

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 11 • November 1996 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

**Komplettspiel
auf der CD ROM:**



HELL

Sonderteil:

ECTS

Topaktuell:

Gene Wars

Brandheiß:

Discworld II

Vollversion HELL

*Der höllisch spannende
Cyberpunk-Thriller*

*mit
Dennis Hopper und
Grace Jones*

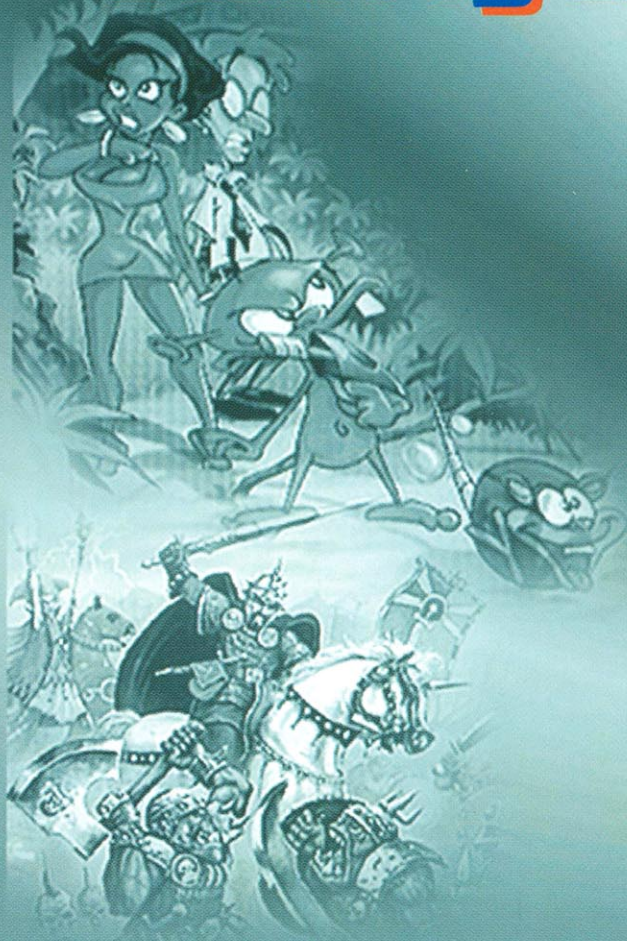
*uneingeschränkte
Vollversion auf CD*

**Unfaßbar:
SHINE**

ALCHEMY
A
PUBLISHING



Silbriger Schimmer m



Ihr Intersoft-Fachhändler in Ihrer Nähe:

Dauenhauer Computer
Robert-Koch-Str. 73
84489 Burghausen

CUT Computer
Liebfrauenstr. 49
55430 Oberwesel

CBC Computer
Schrammenstr. 24
97318 Kitzingen

Delta Rechenzentrum GmbH
Berliner Str. 50
65428 Rüsselsheim

Disc-Cover GmbH
Schlüterstr. 63
10625 Berlin

HDB Computer
Oberacher Str. 1
77855 Achern

V. Grandt
Weingartenstr. 7
35647 Waldsolms

Groß und Wehrheit
Hauptstr. 78
51143 Köln

Computer-Profi
H. Hamann
Fackenburger Allee 55
23554 Lübeck

Bildschirm-Center Bernau GmbH
Breitscheidstr. 54
16321 Bernau

BSB GmbH
Martin-Luther-Str. 20
39288 Burg

Büo-Plus GmbH
Neugasse 3 - 4
04720 Döbeln

Elektro Dietz
Bahnhofstr. 8
96106 Ebern

H. Dykgers
Videothek Luisencenter
49610 Quakenbrück

Lucktron GbR
Rudol-Breitscheid-Str. 131
14943 Luckenwalde

S. Beermann Computer
Bahnhofstr. 1
23738 Lensahn

Bussy Audio + Video
Berliner Str. 5
16278 Angermünde

Schöll Computer GmbH
Leibnitzstr. 4
97204 Höchberg

Tangram GmbH
Waisenhausstr. 6
91301 Forchheim

Winter Computer
Augustinusstr. 20
99880 Weikershausen

K.-H. Wulf
Feldschmiede 70
25524 Itzehoe

Fa. Zschauer
Leipziger Str. 50
04643 Gaißhain

Zelling EDEKA-Markt
Herschafftsgärten 10
75444 Wiernsheim

Hotline Computer-Shop
Kastanienallee 73
10435 Berlin - Prenzlauer Berg

Pfeifer Computer-Shop
Augustiner Str. 8 - 9
99084 Erurt

Fa. Jaenisch
Fürstenwalder Allee 128
12589 Berlin - Rahnsdorf

Jörg Klaper
Bohlweg 61
38259 Salzgitter

Kuderer PC-Flott
Hauptstr. 12 A
76698 Upstadt - Weiher

Jungnickel Computer GbR
Dresdner Str. 33 B
04643 Gaißhain

TV-Video-HiFi Stahl
Michelsbergstr. 2
74357 Bönningheim

PC-Point Hoppe
Robert-Bunsen-Str. 10
36179 Bebra

Zajonc + Partner GmbH
Halbmondstr. 2
79206 Breisach

S. Rolle Musikhaus Dur und Moll
Burgstr. 28
01662 Meissen

PC-Service Kohl
Bodelschwinghstr. 17
63906 Erlenbach

Microelectronic Systems
Sebastian Str. 27
91058 Erlangen

Elektro Fuchs GbR
Wörnitzstr. 11
91550 Dinkelsbühl

Videothek Movie R. Arndt
Möllner Landstr. 31 C
21509 Glinde

Anthos Computer Vertrieb
Andresstr. 3
97631 Bad Königshofen

Zeller Computer
Hauptstr. 53
78713 Schramberg

HIE Computer GmbH
Äußere Bayreuther Str. 57 - 59
90499 Nürnberg

HENRY Electronic
Am Stadtgraben 11
73441 Bopfingen

Pernat Hard- u. Software
Schillerstr. 28
72810 Gomaringen

Gunnar Andersen
Sackstr. 2
25541 Brunsbüttel

Happy Media
Lange Str. 1
49356 Diepholz

ComCent G. Hanauer
Roitzheimer Str. 10
53879 Euskirchen

Modern Video Arts
Klosterstr. 15
91301 Forchheim

G + N Computer
Niederwerner Str. 2
97421 Schweinfurt

Free Style Versand
Wildenbruchstr. 69
12045 Berlin-Neukölln

Andreas Schieferstein Der PC-Laden und Mehr
An der Stadtmauer 17
65191 Wiesbaden - Sonnenberg

Kronacher Computersysteme
Andreas Limmer Str. 16
96317 Kronach

EDV-Partner Nord
Erikstr. 37
24837 Schleswig

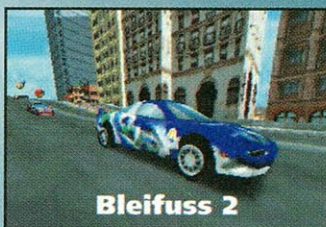
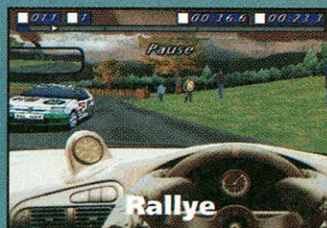
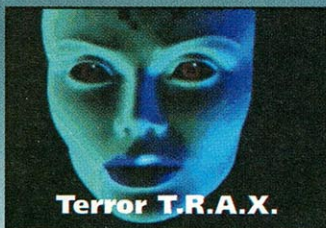
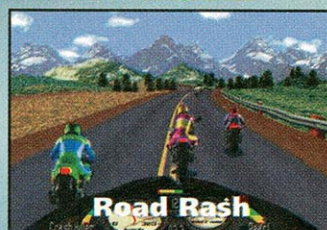
HE-Elektronik
Wipperfurther Str. 304
51515 Kürten

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 Immer neu – Immer aktuell



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.

uttner GmbH
ückelhäuser Str. 10
7199 Ochsenfurt

org Lehmann
ahnhofstr. 14
5848 Beeskow

com Computer
ammsteg Gasse 6
8131 Lindau - Bodensee

a. Hajcom
ronprinzenstr. 1
5562 Voerde

a. Girnt
m Kanal 12
4467 Potsdam

P: Metz
orstmeister Str. 53 A
7705 Burkardroth

scar Elektronik GmbH
osenheimer Str. 36
1669 München

eber Computersysteme
udolf-Breitscheid-Str. 74 - 75
4482 Potsdam

In diesem Heft

Sternstunde in London



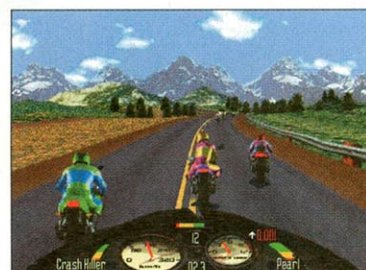
LucasArts bricht auf der ECTS das Schweigen und kündigt den dritten Teil der Monkey Island-Saga an. Klaus und Michel haben sich einen abgebrochen, um Sie über die Gameware der nächsten Monate zu informieren. Was dabei herauskam, lesen Sie in dem Messe-Sonderteil ab

Seite 10

Sternstunde in Bochum

Der Liebhaber bricht ihn ab, wenn er ihn auf einer Kühlerhaube entdeckt. Greenwood hat sich einen abgebrochen, um den begehrten Metall-Stern bei DER PLANER 2 optimal unterzubringen. Was dabei herausgekommen ist, lesen Sie ab

Seite 62



CD-INHALT 7

FEATURE 10

ECTS	10
CeBIT Home	22
Der mit dem Pinsel tanzt	30

PREVIEWS 40

Evidence	40
Destiny	42
Neues von Interplay	44
Flying Corps	48
Planetfall	50
Little Big Adventure 2	51
Shine	52
Assassin-2015	54
Unreal	55
Discworld 2	56
Nascar 2	58

REVIEWS 60

Inhalt nach Genres/Wertungssystem	60
Aro & Elmi	61
Der Planer 2	62
Road Rash	64
Mutant Penguins	66
Azraels Tear	99
Scorched Planet	100
Hardline	102
American Civil War	104
Terror Trax	106
Solar Crusade	108
Time Trouble	110
Victory	112
Rallye Racing 97	114
Bug!	116
Master of Orion II	118
Gene Wars	120
Muppet Treasure Island	122
Die große Schlacht von Shiloh	124
Shareware	125
Bleifuss 2	126
Mephisto Schachlehrer	128
Pro Skat für Windows	130
Bubble Bobble	132
Familienstammbaum	146

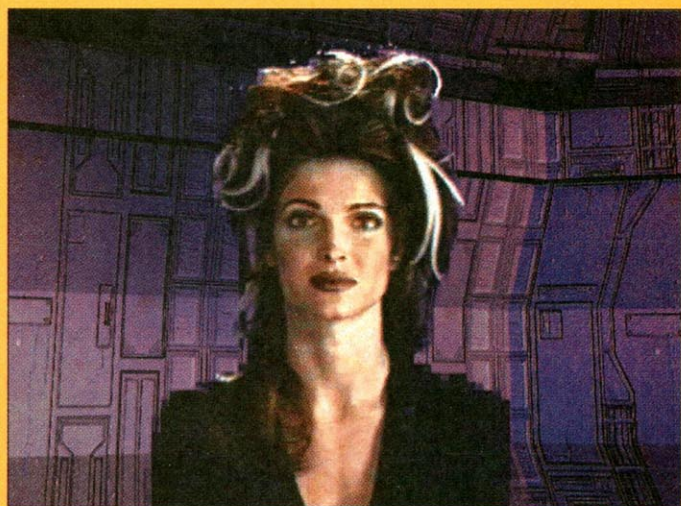
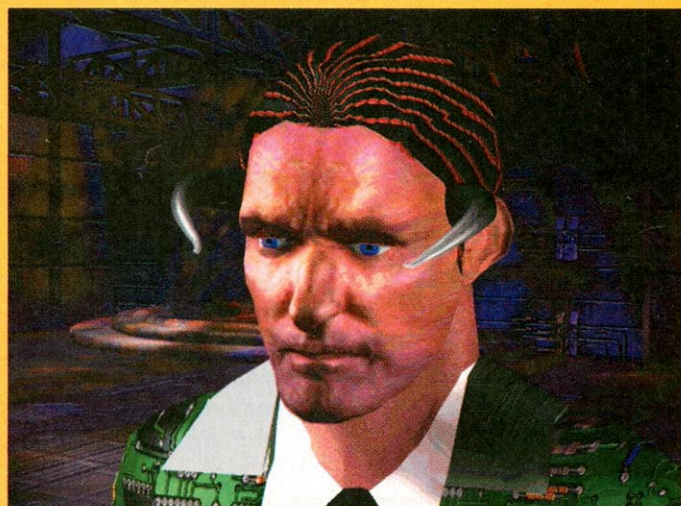
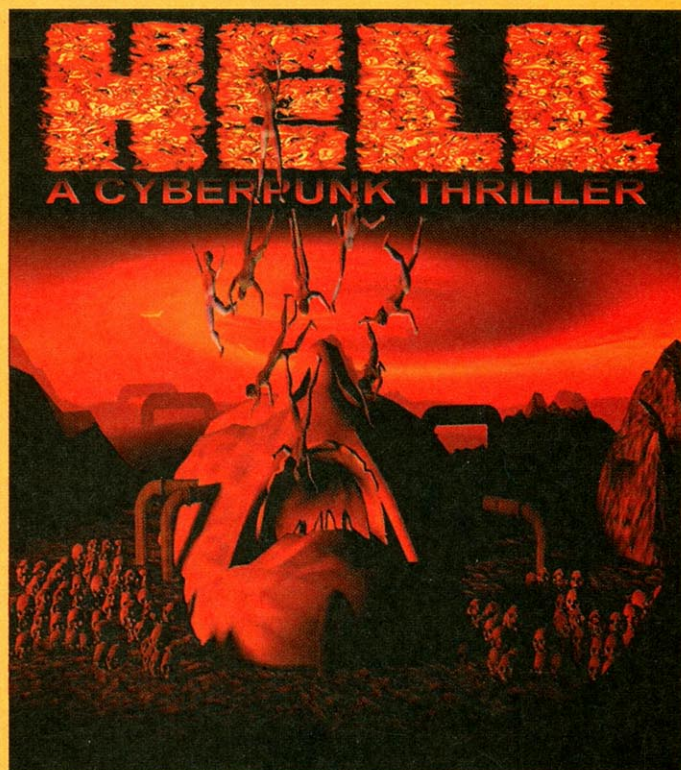
EDUTAINMENT 136

