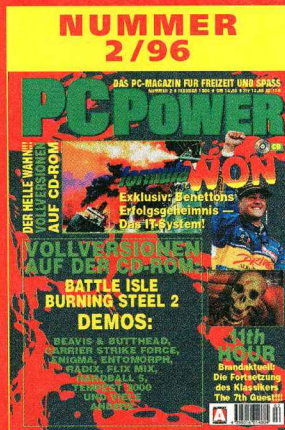
WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!



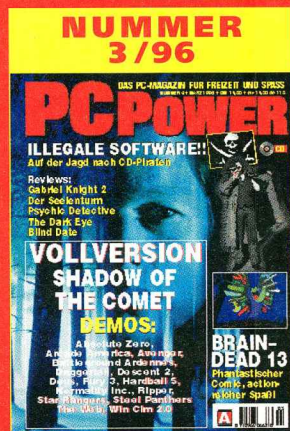
Mit den Vollversionen
von History Line
und Chessmaster 3000



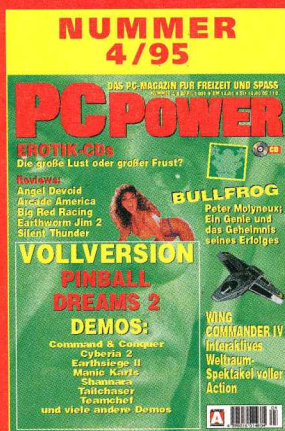
Mit den Vollversionen
von Ishar 1, 2 und 3,
SWAP und Stardust



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



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**

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 Civilisation	79,90
Adv. of 5th Musketeer	69,90
Afterlife	75,90
Air Power	69,90
Albion	39,90
Alien Logic	39,90
Alien Odyssey	49,90
Aliens	69,90
Alone in the Dark 3	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	49,90
Battles 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
Biing I	65,90
Bioforge	49,90
Bleifuss	59,90
Blind Date	29,90
Bloodwings	59,90
Braindead 13	65,90
Breach 3	39,90
Bundesliga Man. Hatrick	79,90
Burn Cycle	69,90
Caesar 1	25,90
Caesar 2	79,90
Casino Deluxe	79,90
Central Intelligence	49,90
Championship Manager 2	65,90
Chaos Control	69,90
Chess Challenge	59,90
Chevy - Esc. from FS	39,90
Chronomaster engl.	79,90
Civ Net	59,90
Civilisation	29,90
Civilisation 2	89,90
Colonization	59,90
Colony Wars 2492	69,90
Combat Air Patrol	59,90
Comix Zone	79,90
Commander Blood	19,90
Command - Aces a. Deep	89,90
Command & Conquer	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

Cyberia 2	79,90
Cybermage	79,90
Cyberspeed	69,90
Cyril Cyberpunk D	89,90
Daedalus Encounter	59,90
Darker	59,90
Dark Eye	79,90
Darkseed 2	99,90
Dark Universe	29,90
Dawn Patrol	39,90
Day of Tentacle	35,90
Deep Space Nine engl.	89,90
Descent 2	79,90
Descent Missions	59,90
Dig dit	75,90
Dime City	79,90
Discworld	49,90
D-Info 2	39,90
Dominus	79,90
Dreamweb engl.	29,90
Dreamweb k.D.	39,90
Druid engl.	59,90
Druidenzirkel	69,90
Duke Nukem 3D	69,90
Dune 2	29,90
Dungeon Master 2	79,90
Earthsiege 2	79,90
Earthsiege Data	29,90
Earthworm Jim (Win '95)	69,90
Earthworm Jim 1 & 2	69,90
Eightball Deluxe 2	29,90
Elisabeth I.	89,90
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. (Juli)	79,90
F-1 Manager '96	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
Flodders	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
Hatrick Supporter k.D.	49,90
Havoc	79,90
Hell Cab	29,90
Heroes of Might & Magic	79,90
Hexen	59,90
Hexen Data	39,90
Hi Octane	39,90