MULTIMEDIA-CDs 140

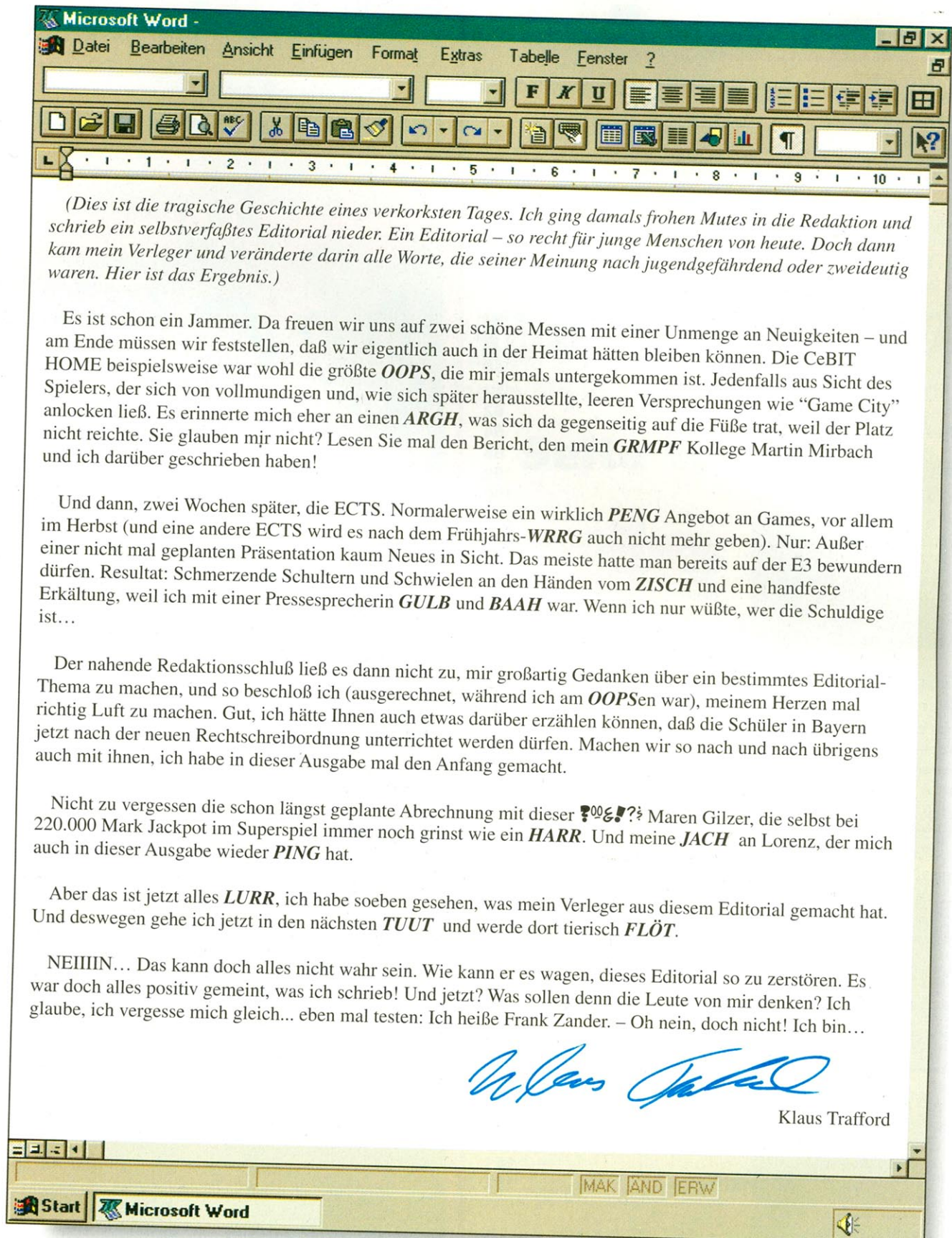
RUBRIKEN UND SERVICE

Editorial	6
Network - Netzwerkspiele im Test	135
Helpline	148
Ausgepowert	160
Vorschau / Impressum	161
Lexikon der Computerfachbegriffe	162

Vollversion auf der CD



Das zensierte Vorwort



Klaus Trafford

CoverCD

Uneingeschränkte Vollversion!!!

HELL

Es ist Ihnen sicher nicht entgangen: Außer Hell befindet sich kein weiteres Programm auf unserer diesmaligen Cover CD. Das hat natürlich seinen Grund. Um Ihnen die Vollversionen wirklich "voll" bieten, also mit allen dazugehörigen Soundtracks, Videos und sonstigem "Zubehör", braucht man genügend Platz auf der CD. Wie Sie bei einem Blick auf den Datenträger feststellen werden, ist Hell so umfangreich, daß es nahezu den gesamten Datenspeicher belegt. Fast hätten wir unser Menü nicht mehr draufbekommen.

Aber dafür erhalten Sie auch ein Spiel, daß Sie nicht mehr missen möchten. Auf den nächsten beiden Seiten erfahren Sie mehr dazu. Eines können wir Ihnen aber schon jetzt versprechen: Die 12/96 wird wieder eine Überraschung sein – und zwar auch, was ein ganz bestimmtes, spielbares Demo angeht! Viel Spaß beim Spielen wünscht

Ihr Power-Team

Probleme mit der Coverdisk?

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

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

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

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

Schreiben Sie an:

SMP Publishing
Cover CD
Postfach 3127
48581 Gronau



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



C O V E R C D

Hell

Sie haben es sicher bereits gemerkt, wir haben mit Hell von Take 2 einen echten Knüller als Vollversion für Sie an Land ziehen können. Vielleicht halten Sie deswegen die PC Power sogar zum ersten Mal in der Hand, immerhin ist der Preis für ein solches Paket konkurrenzlos günstig. Auch in Zukunft werden wir dafür sorgen, Ihnen nur erstklassige, von der gesamten Redaktion ausgewählte Titel als Vollversion zu präsentieren. Sie sollten daher auf keinen Fall versäumen, wenigstens einmal im Monat bei dem Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens vorbeizuschauen. Und falls Ihnen dieser Weg zu weit ist, haben wir uns nochmals richtig ins Zeug gelegt und ein unglaublich gutes Abo-Angebot auf die Beine gestellt, das Sie weiter hinten im Heft genau studieren können.

Jetzt aber zurück zu unserer Vollversion. Wie kaum ein zweites Spiel konnte Hell bei seinem Erscheinen für Furore sorgen. Dies lag zunächst natürlich an der eindrucksvollen Besetzung. Mit Dennis Hopper (kennt jeder u.a. als Bombenleger in Speed), Grace Jones (bekannt u.a. als Bond-Gespielin in "Im Angesicht des Todes"), Geoffrey Holder ("Leben und Sterben lassen") und



Interactive mit Horror-Feeling

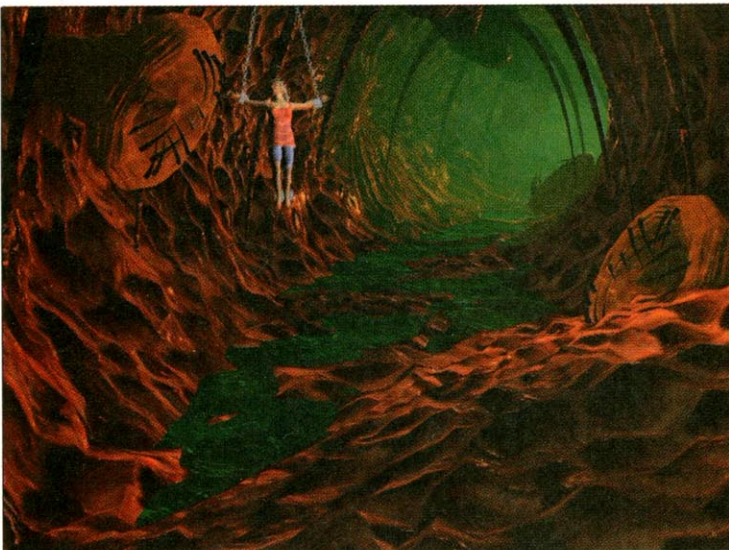


Stephanie Seymour und wohnte

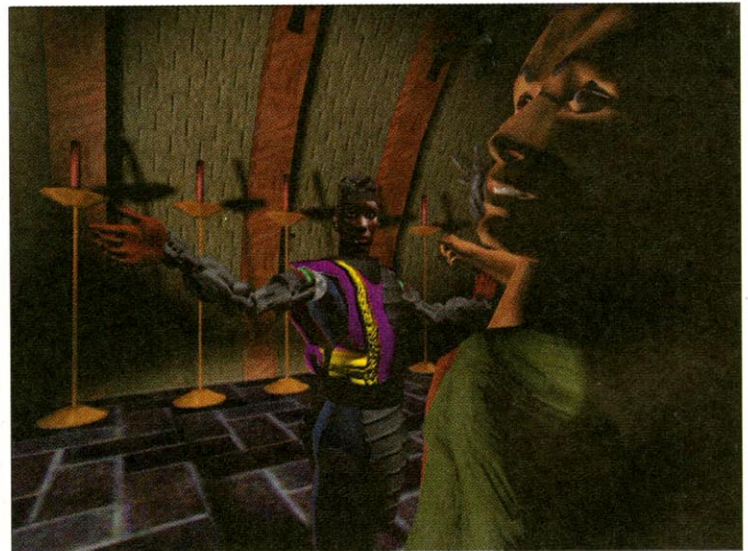
Stephanie Seymour (genau, das Supermodel) konnte Take2 für einen echten Paukenschlag in der Spieleszene sorgen. Besonders deshalb, weil interaktive Spiele für dermaßen hochkarätige Schauspieler vor Jahresfrist noch keine adäquate Einnahmequelle darstellten und die Besetzung nur durch persönliche Kontakte zusammenkam (Peter Brant von Take2 kannte Dennis Hopper schon aus dem Sandkasten, hatte gerade eine Beziehung mit

direkt gegenüber von Geoffrey Holder. Nur um die Rolle von Grace Jones ranken sich dubios Gerüchte...) Die Story des Spiels liest sich in Kurzform wie folgt:

Das Jahr: 2095. Der Ort: New York. Amerika wird von einer politischen Organisation regiert, die sich "Gottes Hand" nennt, und zu deren Wahlversprechen es zählte, alle Sünder in die Hölle zu schicken. Und tatsächlich gibt es zwischen Hölle und Erde eine direkte Verbindung. Regimefeindliche Bürger werden kurzerhand als Sünder bezeichnet und von einer geheimen Polizeitruppe direkt in das Reich der Finsternis befördert. Auf den nächtlichen Straßen der Metropole lauern Dämonen, die jeden Menschen mit nur einem Satz in eine monströse Ausgeburt der Hölle verwandeln können. Die Grenzen verschwimmen mehr und mehr. Alles, was früher einmal die Freiheit ausmachte, wurde von "Gottes Hand" verboten. Dazu zählen



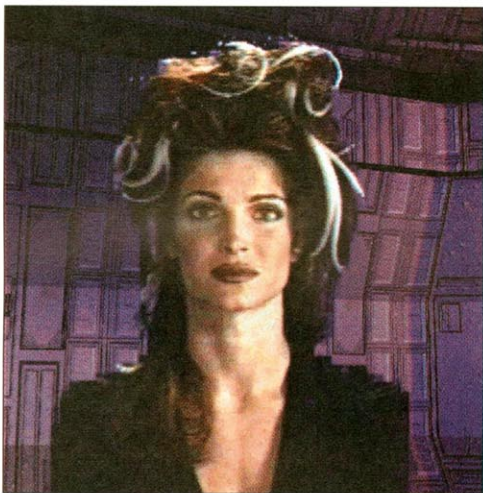
Und will sie nicht gehorchen, so gebrauchen wir Gewalt



Grace Jones... Slave to the rhythm? Wohl kaum!

Alkohol und Glücksspiel, aber auch andere Parteien, Bücher, Meinungsfreiheit, künstliche Intelligenz und jede Art von Computertechnik und -unterhaltung.

Doch es gibt Menschen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, gegen dieses Regime zu kämpfen. Unter Federführung des ehemaligen Senators Erin Burr kämpft im Untergrund eine Widerstandsbewegung, die Citizens Freedom Front, gegen das totalitäre Regime. Doch schließen sich nicht viele Menschen der Citizens Freedom Front an, zu groß ist die Angst, entdeckt zu werden. Als Strafe würde sie dann eine Verbannung in die ewige Glut der Hölle erwarten. Zwei Figuren des Spiels stehen irgendwo zwischen den Fronten. Gideon Eshanti und Rachel Braquau arbeiteten früher als unbewaffnete Agenten für eine Abteilung von "Gottes Hand", die sich mit illegaler Technologie beschäftigte. Als sie jedoch das wahre Gesicht des verbrecherischen Regimes erkennen, sagen sie sich von der Regierung los.



Stephanie Seymour heiß begehrt

Als Spieler besteht Ihre Aufgabe darin, in die Rolle entweder Rachels oder Gideons zu schlüpfen. Sie müssen herausfinden, warum "Gottes Hand" plötzlich Jagd auf Sie macht und Sie mit allen Mitteln ausschalten will. Verfügen Sie über geheimes Regierungswissen? Könnten Sie vielleicht sogar der Macht von "Gottes Hand" gefährlich werden? Auf Ihrer abenteuerlichen Flucht durch das New York der Zukunft treffen Sie auf irrwitzige Gestalten.

Zombies, die bereits in der Hölle waren, und nun den Menschen auf der Erde von deren Schrecken berichten. Gefallene Engel, deren Körper zu häßlichen Ungeheuern mutiert sind. Und natürlich immer wieder den Killerkommandos von "Gottes Hand". Es liegt daher auf der Hand, daß Sie auch Ihr primäres Ziel nie aus den Augen verlieren sollten: Überleben – um jeden Preis!



Klaus, kurz vor Feierabend

Installationshinweise

Um Hell spielen zu können, benötigen Sie DOS ab Version 5.0, 23 MB auf der Festplatte und mindestens 8 MB RAM. Der Speicher muß so konfiguriert sein, daß 560 KB am DOS-Prompt zur Verfügung stehen und das System über mindestens 3 MB freien EMS-Speicher verfügt. Sollte Ihr System diese Anforderungen nicht erfüllen, können Sie versuchen, den Speicher mit einem Manager wie "memmaker" (ab DOS 6.0) zu optimieren. Ansonsten empfehlen wir Ihnen das Erstellen einer Bootdiskette. In beiden Fällen ziehen Sie bitte Ihr DOS-Benutzerhandbuch zu Rate. Die Installation geschieht dann wie folgt:

1. Hell benötigt DOS. Sollten Sie versuchen, das Spiel unter Windows 95 zu installieren, legen Sie bitte die PC Power-CD ein und warten Sie, bis das PC Power-Fenster auf Ihrem Monitor erscheint. Falls sich nichts tun sollte, klicken Sie bitte auf den Start-Button unten links, dann auf "Ausführen" und anschließend auf die Datei PCPower.exe auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk.
2. Klicken Sie dann auf den Ordner "Vollversion" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Unter DOS legen Sie die CD ein und installieren das Spiel ebenfalls aus dem Vollversions-

Menü heraus. Hierzu müssen Sie zunächst das Programm starten, indem Sie den Laufwerksbuchstaben (z.B. D), gefolgt von einem Doppelpunkt eingeben, dann PCPOWER eintippen und nun die Taste "OK" anklicken. Sollten Sie keinen Mauszeiger sehen, so müssen Sie noch Ihren Maustreiber unter DOS installieren bzw. in der Autoexec.bat angeben.

In dem anschließend erscheinenden Konfigurationsmenü können Sie die Eintragungen für Ihre Hardware korrigieren, sofern diese nicht korrekt erkannt worden sind.

Verlassen Sie das PC Power-Menü mit ESC (Windows 95: Beenden Sie Windows 95 und kehren Sie nach DOS zurück) und wechseln Sie in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in das Sie die Vollversion installiert haben. Falls Sie die Voreinstellungen nicht verändert haben, ist dies c:\take2\hell, belassen Sie bitte die PC Power-CD weiterhin im Laufwerk.

3. Starten Sie das Spiel mit "hell". Hinweise zur Steuerung sowie zur Verwendung der Icons entnehmen Sie bitte der Anleitung, die wir als Textfile mit auf die CD genommen haben (Anleitung.doc, .rtf, .txt). Und jetzt viel Spaß in der Hölle!

Es wartet seit Millionen Jahren auf Sie...

Erster Kontakt im November '96.

DIE ECTS



SONDERBEILAGE

8 - 10 SEPTEMBER

HERBST '96

London im Spiele-Fieber



Spiel das Spiel



Statt Qualität nur Quantität

Die Herbst-ECTS in London war und ist eine der wichtigsten Spiele-Messen überhaupt. Aber schon oft gab's statt Qualität nur Quantität, und echte Sensationen blieben eher die Ausnahme. Wie es diesmal aussah, weiß Klaus Trafford zu berichten.



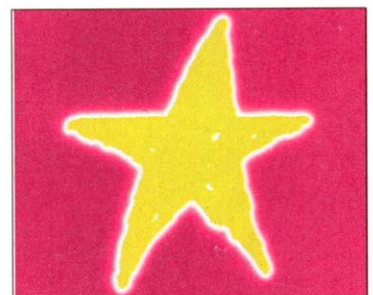
Das Kensington Olympia in London ist seit einiger Zeit zweimal im Jahr Treffpunkt von Herstellern, Händlern und Journalisten, die ein gemeinsames Interesse verbindet: Soft- und Hardware für Computer und Konsolen. Künftig wird es allerdings nur noch einmal im Jahr zu diesem Anlaß seine Pforten öffnen, und das wird im Herbst sein. So auch in diesem Jahr, was für zwei ausgewachsene Kerle wie meinen Kollegen Michel Kieselstein und mich

Grund genug war, ein freies Wochenende zu opfern und statt gepflegter Gastlichkeit in Enscheder Kneipen lieber ein gutgekühltes Guinness in englischen Pubs zu uns zu nehmen. Und so ganz nebenbei haben wir uns drei Tage lang die Füße abgelaufen und etwa 14 Kilogramm Material auf der ECTS gesammelt. Während sich Michel inzwischen wieder dem Redaktionsalltag widmet, bleibt mir die Aufbereitung dessen, was es an Neuem und

Bekanntem zu sehen gab. Mit einem Seufzer blicke ich auf den Stapel neben mir und frische 'dank der umfangreichen Presseinfos meine Erinnerung auf.

Doch wie so oft, reicht der Platz im Heft nicht aus, um wirklich alles zu berücksichtigen – und das war diesmal viel, sehr viel sogar. Genug der Vorrede, lassen Sie uns endlich nachschauen, was es vor und nach Weihnachten in Sachen PC-Spiele geben wird...

ACCLAIM	11	LUCASARTS	18
ATTIC	11	INTERPLAY	19
BMG INTERACTIVE	11	MAGIC BYTES	20
BRODERBUND	12	MICROPOSE	20
ELECTRONIC ARTS	12	TELSTAR	20
EMPIRE	13	TITUS	20
GREMLIN	16	TOPWARE	21
HASBRO INTERACTIVE	16	VIRGIN	21
IKARION	17	ZOLLBEAMTE SIND AUCH ...	21



Acclaim

Kaum zu übersehen war der Stand von Acclaim: Imposant und vor allem laut zog er die Messebesucher bereits hinter der Eingangspforte in seinen Bann. Neben Spiel & Spaß auf zwei Etagen gab es vor allem eine Darbietung der besonderen Art: Zu einer Musik, die an die gute, alte Reeperbahn erinnerte, bewegten sich zwei sehr gewichtige Männer auf einer Minibühne und begeisterten die zahlreichen Zuschauer, durch besagte Musik (natürlich!) angelockt.

Doch es gab auch wichtige Nachrichten. Die gute Zusammenarbeit mit Interplay wird, so Acclaims Geschäftsführer Peter Nordhausen, um weitere zwei Jahre verlängert. Als Distributor der englischen Firma hat sich Acclaim inzwischen bewährt, und so werden auch die neuesten Titel in Deutschland über den Münchner Partner erscheinen. Mehr dazu unter dem Stichwort "Interplay".



2 are 2 fat



Duck City

Attic

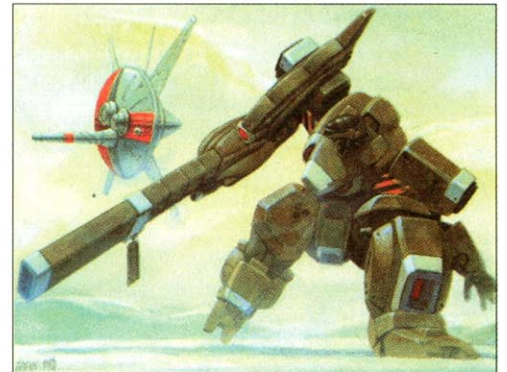
Das Schwarze Auge III – Schatten über Riva wird, wie schon mehrfach berichtet, von Topware released werden, und es soll, so Guido Henkel von Attic, der am Messe-Montag seinen Geburtstag (nicht) feiern durfte, bereits zur nächsten PC Power als Test vorliegen. So konzentrieren wir uns auf die anderen beiden Titel, die derzeit in der Mache sind: Herrscher der Meere und Metal Century.

Als eine Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel ausgewiesen, soll Herrscher der Meere etwa im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen. Die Handlung spielt im 17. Jahrhundert, und es geht darum, eine Führungsposition im Seehandel einzunehmen. Doch daran haben nicht nur bis zu drei Spielern, sondern auch ein sehr intelligenter Computergegner großes Interesse.

Metal Century, ebenfalls fürs Frühjahr 1997 angekündigt, entführt uns in das 21. Jahrhundert, wo die Regierungen der Welt derart hoch verschuldet sind, daß sie nacheinander bankrott gehen und große Syndikate ihre Aufgaben übernehmen. Gegen Ende des Jahrhunderts ist die Forschung so weit, daß Computer nur noch mittels menschlicher Gedanken gesteuert werden. Kurz vor Vollendung eines neuen Gerätes zur Stimulierung und Vervielfachung der Leistung des Hirns kommen die Eltern des Spielers bei



Herrscher der Meere



Metal Century

einem "Unfall" ums Leben. Fortan ist es Ihre Aufgabe, eine Sondereinheit zu leiten, die der Sache auf den Grund geht. Kluges Vorgehen als Alleinspieler oder im Netzwerk ist bei diesem actionreichen Strategiespiel nunmehr angesagt.

BMG Interactive

Wie kam der Bus in die Halle, fragte ich mich am Standes von BMG Interactive, denn ein ebensolcher lockte die Messebesucher an. Zu sehen gab's überwiegend Bekanntes, das allerdings in Bälde auf den Markt kommen soll, und deswegen hier die wichtigsten Games in Kürze.

You don't know Jack ist eine Quiz-Show der etwas anderen Art. Bis zu drei Spielern müssen über 800 Fragen aus den Bereichen Allgemeines und Pop beantworten und können dadurch eine Menge Spielgeld gewinnen. Das Besondere an diesem Programm ist die akustische Untermalung, denn neben Soundeffekten gibt es auch jede Menge Musik. Ach ja, wer eine Frage falsch beantwortet, muß zahlen! Wäre vielleicht mal eine nette Variante für "Jeopardy"...

Duck City bietet sechs verschiedene Spiele, die allesamt nur den einen Anspruch erheben: Sie sollen Spaß machen. So dürfen Sie Enten-Basketball spielen, sich

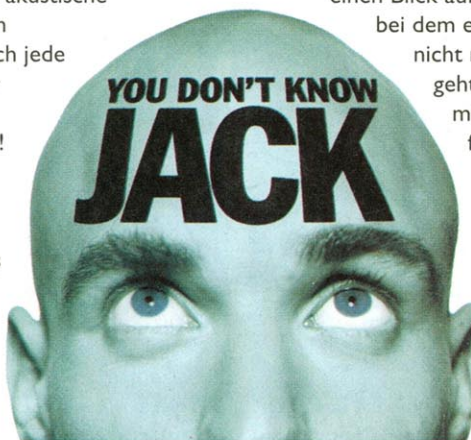
ihre eigene Frisur gestalten, Monster kreieren und manipulieren und Zeuge eines Schneckenrennens sein. Daneben werden Sie eine köstliche Parodie auf RoboCop erleben, und am Ende kennen Sie nur noch ein einziges Wort: Quack! Erdacht hat sich das Ganze der bekannte, preisgekrönte Illustrator Alan Snow.

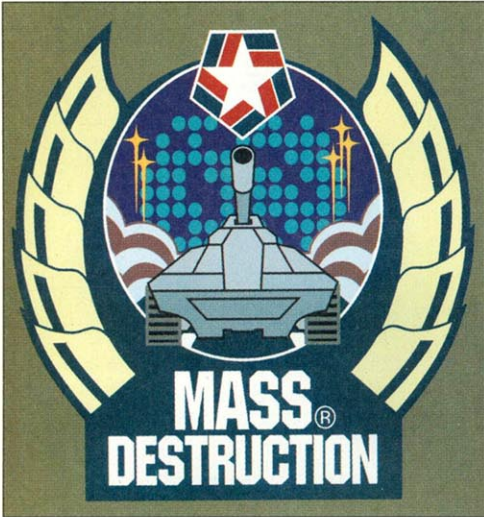
Wer in Holland schneller fährt als erlaubt, zahlt eine deftige Strafe, bei mehr als 50 km/h über dem Tempolimit wird unter Umständen sogar das Auto beschlagnahmt (nicht der Führerschein!). Daran mußte ich denken, als ich einen Blick auf Grand Theft Auto warf,

bei dem es nämlich ganz und gar nicht nach den Verkehrsregeln geht. Im Gegenteil, Sie müssen über rote Ampeln fahren, dort parken, wo es nicht erlaubt ist, und natürlich rasen wie ein Bekloppter – und das mitten in der Stadt!

Hindernisse wie andere Autos werden mit der Stoßstange aus dem Weg geräumt, schließlich sind Sie der King der Straße. Falls

Bitte umblättern



*Mass Destruction*

Ihr Name mit M wie Manni beginnt, sind Sie sicher der geeignete Kandidat für dieses übermütige Game.

(Anm. des Layouters: Auch Kadett-GSI-Fahrer wie unser Chefredakteur zählen dazu!)

Unbekannt ist bislang der deutsche Titel eines weiteren BMG-Produkts, diesmal aus dem Hause NMS Software, vielleicht wird's auch als Mass Destruction bei uns erscheinen. Vernichtet werden Panzer und Gebäude (samt Inhalt!) und

**Grand Theft Auto**

Brücken, allerdings nur in der englischen Version. Die deutsche Fassung (erscheint voraussichtlich im Frühjahr 1997) dürfte sich insgesamt weniger zerstörerisch geben,

weswegen ich auch nicht weiter auf das eingehen werde, was es in London zu sehen gab. Mein Fall war's jedenfalls nicht, aber wer's mag...

Broderbund

*Koala Lumpur Journey to the Edge*

Gregory and the Hot Air Balloon und Darby the Dragon sind zwei neue Titel aus Broderbunds Edutainment-Reihe, die sich an Spieler zwischen fünf und zehn Jahren richten. Das Lösen von Puzzles und die Suche nach Gegenständen in märchenhafter

*Gregory and the Hot Air Balloon*

Umgebung (was auch grafisch sehr eindrucksvoll dargestellt wird) steht bei beiden im Mittelpunkt. Unser Edutainment-Spezi Markus Brodrick wird mit seinen Testkindern demnächst ausführlich hierüber berichten.

*Darby and the Dragon*

Als Comic-Adventure für Erwachsene wurde Koala Lumpur Journey to the Edge vorgestellt. Wer auf abgefahrenen Humor und nicht ganz stubenreine Dialoge steht, dürfte hier auf seine Kosten kommen. Auch hierzu in Bälde mehr.

Electronic Arts

Die besondere Nachricht vorneweg: Electronic Arts vertreibt in Zusammenarbeit mit Queen und EMI das Action-Adventure Queen – The Eye (Hersteller: Queen Multimedia). Erstmals hat sich die berühmte Rockband in Sachen Computerspiele bemüht, und das spricht zumindest für einen akustischen Höhepunkt. Inhaltlich basiert das Game auf der Musik und Metaphorik der Band. Das Storyboard liest sich (auszugsweise) so: 30 verschiedene Charaktere

finden sich in der nahen Zukunft, die keinerlei Kreativität und selbständiges Denken in den Köpfen der Menschen mehr zuläßt. An fünf verschiedenen Orten, jeweils mit Queens Musik untermalt, müssen Sie dafür sorgen, daß die geheimnisvolle Macht, genannt "The Eye", zerstört wird. Doch eine Kreatur mit dem Namen "Tod auf zwei Beinen" ist bereits auf Ihren Fersen...