History Line	29,90
Hits for Six 6 - 9	je 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
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 Bazoakstone	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
Klingons	69,90
Knight Moves	59,90
Knights Chase - Time Gate	79,90
Kyrandia 3	35,90
Labyrinth of Time	29,90
Lemmings 1 & 2	29,90
Lemmings 3	39,90
Little Big Adventure	29,90
Locus	49,90
Longbow AH-64D	79,90
Lost in Time	25,90
Lucasarts Archives	79,90
Lucasarts Top Adventures	49,90
Made in Germany	49,90
Mad News	39,90
Mag I	69,90
Magical Carpet Plus	29,90
Magical Carpet 2	49,90
Magie 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	69,90
MTV Unplugged	49,90
Myst	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
Necropolis	29,90
Offensive	79,90
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
Papazzis	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
Primal 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
Return Fire	79,90
Riddle of Master Lu dt.	79,90
Ring der Nibelungen	69,90
Ripper dt.	85,90
Rise & Fall of Ancient Empires	99,90
RTL Samstag Nacht	49,90
Sam & Max	35,90
Schlümpfe	69,90
Schwarzes Auge	39,90
Screamblat	49,90
Sealegends	79,90
Seawolf	29,90
Seelenurm	59,90
Sensible Golf	59,90
Separation Anxiety	69,90
Shadowcaster	29,90
Shanara k.D.	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	79,90
Silent Steel	59,90
Silent Thunder	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 Marines	69,90
Space Quest 4	25,90
Space Quest 6	79,90
Speed Haste	59,90
Spycraft	79,90
SSN 21 Sea Wolf	29,90
Stardust	29,90
Star Rangers	59,90
Star Trek Final Unity	75,90
Star Trek Omnipedia	79,90
Star Trek 25th A.	29,90

Star Trek JR Enh.	79,90
Star Wars Collection	55,90
Steel Panthers	69,90
Stonekeep	79,90
Stone Prophet	69,90
Storm	79,90
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 1	69,90
Thunderhawk 2	69,90
Thunderscape	79,90
Tiefighter	69,90
Tomcat Alley	79,90
Top Gun	79,90
Torins Passage	89,90
Toshinden	69,90
Total Mayhem	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
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
Warcraft 2 Data	29,90
Warhammer engl.	79,90
Warhammer k.D.	79,90
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 3	35,90
Wingcommander 4 dt.	99,90
Wingcommander 4 engl.	79,90
Wipeout	89,90
Witchaven	69,90
Witchaven 2	79,90
Wolf	39,90
Woodruff	79,90
Worms	69,90
Worms Reinforcement	35,90
X-Com	69,90
X-Wing	75,90
Zone Raiders	59,90

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

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 (erst wieder ab 25.07.96)

Fax: (0031) 53 430 91 57

Chefredakteur

Klaus Trafford

Stellv. Chefredakteur

Philip Paisnel

Textchef

Martin Wilmer

POWER-Crew

Markus Brodrick

Marco Gremmel

Martin Mirbach

Lorenz Steinke

Ulrich Winter

Mitarbeit an dieser Ausgabe:

Jonathan Eves

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!

Gleichmaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

© Alchemy Publishing

Titelmotiv: © Sanctuary Woods / U.S. Gold

Das nächste Heft

wird erst die Oktober-Ausgabe sein. Und weil wir ungern unsere Pläne verraten, dann in Urlaub gehen und hinterher sehen, daß andere diese Pläne schon verwirklicht haben (hehe), werden Sie hier keine Vorschau im üblichen Sinne finden. Es

erscheint

uns aber wichtig, Sie darauf hinzuweisen, daß wir auf jeden Fall wieder mit tollen Features, kritisch-unterhaltsamen Reviews und natürlich einer duften Cover-CD zurückkehren werden. Dies und noch viel, viel mehr

am 18.Sept. '96

an Ihrem Kiosk. Und hier, zum Schluß, der bereits im Editorial und im Elisabeth-Review erwähnte Beweis, daß auch Lorenz Steinke dringend Urlaub braucht. Folgendes Fax erreichte uns kurz vor Beendigung seiner "Hausaufgaben":

Mein Klaus,
Elisabeth kommt erst
heute nacht. Ich war
gestern zu müde.