Privateer 2 – The Darkening (Hersteller: Origin) ist das zweite EA-Produkt, das von sich

*Queen - The Eye*

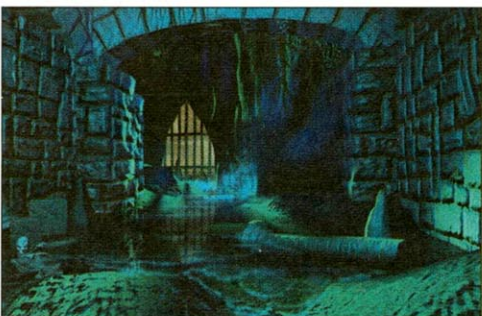


Privateer 2 - The Darkening

reden machen wird. Dies liegt nicht zuletzt an der Mitwirkung von Christopher Walken, der erst kürzlich bei Gameteks Ripper zu sehen bzw. spielen war. Auch bei The Darkening ist seine Rolle groß angelegt, denn neben Action und Adventure gibt es drei Stunden interaktives Video zu sehen. Akustisch untermalt wird das Ganze von 16-Bit-Stereo-Sound. Voraussetzung für diesen Titel ist allerdings ein Pentium.

Clandestiny (Hersteller: Trilobyte) ist ein Spiel für die ganze Familie und führt uns in die Moore Schottlands. Dort lebt seit Jahrhunderten versteckt ein mysteriöses Wesen, hinter dem schon sehr viele her waren – und nicht wieder zurückkehrten. Vergessene, alte Gemäuer und Geheimgänge sind Schauplätze der Legende, die ein bisschen an Nessie erinnert – aber wen stört das schon? Die Testversion dürfte uns nächstes Mal vorliegen, wenn nichts dazwischen kommt.

Last but not least kündigte EA die Fortsetzung einer Reihe an, die nun mit Soviet Strike in die vierte Runde geht. Nach Desert, Jungle und Urban Strike führt uns das neue Produkt in die ehemalige Sowjetunion. Die neue Demokratie ist durch eine kommunistische Bewegung gefährdet, die vom Ex-Sowjet General "Shadowman" (ein typisch russischer Name!) angeführt wird. Sie sind ein Elite-Hubschrauberpilot, der sich mit einer verdeckten Einsatztruppe der Sache annimmt, was zu bildschirm- und abendfüllenden Ballereien führt. Die PC-Version wird allerdings erst im nächsten Jahr veröffentlicht werden, PlayStation- und Saturn-Besitzer können schon früher zocken.



Clandestiny

Empire

Die mit Abstand interessantesten Visitenkarten hatte in diesem Jahr Empire interactive. So tauchte neben den anderen Angestellten des englischen Labels auch die PR-Dame Alison "Reckless" Ryan per Wort und Bild als ein Besatzungsmitglied des Flying Corps auf, welches gleichzeitig der Titel des neuesten Spiels



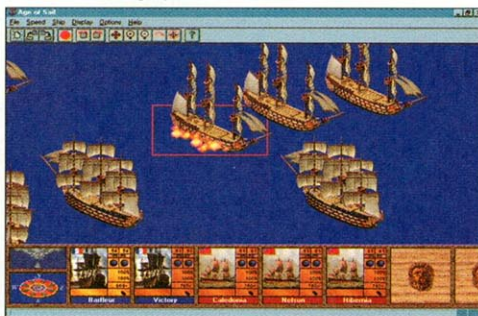
Flying Corps

aus diesem Hause ist. Jonathan Eves berichtet ausführlich hierüber im Preview-Teil dieser Ausgabe.

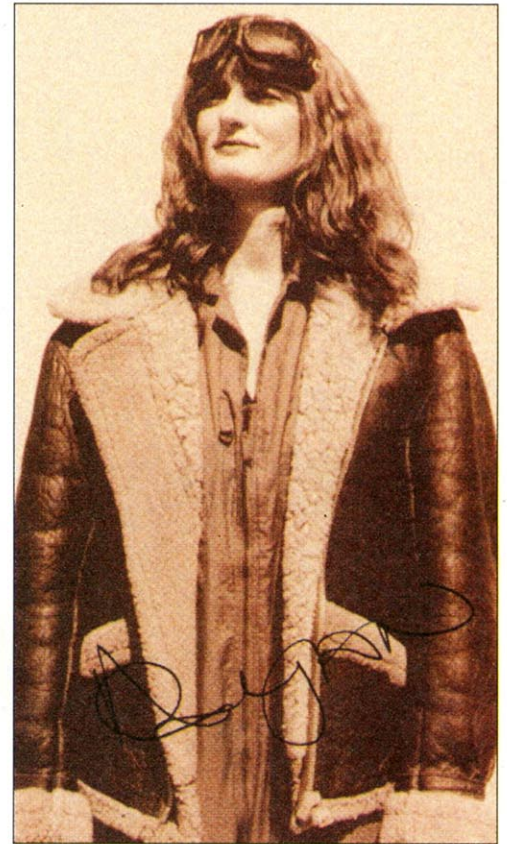
Zudem kündigte Empire die mittlerweile fünfte Folge der Battleground-Reihe an, diesmal unter dem Titel Die große Schlacht um Antietam. Lorenz Steinke freut sich schon darauf. Außerdem soll es zu Ostern 1997 The Golf Pro geben (was kann das wohl sein?) und eine weitere Flug-Action-Simulation mit dem Titel MiG Alley, die uns ins Korea des Jahres 1951 führt. Mit Age of Sail herrscht dann vollends Krieg auf allen Computern. Daß Empire in diesem Genre aber durchaus gute Ergebnisse vorweisen kann, ist spätestens seit Dawn Patrol bekannt, und so blicken wir hoffnungsvoll ins nächste Jahr.



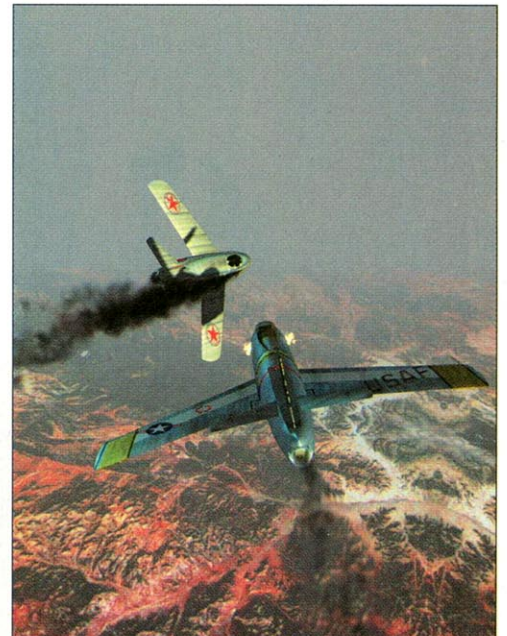
Die große Schlacht um Antietam



Age of Sail



Alison „Reckless“ Ryan



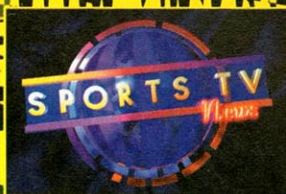
MiG Alley



The Golf Pro

**Erscheint am
28. Oktober 1996**

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**



Die Features

- Hi-Color Grafik
- SUGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI-Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

Das ist wie *live* dabei

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -
BUNDESLIGA MANAGER 97
gegen 4,-DM in Briefmarken.

COUPON

Vorname, Nachname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

AB DIE POST



VOM DFB EMPFOHLEN.

chen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000



An dieser Stelle verlassen wir einmal die vertrauten Pfade der Spielebesprechung und wenden uns einem Umstand zu, der uns Spiele-Journalisten immer wieder beschäftigt. Da werden im Ausland Spiele fertiggestellt und kommen dort sogar schon in den Handel. Nach Deutschland gelangen sie zu diesem Zeitpunkt nur via Grau- oder Direktimport, mitunter auch durch Bekannte und Verwandte im Herstellerland (und natürlich auf diversen illegalen Wegen). Nur: Den deutschen Zeitschriften, die diese Games nun eigentlich testen könnten, wird von einigen wenigen Distributoren eben jenes untersagt. Begründung: Die Spiele werden in einer deutschen Version kommen, ergo soll auch nur diese getestet werden.

So wurden mir auf die ECTS zwei fertige (aber eben englische) Testversionen neuer Spiele überreicht, aber nur zum Preview freigegeben (was wir allerdings schon längst getan haben!). Okay, wir halten uns an die Vorgabe, auch wenn am Ende vermutlich das dabei herauskommt, was z.B. im Falle von Ripper (Gametek) geschah: Die (zum Test freigegebene) englische Version unterschied sich in der Wertung kein Stück von der deutschen. Am Gameplay selbst ändert sich nämlich in der Regel nichts. Und es hat auch schon genug Fälle gegeben, wo die eingedeutschte Fassung schlechter abgeschnitten hat, weil die Synchronisation bestimmte Gags einfach nicht mehr 'rüberbringt' (beispielsweise Vollgas von LucasArts).

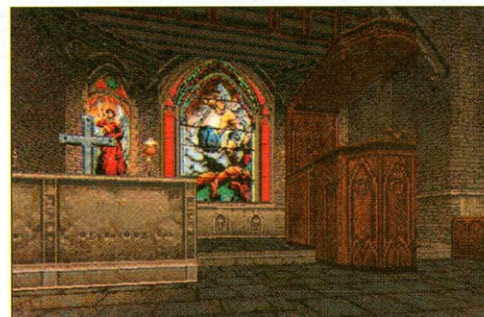
Es ist aber schon erstaunlich, daß andere Firmen Betas freigeben, die noch reichlich "buggy" sind (und im Original), die sich aber dennoch spielen und objektiv testen lassen. Weil die Firmen eben wollen, daß die Spiele dann in den Zeitschriften auftauchen, wenn auch das Produkt im Handel ist. Warum es die eine Firma so macht und die andere anders, wird mir wohl ewig ein Rätsel bleiben. Vielleicht sollte man mal jemanden fragen, der sich damit auskennt...

Realistische Grafiken und Echtzeit-Action bestimmen die Handlung von Battleship, einem berühmten Pen & Paper-Spiel, das nun von Hasbro für PC umgesetzt wird. Das Original kann bei dieser Version ebenso gespielt werden wie die (logischerweise) aufgemotzte Version, die 64mal größer sein wird als der Klassiker. Navigation und Kampf auf hoher See gegen den Computer oder gegen andere im Internet bzw. via Netzwerk werden ab etwa Mitte November die Genre-Fans und Battleship-Kenner an die Rechner bannen.

Gremlin

Gremlin macht's in 3-D: Ein Adventure, zwei Flugsims und ein Strategiespiel wurden auf der ECTS dem Fachpublikum vorgestellt. Realms of the Haunting ist mal wieder eine düstere Zukunftsvision, die uns adventurermäßig vor diverse schwierige Aufgaben stellt. Doch neben dem Erforschen einer grafisch bemerkenswerten Welt gibt es auch zwei Stunden Video-Vergnügen und atmosphärischen Sound zu hören. Kurzum: Ein Titel, auf den man gespannt sein darf.

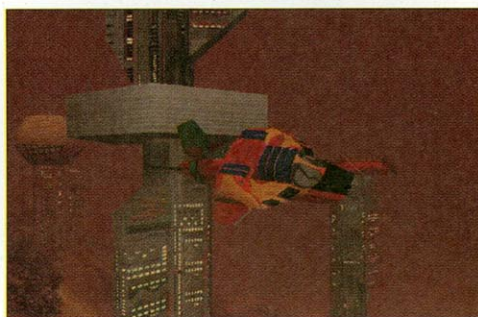
Sandwarriors ist ebenfalls arg futuristisch, obwohl die Handlung bei dieser flieg-und-schieß-Simulation spielt anno 6225 vor Christus



Realms of the Haunting



Sandwarriors



HardWar

spielt (oder handelt es sich bei dem Jahreszahl-Nachsatz "BC" um einen Druckfehler, und gemeint ist das kommende Jahr 6225?). Aber seit wann ist historische Korrektheit gefragt, wenn das Spiel stimmt? Davon werden wir uns in wenigen Wochen überzeugen können.

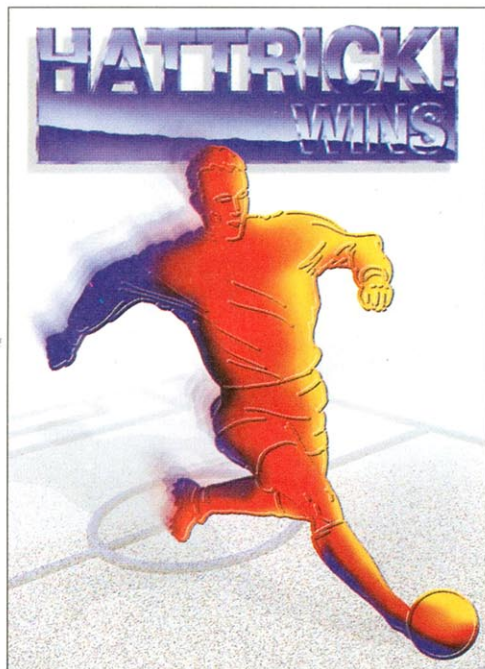
Eine ähnliche spielerische Basis bietet auch HardWar, nur sehen hier die Grafiken schon etwa so aus, wie man sie sich in ferner Zukunft vorstellt. Handlung ist an sich Nebensache, geflogen und geschossen wird genug, so daß Genre-Fans zur Winterzeit glühende Finger bekommen werden. Und schließlich dürfen sich Strategen noch auf Fragile Allegiance freuen, ebenfalls in der Zukunft spielend und in einzelnen Sequenzen ein wenig an Whale's Voyage von Neo erinnernd.

Hasbro Interactive



Ikarion

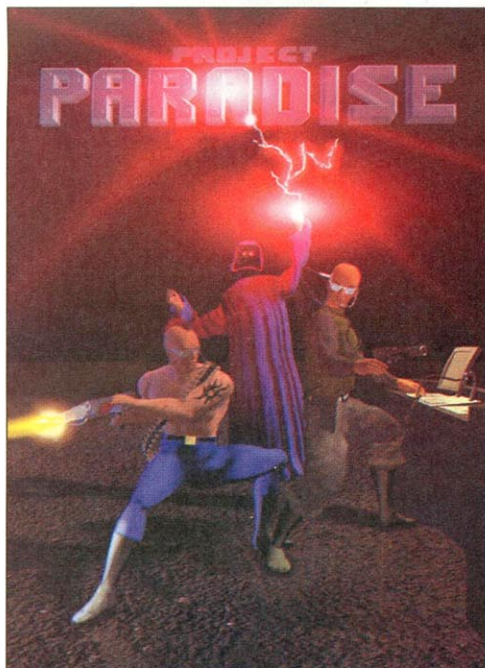
Etwa zur gleichen Zeit, wenn Software 2000 seinen Bundesliga Manager 97 herausbringt, will Ikarion mit Hattrick Wins ebenfalls auf den Markt kommen. Wohl nicht ganz ohne Bedacht, denn in beiden



Hattrick! Wins

Spielen geht es darum, den besten Fußball-Manager darzustellen und seinem Team Ruhm und Ehre zu bringen. Ein übersichtlich gestaltetes Menü mit leicht verständlicher Bedienung sowie Videoclips von Fußballereignissen aus der Bundesliga sind die Highlights des Programms, über das Sie bald mehr erfahren werden.

Mit am Stand von Ikarion waren auch die Jungs von Soft Enterprises, die sich mittlerweile gut von dem "Schock" Battle Race und den "hundsgemeinen Redakteuren, die das Spiel abwerteten", erholt haben. "Das Spiel am zu spät auf den Markt", erkennt Soft Enterprises-Gründer Martin Hoffesommer einsichtig und verweist darauf, daß dies mit Project Paradise nicht passieren wird. Und in der Tat sieht das Shoot'em-Up-Adventure (aus der Vogelperspektive) grafisch deutlich besser aus als das Renn-Action-Game. Geplantes Release ist im November – November 1996, Martin!



Project Paradise



Kurz belichtet

Demnächst bei Linda de Mol?
Michel K. und Inge W.

BLÄTTERN SIE NICHT UM ...

... BEVOR SIE DIESES RÄTSEL GELÖST HABEN



Mein erster ist im Schloß, aber ohne Graben

Mein zweiter ist in Vogel, aber nicht im Raben

Mein dritter lebt im Zwergenland, aber ist kein Wicht

Mein vierter ist im Dunkeln und nie im Licht

Mein fünfter ist in Schottland, aber in keinem Kilt

Mein sechster ist im Dudelsack, den es zu spielen gilt

Mein siebter liegt im Geist, aber nicht im Wein

Mein achter kommt als Phantom nicht in die Oper rein

Mein neunter ist ein Geheimnis und keine Machenschaft

Mein zehnter hat zwar Vorfahren, doch keine Sippschaft

Mein elfter ist in Yards, aber nicht in Meilen

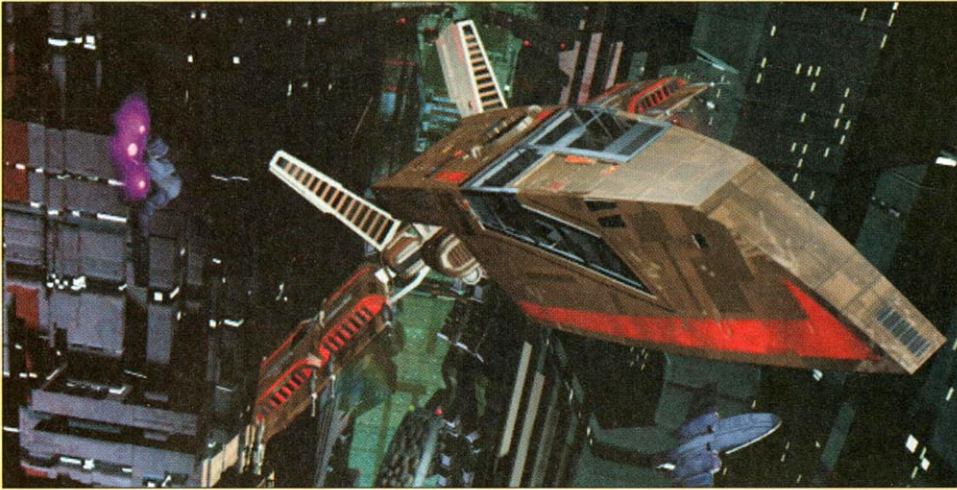
Alles in allem bin ich ein Rätsel in Zeilen



TRILOBYTE

Clandestiny ist ein Warenzeichen von Virgin Interactive Entertainment, Inc. und Triobyte, Inc. Gamebook ist ein Warenzeichen von Triobyte, Inc. © 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. und Triobyte, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises, Ltd. Die Logos von Intel und Pentium sind Warenzeichen von Intel Corporation. Pentium ist ein Warenzeichen von Intel Corporation.

LucasArts



Jedi Knight: Dark Forces II

Die einzige wirkliche Sensation gab's bei LucasArts, und das in einem jener kleinen Räume, die die Seiten der Messehalle zierten. Man ließ die Bombe platzen und so alle Gerüchte wahr werden, die seit Jahren kursierten: Es wird einen dritten Teil von Monkey Island geben!

"Wir arbeiten schon eine ganze Weile daran, und wir wurden auch immer wieder gefragt, ob es eine Fortsetzung geben wird. Aber wir hatten nichts vorzuzeigen, und deshalb sagten wir stets 'nein'. Damit diese Fragerie endlich mal aufhört, stellen wir es jetzt hier erstmals vor." Mit diesen Worten

bekam ich ein selbstlaufendes Kurz-Demo von The Curse of Monkey Island zu sehen, auf dem allerdings noch nicht viel Gameplay zu erkennen war.

Auch zur Story wurde noch nicht allzu viel mitgeteilt, doch so viel steht fest: Guybrush Threepwood bekommt es wieder mit dem von den Toten auferstandenen LeChuck zu tun, der allerdings noch gefährlicher als je zuvor ist und muß Elaine Marley, seine einzige echte Liebe, vor den Klauen des Piraten retten. Jener will sie nämlich zu seiner untoten Braut machen, was Guybrush natürlich



Curse of Monkey Island



Curse of Monkey Island



Outlaws



Woher kenne ich den nur?



Outlaws

nicht recht sein kann. Das Release ist fürs Frühjahr geplant, wobei die Betonung auf "geplant" liegt.

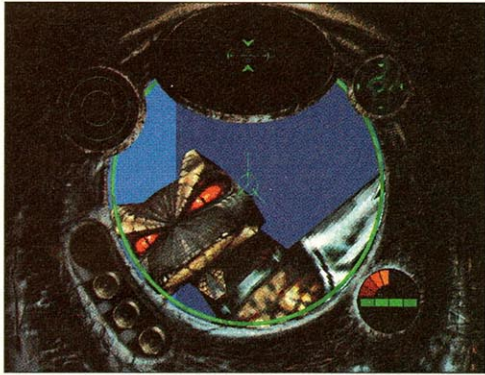
Die übrige Arbeit von LucasArts konzentriert sich auf das Action-Genre, und hier auf zwei neue Star Wars-Vertreter: Jedi Knight: Dark Forces II, dessen Vorgänger bekanntlich indiziert wurde, und X-Wing vs. Tie Fighter, einem

Multiplayer-Spiel fürs Netzwerk. Inhaltliche Dinge spielen hierbei – wie so oft – eine untergeordnete Rolle, was zählt ist Action, und die kommt ganz sicher nicht zu knapp.

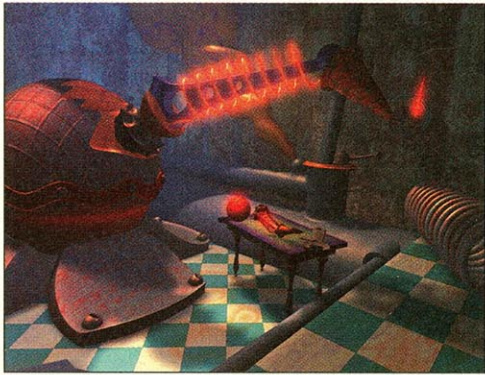
Eine Hommage an die Spaghetti-Western der 60er Jahre bietet Outlaws, ebenfalls für Solo- und Multiplay konzipiert. Die einleitende Musik mit Gitarre und

Pfeifen erinnert an Ennio Morricone, das Gameplay indes beschränkt sich überwiegend auf das Abschießen von Bösewichtern, die dann in den tollsten Drehungen zu Boden fallen. Grafisch stach das Ganze auch nicht hervor, für LucasArts-Verhältnisse sah es sogar ziemlich mau aus. Aber vielleicht ändert sich das ja noch bis zum Release-Tag.

Interplay



MDK



Of Light and Darkness

Wie sehr sich doch die Bilder gleichen: Hier ein Stand von Virgin, dort einer von Interplay, zudem in unmittelbarer Nachbarschaft und ähnlich konzipiert. Anziehungspunkt waren beide, und die wirklichen Neuheiten gab's jeweils in den oberen Etagen.

Bei Interplay stachen vor allem MDK, Star Trek: Starfleet Academy, Lost Vikings 2, Of Light and Darkness und eine Reihe ins Auge, die man schon sehr lange kennt, welche jetzt von Interplay betreut wird: Forgotten Realms aus der Advanced Dungeons & Dragons-Reihe! Drei Titel sollen noch bis Weihnachten

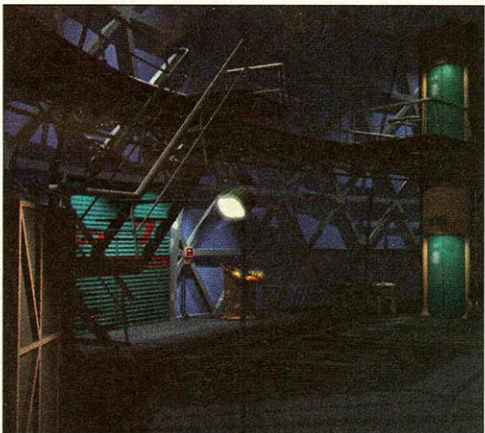
auf den Markt kommen und Fantasy-Rollenspieler begeistern.

MDK indes ist etwas für Spieler, die auf neue 3-D-Technologien stehen und dies in einer Action-Simulation verwirklicht sehen möchten. In acht Welten mit je vier Ebenen verwendet MDK Motion Capture, um reale Reaktionen und Situationen entstehen zu lassen. Das ermöglicht zielgenaues Schießen, und davon hängt in diesem Game so ziemlich alles ab.

Star Trek wurde sowohl von Microprose und Viacom bereits erfolgreich in Szene gesetzt, doch Interplay hat diesmal die Nase vorn, wenn es darum geht, ein neues Genre in der Reihe zu entdecken. Startete das Label vor einigen Jahren mit dem Adventure Star Trek: 25th Anniversary, so soll die Starfleet Academy nunmehr die Anhänger von Flugsimulatoren begeistern. Und in der Tat handelt es sich dabei um den ersten und einzigen Genre-Vertreter, der es dem Spieler ermöglicht, die USS Enterprise zu manövrieren und zu neuen Grenzen der Galaxie zu führen. 27 Aufträge mit drei verschiedenen Ausgängen sollen für Dauerspaß sorgen. Das Beste daran ist aber, daß William Shatner als Captain Kirk,

Walter Koenig als Chekov und George Takei als Sulu auftreten und in der deutschen Version mit den Originalstimmen synchronisiert werden! Dazu erklingt die Originalmusik von Dennis McCarthy – mit einem Wort: Faszinierend!

Mehr in unserem Interplay - Previewbericht in dieser Ausgabe.



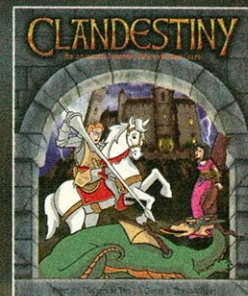
Star Trek: Starfleet Academy

JETZT KÖNNEN SIE NOCH MOGELN ...

... ABER NICHT MEHR BEI

CLANDESTINY™

Ein gespenstisches Adventure
von den Schöpfern von
The 7th Guest™



TRILOBYTE



Magic Bytes

Es wurde ja auch langsam mal Zeit, daß der wohl berühmteste Gangster aller Zeiten zu seinen PC-Ehren kommt. Al Capone ist eine – bitte nicht lachen, ich zitiere aus dem Presstext – "strategische Gangstersimulation", in der es natürlich um Alkoholschmuggel, Bandenkrieg, Schutzgelderpressung und Korruption geht. Das Chicago der Zwanziger Jahre wird zum Schauplatz von wilden Schießereien und illegalem Handel, bei dem der Spieler in die Figur des Titelhelden schlüpft.

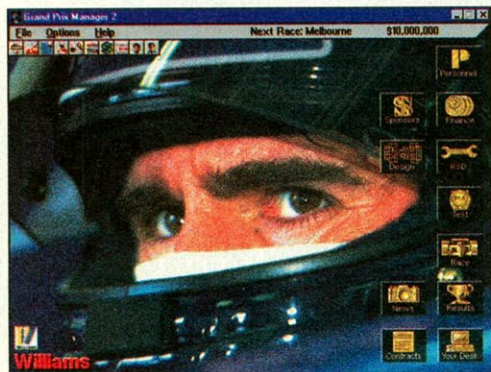
Drei Schwierigkeitsgrade wird es geben, wobei man im normalen Spielmodus gegen sieben Gangstersyndikate spielt, die entweder vom Computer oder anderen Mitspielern im Netzwerk dargestellt werden. Neben Bandenkriegen steht aber vor allem das Florieren des eigenen, illegalen Geschäfts im Mittelpunkt, und eine winzige



Al Capone

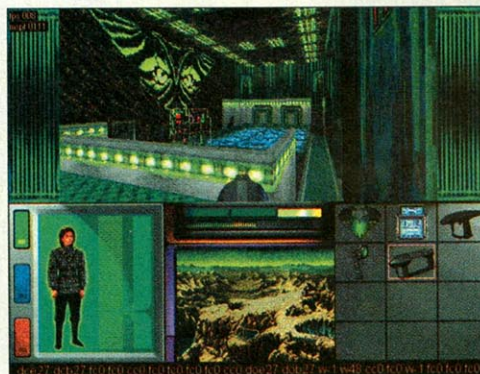
Fehlentscheidung kann schon fatale Folgen haben. Nur einer fehlt beim Game: Elliott Ness, der Chef der Untouchables. Aber vielleicht ist da ja schon eine Fortsetzung geplant...

Microprose



Grand Prix Manager 2

Unter vielen stachen vor allem zwei Titel ins Spielerauge, die Microprose an seinem Stand darbot. Der erste ist Grand Prix Manager 2, der den recht erfolgreichen Vorgänger in Sachen Umfang und Möglichkeiten übertreffen soll. Da wir uns bald ausführlich mit diesem Spiel beschäftigen, soll zunächst nur das Bild sprechen.