Gruß, Lorenz

Bis in acht Wochen!
Ihr Power-Team!

Kleines Lexikon der Computersprache (v)

GRAFIKKARTE ist eine Steckkarte, die auf die Hauptplatine gesteckt wird und die Auflösung der grafischen Darstellung bestimmt. Voraussetzung ist, daß auch der Monitor die von der Grafikkarte erreichbare Auflösung darstellen kann.

GRAFISCHE BENUTZEROBERFLÄCHE

ist eine Arbeitsoberfläche, bei der der Benutzer mit Ikonen und einer Maus arbeitet, anstatt einen Text einzugeben. Alle Programme haben einen ähnlichen Bildschirm Aufbau und der Benutzer erwartet, daß sie sich dementsprechend ähnlich verhalten. Auch der direkte Zugang zum Betriebssystem kann unter dieser vertrauten Oberfläche erfolgen.

GROSSRECHNER (engl. main frame) ist ein Rechner, an den mehrere Terminals angeschlossen sind. Die englische Bezeichnung bezog sich ursprünglich auf den Kasten, in dem CPU und ALU untergebracht waren.

GRUPPE III bezeichnet den Faxstandard, der 1980 von der CCITT verabschiedet wurde und regelt erstmals alle digitalisierten Faxübertragungen. Fast alle heutigen Faxgeräte sind Gruppe III kompatibel. Der Faxstandard für das digitale Telefonnetz ISDN wird in der Gruppe IV festgelegt.

GÜLTIGKEITSPRÜFUNG ist ein Verfahren, bei dem sichergestellt wird, daß alle Daten sinnvoll und korrekt sind. So sollen Fehler bei der Eingabe und Übertragung vermieden werden. Die gängigen Verfahren lauten Kontrollsumme (engl. checksum), Prüfziffer, Bereichsprüfung und Prüfung von Zeichenketten.



HANDSHAKE Quittierungsverfahren, bei der Übertragung von Daten zwischen Computer und Peripheriegeräten oder bei Modemverbindungen. Durch das Rückmelden von Empfangsbereitschaft, bereits empfangener Daten usw. wird ein störungsfreier Datenaustausch auch zwischen unterschiedlich schnellen Geräten gewährleistet.

HARD DISK siehe Festplatte.

HARDCOPY (dt. physikalische Kopie) bezeichnet den Ausdruck des aktuellen Bildschirms auf Papier.

HARDWARE Alle Geräte, die zusammen ein Computersystem ausmachen und die man zudem in die Hand nehmen und wegtragen kann, zählen zur Hardware. Vgl. auch Software.

HAUPTDATEI Datei, die die neueste Version der Daten enthält. Von der Hauptdatei werden Arbeitskopien erstellt, die dann bearbeitet werden können. Falls eine Arbeitskopie zerstört oder beschädigt wird, steht somit noch die Hauptdatei zur Verfügung.

HAUPTPLATINE (engl. mother board) Die meisten Computer bestehen aus mehr als einer Platine. Manchmal werden Kontrolleinheiten für Laufwerke auf einer getrennten Platine untergebracht, es gibt Grafikkarten, Soundkarten, etc. Die Platine, der alle anderen Platinen zuarbeiten, heißt Hauptplatine. Oft befindet sich auf ihr zugleich der Mikroprozessor, der die anderen Platinen kontrolliert. Es gibt aber auch Computer mit nur einer Platine und sogar solche, die in einem einzigen Chip untergebracht sind (Mikrocontroller).

HAUPTPROZESSOR siehe CPU.

HAUPTSPEICHER Speicherbereich eines Computers, auf den unmittelbar zugegriffen werden kann. Vgl. auch Arbeitsspeicher.