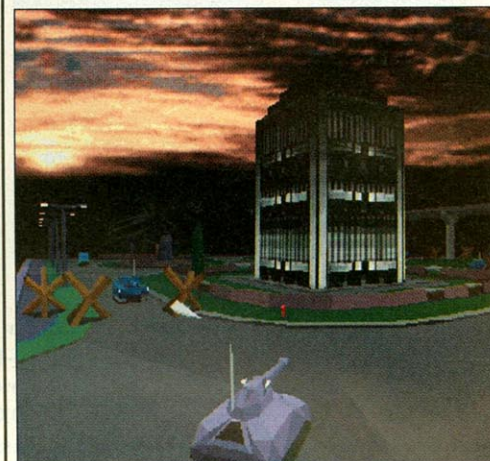
Star Trek Generations

Im Februar 1997 ist dann eine Filmumsetzung geplant, aber was für eine: Star Trek Generations! Zwar wird nicht die komplette Handlung des Films nachgespielt, doch entscheidende Passagen sind vorhanden und werden durch Video-Footage (Original-Kinofilm!) ergänzt. Action und Adventure ist angesagt, und Trekkie-Fans bekamen bereits auf der ECTS feuchte Augen der Vorfreude.

Titus

Lange, ja fast zu lange, hat das französische Label Titus wenig bis gar nichts von sich hören lassen. Der Grund war, daß man sich eine ganze Zeitlang kaum mit Eigenproduktionen für den PC beschäftigt hat. Nach dem etwas mißglückten Virtua Chess kam zuletzt die Affäre Morlov, der Rest beschränkte sich überwiegend auf Konsolen.

Doch nun will Titus auch auf dem PC-Markt wieder Fuß fassen, und es könnte sogar klappen, wenn die neuen Titel Metal Rage (Shoot'em-Up mit eindrucksvollen Grafiken), Wild Animalympics ("tierischer" Sport) und Bernard Loiseau Interactive (Multimedia-CD) so werden, wie uns die Präsentation auf der ECTS glauben machen wollte. Zu allen drei Produkten werden wir ausführliche Infos nachreichen, sobald wir die versprochenen Materialien haben.



Metal Race



Wild Animalympics

Telstar

Unter dem Konami-Label firmiert u.a. Telstar, das mit dem Fantasy-Adventure Fable bald auf Ihren PCs einzug nehmen will. Es entführt uns ins Land Balkhanien, wo die Mekubarz nicht nur wegen ihres Namens frustriert sind, sondern auch, weil die von ihnen kontrollierten Menschen einen Aufstand proben. Die Teilung des Landes in vier mit einem Fluch belegte Gegenden nützt

aber nichts, denn in diesem Moment tritt Quickthorpe auf den Plan, gesteuert von Ihnen! Ihre Hauptaufgabe besteht darin, vier elementare Juwelen zu finden, die Balkhanien die Jahreszeiten zurückbringen.

Grafisch opulent in SVGA, tummeln sich allerlei Wesen vor handgezeichneten Hintergründen, wofür ein ehemaliger Disney-Zeichner verantwortlich ist. Jeder Charakter im Spiel hat eine eigene Stimme, und das Ganze wird für Windows 95 und in deutsch erscheinen. Mehr vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.



Fable

Topware

Im hinteren Teil der Messehalle war auch die Mannheimer Firma Topware zu finden, und das nicht ohne Grund: Was den Deutschen mit dem (inzwischen mit einem Verkaufsverbot belegten) D-Info 3.0 Recht ist, kann den Briten mit ihrem UK-Info nur billig sein (oder auch uns, denn das Produkt ist für 49,95 Mark auch hierzulande zu haben). Ob sich die Engländer allerdings über das Plakat gefreut haben, entzieht sich unserer Kenntnis.

Wichtiger aber war noch die Präsentation der Spiele-Titel 2 und 3 nach Victory (siehe Review-Teil dieser Ausgabe), Bad Tucker Double Trouble und Jack Orlando. Bad Tucker ist ein recht cooler Teenager, der einem Entführungsfall

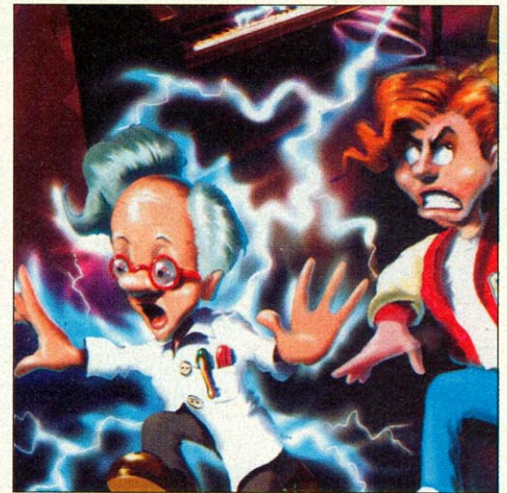


nachgehen und dabei allerlei turbulente Abenteuer erleben muß. So ganz nebenbei darf er auch noch die Welt retten – und das ohne die Hilfe von Grün-Tentakel (schauen Sie sich die Bilder an, dann wissen Sie, was ich meine, grins).

Jack Orlando ist ein interaktiver Trickfilm, der uns ins Amerika der 30er Jahre entführt. Der Titelheld ist ein Privatdetektiv, der – wie weiland Elliott Gould als

Philip Marlowe – sein Leben dem Whisky widmet und gerne von vergangenen Zeiten träumt. Doch ein Mord, in den Jack verwickelt wird, reißt ihn in die Wirklichkeit zurück: Er wacht nämlich nach

durchzechter Nacht neben einer Leiche auf...



Bad Tucker

Zoll-beamte sind auch Menschen

Einige Firmen werden Sie hier vermissen, und vermutlich werden unmittelbar nach dem Erstverkaufstag dieser Ausgabe bei uns die Telefone klingeln, weil sich deren PR-Manager übergangen fühlen. Dem ist aber nicht so, denn manche Produkte werden in Kürze noch in ausführlichen Artikeln besprochen werden, andere wiederum schickten uns die vorgestellten Titel bereits zum Test, und wieder andere sollten einfach bis zur übernächsten Ausgabe warten, wenn wir unsere Jahresvorschau 1997 bringen (ist zumindest geplant).

Abschließend möchte ich noch den netten Kontrolleur am Flughafen Heathrow trösten, der auf seinem X-Ray-Monitor die mitgebrachten CDs entdeckte und natürlich erst mal nachschaute, was sich da in meiner Reisetasche verbarg. Die Folge war, daß ich Mühe hatte, ihn davon zu überzeugen, daß er die Materialien nicht für seine Kinder mitnehmen durfte. "Die sind ganz verrückt auf neue Spiele. Aber auf die Messe dürfen sie nicht, sie sind weder 18 noch mit der Branche verwachsen", meinte er in Kenntnis der ECTS-Besuchprozedur. Ob er seine Absicht, die für alle frei zugängliche Kölner Messe im November zu besuchen, in die Tat umsetzen wird, weiß ich allerdings nicht... (1)

Virgin

Wie bereits erwähnt, hatte Virgin neben Interplay einen recht imposanten Stand zu bieten. Diverse Wächter, die sich dann aber als überaus freundlich und hilfsbereit erwiesen, loteten einen in die obere Etage, wo man im Prinzip das zu sehen bekam, was es schon auf der E3 gab (etwas, das übrigens auf sehr viele Stände zutrifft). Nur war es hier schon deutlich weiter in der Entwicklung, und vor allem durfte man hier und dort auch mal selbst Hand anlegen.

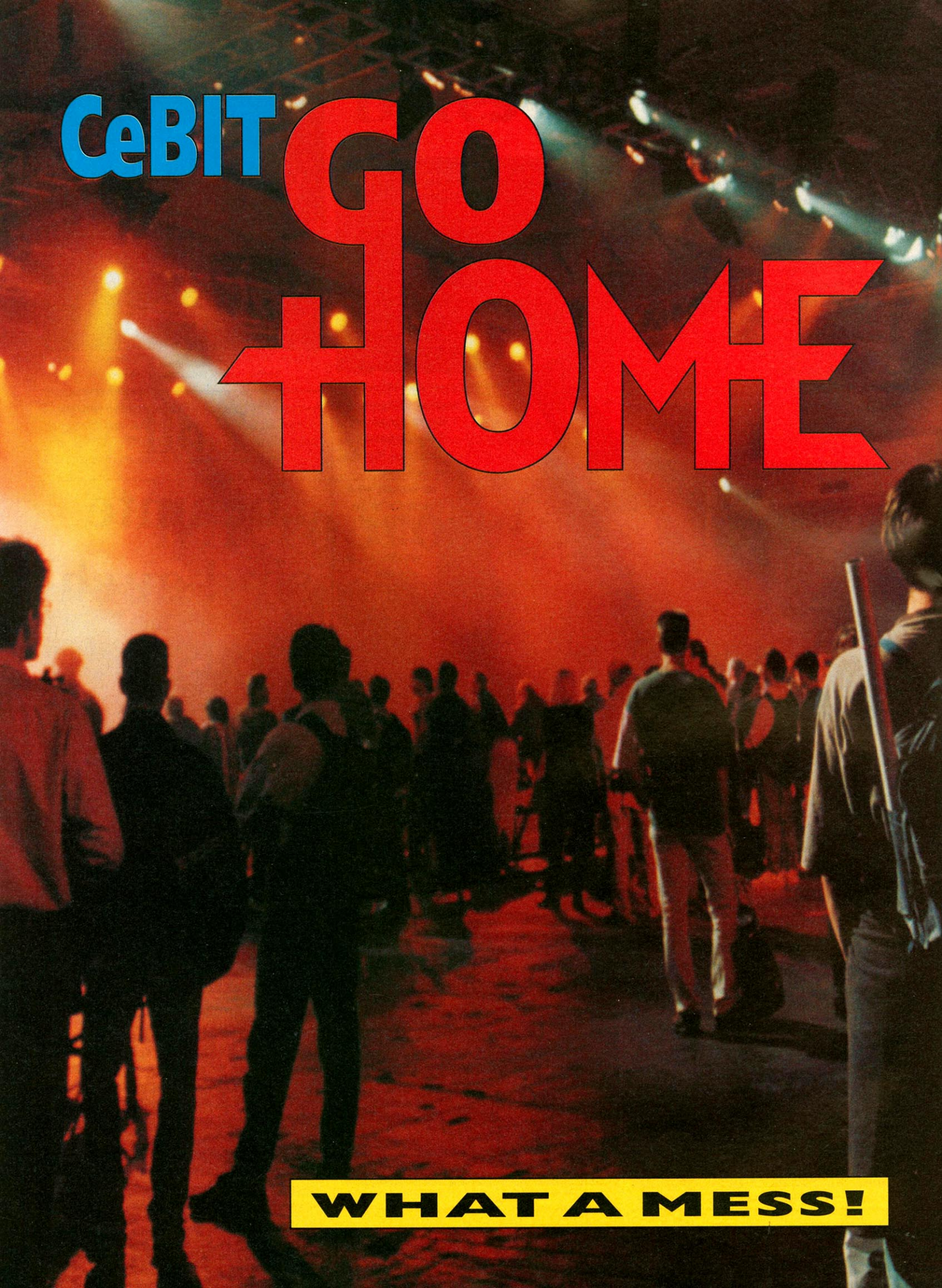
Neben der heißersehten Fortsetzung von Command & Conquer: Alarmstufe Rot zog vor allem ein weiterer Nachfolger eines sehr erfolgreichen Titels die Besucher an: Bleifuss 2. Im November soll eines der besten Autorennen, das jemals auf PC erschienen ist, mit einer völlig neuen 3-D-Engine, neuen Strecken und Autos sowie einem erhöhten Schwierigkeitsgrad von sich reden machen. Bis zu sechs Spieler können im Netzwerk um die Wette brausen.



C&C: Alarmstufe Rot



Bleifuss 2

A large crowd of people is seen from behind, walking away from the camera into a brightly lit area. The scene is filled with red light and smoke, creating a hazy atmosphere. The ceiling is dark with several spotlights shining down. The overall mood is one of a busy, crowded event.

CeBIT GO HOME

WHAT A MESS!

Mit vollen Briefftaschen, großen Erwartungen und vielen Hoffnungen besuchten Martin Mirbach und Klaus Trafford die CeBIT HOME in Hannover. Zurück kamen sie mit unerfüllten Hoffnungen, einigen Erkenntnissen, aber auch mit immer noch vollen Briefftaschen. Und das hatte seinen guten Grund, den die Mehrzahl der Messebesucher am eigenen Leib zu spüren bekamen.

Die TV Spielfilm ahnte es bereits vor Wochen: "Als Consumer-Messe für den privaten PC-Nutzer geplant, präsentiert sich die CeBIT HOME inzwischen als elektronischer Gemischtwarenladen." So war es zu lesen in Ausgabe 17/96, die bereits mehr als zwei Wochen vor Messestart erhältlich war. Da ist es nur verständlich, daß die Redakteure der Fernsehzeitschrift das Desaster in seinem ganzen Ausmaß noch nicht abschätzen konnten. Immerhin gingen sie in ihrem Artikel noch davon aus, daß es sich tatsächlich um einen Consumer-Messe handeln und daß tatsächlich der PC weiterhin im Mittelpunkt stehen wird. Letztendlich war allerdings weder das eine noch das andere der Fall – sehr zum Ärger der meisten Besucher und einer Vielzahl der anwesenden Aussteller.

Mittelpunkte gab es eigentlich nur zwei: Das digitale Fernsehen und das Online-Angebot der verschiedenen Provider, Institutionen, Banken und Firmen. Daneben konnte der erstaunte Messegast unzählige Wunderwerke modernster Technik in Augenschein nehmen, vom Autoradio bis zum Mobiltelefon, von der Alarmanlage fürs Haus bis zum nachrüstbaren Routenfinder fürs Automobil. Und wer sich dafür interessierte, was der Deutsche Bundestag, die CDU Hannover, das Auswärtige Amt oder sonst irgend jemand im Internet verbreitet, konnte sich ebenfalls aufs Intensivste beraten lassen.

Die PC-Fans indes kamen auf ganzer Strecke zu kurz. Daher wollen wir uns auch nicht dem irreführenden Mischkonzept der Deutschen Messe AG anschließen und über alles und jeden Aussteller berichten, sondern nur über die wirklich interessanten Themen. Im ersten Teil des Berichts werden Sie also einiges über Events und

Produkte lesen, die normalerweise nicht unbedingt in der PC Power behandelt werden. Anschließend wird Sie Klaus über die nicht gerade üppigen Neuigkeiten auf dem

muß, viele bisher nur analog zu empfangende Kanäle (ARD, ZDF, Sat 1, Pro Sieben, Kabel 1,...) in digitaler Qualität entschlüsselt werden.

Die Musiksender MTV und VH-1 sind ebenso



Leo Kirchs DF 1: Der Markt der Zukunft oder zuviel Geld für zuwenig Leistung?

Spielsektor unterrichten – immerhin ein weiteres Privileg des Chefredakteurs.

(Anm. des Chefredakteurs: Typischer Fall von Denkste – aber dazu später mehr.)

Mehr als nur ein neuer Sender

Schöne Grüße von Leo Kirch! Sein digitales Fernsehprogramm DF 1 zählte zweifelsohne zu den Attraktionen auf der diesjährigen CeBIT HOME. Jeder, der über Kabelanschluß oder Satellitenschüssel verfügt, darf ab sofort an den Freuden digitaler Nachrichtentechnik teilhaben. Liquidität vorausgesetzt, versteht sich. Für das (vergleichsweise bescheidene) monatliche Entgelt von 20 Mark bekommt man das Abonnement und kann so 15 digital übertragene Sender (Spielfilm-, Klassiker-, Serien, Doku- und Kinderkanäle) auf den heimischen Bildschirm zaubern. Zusätzlich können über die d-Box, die man natürlich ebenfalls mieten oder für 890 Mark kaufen

im Preis enthalten wie 30 digitale Radioprogramme und der Zugang zu Cinedom. Auf diesem Pay-per-view-Kanal können Sie sich zu jeder Tages- und Nachtzeit Spielfilme als Fernsehpremierer ansehen. Jeder Film startet im halbstündigen Rhythmus erneut und kostet sechs Mark, was ungefähr dem Verleihpreis einer Videokassette entspricht. Allerdings entfällt das Leihen und Zurückbringen, von Nachgebühren bleiben Sie ebenfalls verschont. Wem dies alles noch nicht genug ist, der kann für weitere zehn Mark zwei zusätzliche Sportkanäle (DSF Gold und DSF Golf) in das Paket einschnüren lassen.

Und was noch viel schöner ist: Auch die Konkurrenz schläft nicht. Mit der Medibox des Superfernsehens werden Sie ebenfalls verschiedene digitale Kanäle empfangen können, zusätzlich wird es möglich sein, über eine spezielle Fernbedienung AOL zu nutzen und dort eine Reise zu buchen, Theaterkarten zu kaufen oder durch das Internet zu surfen. Auch eine Spielkonsole kann direkt angeschlossen werden, Online-Death-Matches über den Fernsehschirm sind dann also problemlos möglich. Wer möchte, kann sich sogar einzelne Fernsehbilder, -grafiken und -texte auf seinem Drucker ausgeben lassen. Zum ersten Mal wächst hier zusammen, was



Zwei Stunden lang Live-Sendung von der CeBIT HOME, in diesem Fall von der ARD, war eines der wenigen Highlights der Messe

Bitte umblättern

zusammengehört: PC und Fernseher, und das auch noch im Wohnzimmer, wo die ganze Technik eigentlich auch hingehört.

Was das reine Fernsehen anbelangt, wird auf der Mediabox der Club RTL (ebenfalls mit programmspezifischen Kanälen) vertreten sein und auch der Zugang zu Premiere 1/2/3 ermöglicht werden. Wann der Ableger des luxemburgischen Fernsehgiganten sein Angebot starten wird, stand noch nicht genau fest.

"Auf jeden Fall noch in diesem Jahr", so Club-Sprecherin Christiane Rohde, "Vorher müssen jedoch genug Decoder im Handel sein, um unsere Programme zu empfangen." Und die Kosten? "Unter 900 Mark" für die Mediabox (oder zur Miete von monatlich weniger als 25 Mark) und Abgebühren, die den DF 1-Preis von 20 Mark noch unterbieten sollen.

3D, 3 D und 3-D

Da ich davon ausgehe, daß Sie an den detaillierten Angeboten diverser Telefongesellschaften nicht so sehr interessiert sind, überspringe ich den zweiten Messeschwerpunkt ganz einfach und rücke schon einmal etwas näher in die Spielezone. Das große Schlagwort im Hardware-Bereich war hier immer noch 3-D. (Obwohl auch die Schreibweisen 3D und 3 D überall anzutreffen waren, wissen wir ja, worum es geht.) Besonders an den Ständen der Grafikkartenhersteller war der Tumult unübersehbar.

Auf den direkten Vergleich setzte dabei Matrox mit seiner neuen Mystique. In direkter Konkurrenz mit zwei (leider nicht genannten) Mitbewerbern brachte die Mystique ihre

Ergebnisse auf den Schirm und unterstrich dabei einmal mehr ihre Geschwindigkeit. In eigens aufgestellten Glasboxen konnten die Besucher noch einmal jene Tests studieren, bei denen die Mystique und andere Matrox-Produkte als Sieger hervorgingen. Aber man kennt das ja mit den Tests: In der einen Zeitschrift gewinnt dieser, in der anderen jener. Wie dem auch sei, die Endverbraucher waren von der Mystique begeistert.

Auf mehr Publikumsnähe setzte man dagegen bei Elsa. An dem riesigen Messestand konnten die Kunden sich aus erster Hand von der

für die Victory auf 329 Mark gesenkt – ein wichtiges Argument im direkten Vergleich mit der Konkurrenz.

Leider sorgten aber genau solch attraktive Messepreise für eine eklatante Mißstimmung unter den Besuchern. Der Grund: Obwohl als Messe für den Endverbraucher

deklariert, war es den Händlern nicht erlaubt, auch nur ein einziges Teil zu verkaufen. "Können Sie nicht vielleicht doch eine Ausnahme machen?" entwickelte sich so zu einem der meist

gehörten Sätze auf der CeBIT HOME. Die meisten Händler

fügten sich allerdings zähneknirschend in ihr Schicksal. "Wir könnten Karten verkaufen, bis die Finger bluten, wenn wir doch bloß dürften", verriet uns die Mitarbeiterin eines Grafikkartenherstellers, die allerdings nicht namentlich genannt werden möchte.

Andere Händler nahmen ihr Schicksal dagegen selbst in die Hand und verkauften ihre Ware ohne Genehmigung. "Schließlich dürfen

Telefongesellschaften, Internet-Provider und Fernsehsender auch Verträge abschließen. Warum sollten wir uns

da an das Verkaufsverbot halten?" Und wieder andere Händler schafften in einer Nacht-und Nebelaktion

schnell noch Ware heran und besorgten sich

von der Messeleitung



<http://www.zdf.de>

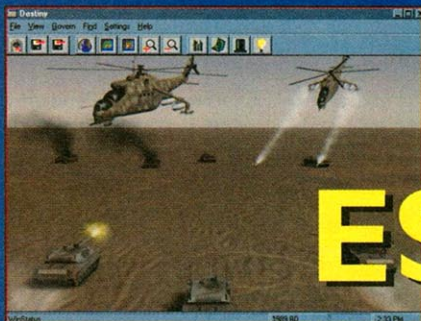


Performance der Victory 3D überzeugen und bei einem populären Spiel selbst Hand anlegen. Derweil bewarf ein aufgedrehter Moderator die johlende Menge mit kostenlosen Frisbee-Scheiben. Pünktlich zur Messe hatte man den Preis



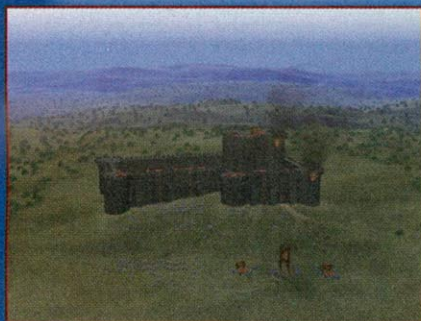
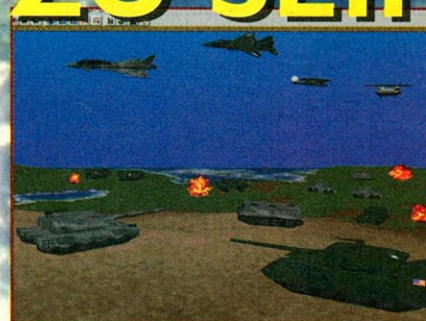
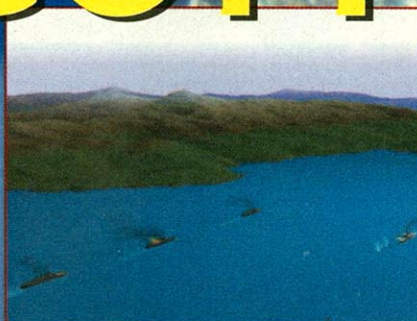
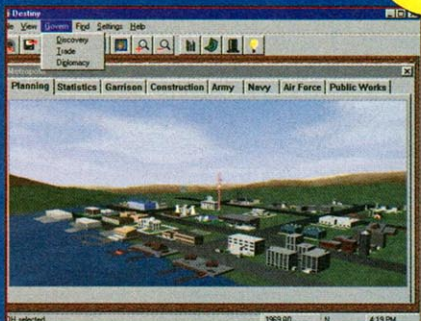
Diese Menschen wissen jetzt, warum Klaus Trafford in Insiderkreisen als Lichtgestalt bezeichnet wird

Fortsetzung auf Seite 26



ES IST NICHT LEICHT EIN GOTT ZU SEIN

**KOMPLETT
DEUTSCHE VERSION**
Windows 95TM erforderlich!



STRATEGIE-FANS SCHREIBEN DIE MENSCHENSGESCHICHTE NEU

Echtzeit- oder rundenbasiertes Spielsystem

Wahlweise 3D und 2D Spielgrafik

Umfassend bebilderte On-Line Enzyklopädie

Multiplayer Option via Netzwerk oder Modem

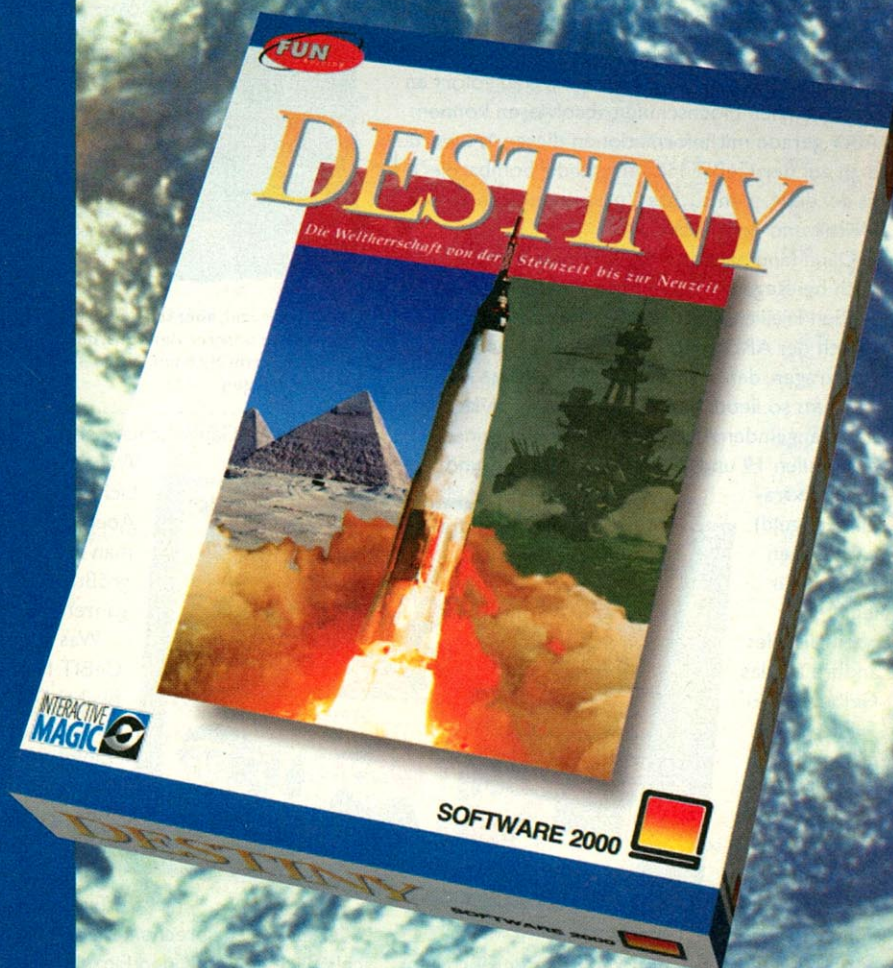
Über 250 unterschiedliche Erfindungen

Variable Schwierigkeitsstufen

Soundtrack in CD-Audioqualität

Erhältlich für PC CD-ROM

Besuchen Sie uns auf der Computer'96
vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Halle 10, Stand B 20 und C 21



SOFTWARE 2000



eine Ausnahmegenehmigung, von denen es in den letzten beiden Messtagen scheinbar besonders viele gab.

"Der Ehrliche ist der Dumme", wie es weiland Tagesthemen-Moderator Ulrich Wickert als Titel für sein Buch formulierte. Insgesamt paßte dieses Verwirrspiel aber irgendwie hervorragend zu einer Messeleitung, die den Spielehersteller Blue Byte in eine Halle mit Bundeswehr und Arbeitsamt pflanzte. Aber zu diesem Thema wird Ihnen Klaus im zweiten Teil des Features noch einiges mehr erzählen.

Bleibt nur zu hoffen, daß die Messeleitung auch in dieser Hinsicht ihr Konzept noch einmal überdenkt, damit man bei der nächsten CeBIT HOME solche Angebote wie das 3D-Set von Miro (Brille, Sound- und Grafikkarte für 499 Mark) nicht nur sehen, sondern auch gleich mitnehmen kann.

Auch sonst viel Hype

Wer nach Hannover gereist war, um technische Innovationen im PC-Bereich zu sehen, wurde also schwer enttäuscht. Sicher, einige Hersteller wie Fujitsu, Trust und Apple stellten ihre Produktpalette ebenso vor wie etwa Microsoft und IBM. Dem durchschnittlichen Messebesucher werden diese Produkte aber in der Regel bereits bekannt gewesen sein. Darüber brauchen wir Ihnen an dieser Stelle also nicht zu berichten. Wohl auch nicht darüber, wie Sie Ihr sauer verdientes Geld gewinnbringend in US-Aktien investieren oder welche zukunftssträchtigen Studiengänge Sie ab sofort an ostdeutschen Hochschulen absolvieren können. Aber gerade mit Informationen dieser Art wurde man auf der CeBIT HOME ständig bombardiert. Es sei denn, man suchte Zerstreuung von all der Hektik und dem Trubel.