HERTZ Maßeinheit für Frequenzen, wobei ein Hertz einer Schwingung pro Sekunde entspricht. Größere Einheiten sind Kilohertz (KHz = 1000 Hertz) und Megahertz (MHz = eine Million Hertz). Benannt nach dem deutschen Physiker Heinrich Rudolph Hertz (1857 – 1894).

HILFSPROGRAMM gehört zu den Dienstprogrammen eines Betriebssystems. Dient vor allem der Erleichterung der Arbeit in einem DV-System.

HLP (Dateiendung *.hlp) bezeichnet eine Dateierweiterung für Hilfedateien, die über die Windows-Hilfe aufgerufen werden können. Es handelt sich dabei nicht um Textdateien.

HOCHAUFLÖSENDE GRAFIK Ein Grafikbildschirm wird mit Hilfe einer horizontalen X-Achse und einer vertikalen Y-Achse angesteuert. Anhand dieser Achsen

werden die Pixel (Bildpunkte) auf den Bildschirm gesetzt. Allgemein gilt eine Auflösung von 640x480 Pixel als hoch, 320x240 dagegen als niedrig.

HOTLINE Telefonanschluß eines Herstellers oder Anbieters, bei dem der Kunde (in der Regel) kostenlose Hilfestellung bei Problemen mit dem von ihm erworbenen Produkt erhält. Vor Benutzung einer Hotline sollten Sie unbedingt die entsprechenden Hinweise des Herstellers/Anbieters beachten.

HOTKEYS sind Tastenkombinationen, die das Arbeiten mit Anwendungen extrem beschleunigen. Ein Hotkey ist eine Tastenbelegung oder eine Tastenkombination, durch die ein Befehl oder eine Befehlsfolge unmittelbar ausgeführt werden kann. Bsp.: Um in Word eine neue Datei anzulegen, können Sie zuerst den Menüpunkt <Datei> und dann den Menüpunkt <Neu> anklicken. Oder Sie benutzen den Hotkey <Strg + N>. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie sich die wichtigsten Hotkeys zuvor eingepägt haben.

HYPERTEXT Ein Hypertext-System besteht aus multimedialen Dokumenten (Text, Bild, Ton, Video), die netzartig miteinander verknüpft sind, wodurch der Leser beim Durchblättern an keine bestimmte Reihenfolge gebunden ist. Bekanntestes Beispiel für ein Hypertext-System ist das World Wide Web.



ICON Kleines Bildsymbol auf dem Monitor, das mit der Maus angeklickt werden kann. Dadurch wird der Computer veranlaßt, Programme auszuführen oder Daten anzuzeigen oder zu laden. Für den Benutzer ist dieses unter Windows übliche Verfahren wesentlich einfacher als das Eintippen von Befehlen.

INDEX (engl. subscript) 1) Das Zeichen, das oberhalb oder unterhalb der normalen Schrift gedruckt wird, zum Beispiel die 2 in H₂O. 2) Die Zahl, die Variablen gleichen Namens voneinander unterscheidet, etwa A₂, A₃, A₄...

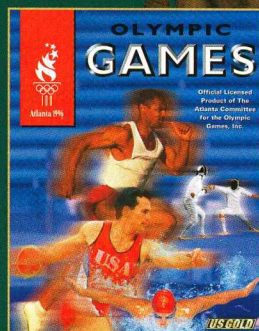
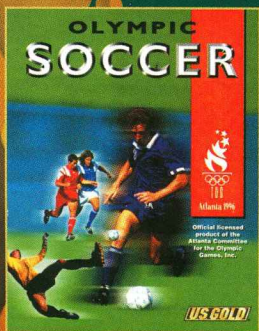
INFORMATIK Allgemeiner Begriff für die Mikroelektronik und die Informationsverarbeitung. Informatik ist ein Studienfach, das Berufsbild nennt sich Informatiker.

Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

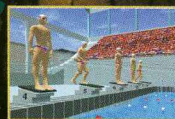
KMF, Hamburg



Atlanta 1996®



Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr Gold.



US GOLD

**PC
CD-ROM**

PlayStation

**SEGA
SATURN**



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER**-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>



Datenkommunikation
Computergrafik