Dann fand man sich bei schönem Wetter und auch bei Regen meist auf der Wiese vor der großen Freilichtbühne wieder. Von hier wurde täglich der ARD- und ZDF-"Sommergarten" übertragen, den man sich zu Hause zwar nie, hier aber um so lieber ansah. Wahrscheinlich lag's an der mangelnden Alternative. Denn was einem in den Hallen 19 und 20 so alles als Event (und gegen Extra-Eintrittsgeld) dargeboten wurde, war leider ebenfalls alles andere als das Gelbe vom Ei.

Entweder moderierte dort die kurzgerockte Petra, deren Nachname mir irgendwie immer wieder entfällt (Sie wissen schon, Wolf-Dieter Hermanns ehemalige Assistentin aus "Bingo"), eine infantile Balance-Show, die gleichzeitig in 3-D auf eine Großleinwand übertragen wurde. Oder die Halle

wurde kurzerhand mit Sphärenklängen, Trockeneisnebel und Lasergewittern bombardiert. Oder der Besucher durfte durch

Jahren ein konkurrenzfähiges Pendant zur Internationalen Funkausstellung in Berlin zu schaffen.



Mirko Nontschew wirbt fürs Digitale Fernsehen, allerdings nur vom Großbildschirm aus. Besucher dieser Messeattraktion waren rundum zufrieden mit dem Angebot



"Tja, tut mir leid, aber ich darf Ihnen diese CD nicht verkaufen! Die Messeleitung hat mir das untersagt." – Es entzieht sich unserer Kenntnis, ob dieser nette Verkäufer diesen Satz wirklich so gesagt hat. Allerdings wird er auch jetzt vermutlich auf D-Info 3.0 sitzen bleiben, denn der Verkauf des neuen Telefonverzeichnisses ist jüngst verboten worden

abgedunkelte Gänge schlendern, an deren Wänden wabernde Lichteffekte prangten. Aber wenigstens bekam man in dieser Halle den größten Hot-Dog der ganzen Messe.

Was sonst noch zur CeBIT HOME zu sagen bleibt? Der erwartete Anstrom von 150.000 zahlenden Besuchern wurde deutlich übertroffen, und Messechef Hubert Lange scheute sich

nicht, öffentlich von einem

vollen Erfolg zu sprechen. Ziel der Messe sei es schließlich gewesen, den Einzelhändler auf die bevorstehende Integration der Multimedialkomponenten vorzubereiten. Und außerdem sei er sich sicher, in nur wenigen

Ach so! Warum hat uns das denn keiner vorher gesagt? Wir alle haben nämlich bis zuletzt an die Consumer-Messe für den privaten PC-Nutzer geglaubt, ganz wie es auch die Kollegen von der TV Spielfilm erwarteten. Hätten wir in diesem Feature Platin-Awards zu vergeben, fielen mir jedenfalls nur zwei geeignete Kandidaten ein. Zum einen der Internet-Provider germany.net, der Interessenten mit kostenlosen Getränken versorgte. Und zum anderen die freundlichen Mädels von ARI-Data, die uns Pressemenschen mit einem köstlichen Lunchpaket verwöhnten. Herr Lange hätte für seine Hakenschläge eher den Stern der Woche verdient. So, jetzt gebe ich den Stift weiter an Klaus, der die Sache wahrscheinlich ganz ähnlich sieht...

What a mess!

Eigentlich sollte an dieser Stelle eine detaillierte Beschreibung aller auf der CeBIT HOME vorgestellten Spiele-Neuheiten folgen. Doch die



Fortsetzung auf Seite 28

PC CD - ROM

11th Hour k.D.	85,90	Darker	59,90	Humans 1 & 2	29,90	Pinball Wizard 2000	59,90	Strike Base	49,90
Aboron	69,90	Dark Eye	79,90	Icebreaker	69,90	Piranha	29,90	Strike Commander	29,90
Absolute Zero	65,90	Darkseed 2	99,90	Ice & Fire	39,90	Populous & Powermonger	29,90	St. Thomas	49,90
Abuse	69,90	Dark Universe	29,90	Indy Car 2	79,90	Primal Rage	29,90	SU 27 Flanker	69,90
Aces of the Deep k.D.	79,90	Dawn Patrol	39,90	Inferno	39,90	Prisoner of Ice	59,90	Syndicate Plus	29,90
Across the Rhine	69,90	Day of Tentacle	35,90	Jack the Ripper	69,90	Privateer	29,90	System Shock	29,90
Action Soccer	49,90	Deathkeep	79,90	Jagged Alliance	39,90	Prototype	39,90	Take your best Shot	19,90
AD&D Collection	79,90	Deep Space Nine	79,90	Johnny Mnemonic	39,90	Psychic Detective	59,90	Talisman	49,90
Advanced Civilization	79,90	Descent 2	79,90	Johnny Bazzookatone	59,90	Pyrotechnica	59,90	Teamchef	39,90
Adv. of 5th Musketeer	69,90	Descent Missions	59,90	Karma	79,90	Quake	79,90	Terminal Velocity	59,90
Afterlife	79,90	Dig dt.	75,90	Kingdom-Far Reaches	39,90	Quantum Gate	29,90	Terminator - Future Shock	79,90
Air Power	39,90	Dime City	79,90	Kingdom of Magic k.D.	69,90	Radix	49,90	Terra 6 - Mission IQ	49,90
Alien Logic	39,90	Discworld	49,90	King's Quest 6	25,90	Raven Project	59,90	Terra Nova engl.	59,90
Alien Odyssey	39,90	D-Info 2	19,90	King's Quest 7 k.D.	39,90	Rayman	59,90	TFX 2 (EF 2000)	89,90
Aliens engl.	59,90	D-Info 3	39,90	Klingons	69,90	Realms of Chaos	49,90	The Hive	59,90
Allied General engl.	49,90	Domus	79,90	Knight Moves	59,90	Rebel Assault 2	69,90	Theme Park	29,90
Alone in the Dark 3	39,90	Dreamweb engl.	29,90	Knyths Chase - Time Gate	39,90	Red Ghost	69,90	This means War I engl.	59,90
Amerika 1861-1865	89,90	Dreamweb k.D.	39,90	Kyandia 3	25,90	Resurrection - Rise of Robots 2	69,90	Thunderhawk 2	69,90
Anvil of Dawn engl.	49,90	Druid engl. (Druidenzirkel)	49,90	Labyrinth of Time	29,90	Return Fire	79,90	Thunderscape engl.	39,90
Arcade Classics	39,90	D. T. Olymp. Zehnkampf	79,90	Lemmings 1 & 2	29,90	Riddle of Master Lu dt.	79,90	Time Commando	79,90
Archibald	69,90	Duke Levels - Super Duke	19,90	Lemmings 3	39,90	Ring der Nibelungen	69,90	Tiefighter k.D.	79,90
Assault Riggs	69,90	Dune 2	29,90	Links LS	99,90	Ripper dt.	85,90	Tomcat Alley	79,90
Atari Action Pack #2	39,90	Dungeon Master 2	69,90	Little Big Adventure	29,90	Rise & Rule of Ancient Empires	79,90	Top Gun dt.	79,90
ATF	79,90	Earthsiege 2 engl.	59,90	Locus	39,90	Scenery & Object Designer	85,90	Top Gun engl.	39,90
Bad Day on Midway	79,90	Earthsiege 2 k.D.	79,90	Longbow AH-64D	79,90	Schlumpfe	69,90	Torins Passage	79,90
Bad Mojo	79,90	Earthworm Jim 1 & 2	69,90	Lost in Time	25,90	Schwarzes Auge	29,90	Toshinden	69,90
Bass Fishing	69,90	Eightball Deluxe 2	29,90	Lucasarts Archives	79,90	Screamball	49,90	Total Mayhem	89,90
Battle Bugs	39,90	Elisabeth I.	89,90	Lucasarts Top Adventures	49,90	Sealegends	79,90	Total verrückte Rallye	49,90
Battles in Time	59,90	Empire 2	39,90	Machiavelli the Prince	79,90	Seawolf	29,90	Tower	89,90
Battle Race	69,90	Endorfun	29,90	Made in Germany	49,90	Seelenturm	39,90	Track Attack	39,90
Beast Within-Gabriel Knight 2	89,90	Entomorph	59,90	Mad News	39,90	Sensible Golf	59,90	Transport Tycoon	49,90
Betrayal at Krondor engl.	25,90	Exploration	69,90	Mag 1	69,90	Separation Anxiety	49,90	Transport Tycoon Dlx.	89,90
Bioforge	39,90	Extreme Games	59,90	Mag Carpet Plus	29,90	Shadoan	89,90	Triple Treat	39,90
Bleifuss	59,90	Eye of the Storm	39,90	Mag Carpet 2	49,90	Shadowcaster	29,90	Twenty Wargames	49,90
Bloodwings	39,90	F-1 Grand Prix 2 dt.	99,90	Magic of Endoria	39,90	Shadows of Cairn	39,90	Tyrian	69,90
Blown Away	79,90	F-1 Grand Prix 2 engl.	79,90	Marco Polo	69,90	Shanara	79,90	Under Killing Moon k.D.	69,90
Boong !?	59,90	F-1 Manager 96	79,90	Martini Racing	25,90	Shanghai Great Moments	79,90	Underworld 1 & 2	29,90
Braindead 13	65,90	Fade to Black	29,90	Master of Magic	39,90	Shellshock	79,90	Unnecessary Roughness 96	79,90
Breach 3	39,90	Falcon Gold	59,90	Mechwarrior 2 & Data	89,90	Shivers	89,90	Urban Runner dt.	79,90
Bundesliga Man. Hattrick	79,90	Fantasy Fest	39,90	Megarace	39,90	Sid Meiers Classic Coll.	89,90	US Navy Fighter & Data	29,90
Burn Cycle	49,90	Fantasy General k.D.	79,90	Millennia	65,90	Siedler 2	29,90	Virtua Fighter	79,90
Burning Steel 2	39,90	Fast Attack	69,90	Mission Critical	49,90	Silent Hunter	79,90	Virtual Corporation	39,90
Caesar 2	79,90	Fifa Soccer 96	69,90	Missionforce Cyberstorm engl.	89,90	Silent Steel	59,90	Virtual Pool	69,90
Central Intelligence	49,90	Fighter Duel	65,90	Mortal Coil	39,90	Silent Thunder engl.	59,90	Vollgas	59,90
Championship Manager 2	65,90	Firefight	69,90	Monopoly	59,90	Silent Thunder k.D.	89,90	Wacky Wheels	39,90
Chaos Control	69,90	Flight	49,90	Monty Python - Holy Grail	79,90	Simon 1 k.D.	29,90	Warcraft 1	29,90
Chess Challenge	39,90	Flight Simulator 5.1 dt.	99,90	Mortimer	65,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Warcraft 2	79,90
Chewy - Esc. from FS	39,90	Flodders	59,90	MTV Unplugged	49,90	Simon 2 k.D.	69,90	Warcraft 2 Data	29,90
Chronicles of the Sword	69,90	Frankenstein	69,90	Myst	69,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Warhammer engl.	59,90
Chronomaster engl.	59,90	Freddy Pharkas	29,90	Nascar Racing	35,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Warriors	39,90
Civ Net	49,90	Fritz 4	139,90	Navy Strike	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Welcome to the Future	89,90
Civilisation (ohne Verp.)	29,90	Fugger 2	79,90	NBA Jam T.E.	49,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wetlands	49,90
Civilisation 2	89,90	Future Dimensions	39,90	NBA Live 96	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Werewolf vs Comanche	79,90
Colonization	59,90	FX Fighter	49,90	Need for Speed Special Edition	69,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Whales Voyage 2	39,90
Colony Wars 2492	39,90	Gabriel Knight 1 k.D.	25,90	NHL Hockey 94	29,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Whizz	29,90
Combat Air Patrol	59,90	Gearheads	59,90	NHL Hockey 95	29,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Willi Lemke Manager	39,90
Comix Zone	79,90	Gender Wars	69,90	NHL Hockey 96	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wingcommander 2	29,90
Commander Blood	19,90	Gene Machine k.D.	69,90	Noctropolis	29,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wingcommander 3	35,90
Command & Aces o. Deep	89,90	Goblins 1&2	25,90	Normality	75,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wingcommander 4 dt.	99,90
Command & Conquer	89,90	Goblins 3	25,90	Offensive	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wingcommander 4 engl.	79,90
Command & Conquer Data	29,90	Great Naval Battles 4	39,90	Oldtimer	19,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Win Skat	45,90
Complete Onside Soccer	79,90	Hand of Fate	39,90	Old Time Baseball	99,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wipeout	69,90
Conqueror AD 1086	89,90	Hardball 5	79,90	Olympic Games	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Withaven	49,90
Creature Shock	25,90	Havoc	39,90	Panic in the Park	59,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Wolf	39,90
Crusader - No Remorse	79,90	Hell Cab	29,90	Panzer General 2 (Allied Gen.)	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Woodruff	79,90
Cyberia 2	79,90	Heroes of Might & Magic	79,90	Perfect General 2	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	World Rally Fever	69,90
Cyber Judas	79,90	Hexen	39,90	PGA Tour Golf	29,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Worms	69,90
Cybermage	59,90	Hexen Data	39,90	PGA European Golf	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Worms Reinforcement	35,90
Cyberspeed	69,90	Hi Octane	29,90	PGA Golf '96	79,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	X-Wing	75,90
Cyril Cyberpunk	49,90	History Line	29,90	PGA Golf '96 Spanish Bay Data	35,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Z	79,90
D	79,90	Hits for Six 6 - 9	je 39,90	PGA Golf '96 Sawgrass Data	35,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Zone Raiders	39,90
Daedalus Encounter	49,90	Hive	59,90	Phantasmagoria dt. oder engl.	89,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90	Zork Nemesis engl.	79,90
		Hole in One Golf	59,90	Pinball 3D VCR	59,90	Simon 1 & 2 & T-Shirt	79,90		

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

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

wenigen Hersteller, die sich auf dieser Messe versammelten, mußten schon genug hinnehmen, insbesondere, was ihren Standort anging. Aus diesem Grund widmen wir den interessantesten Produkten wenigstens in der PC Power einen angemessenen Platz; Sie finden die Titel im Review- bzw. Multimedia-Teil und bei den Previews. Und das, was Sie jetzt zu lesen bekommen, ist der rein subjektive Eindruck eines schwer enttäuschten Spielefans...



Auch diese Dame mußte in Standnähe bleiben, "Werbung" war auf der Messe nicht erlaubt. Um so erstaunlicher ist es, daß Martin und Klaus bereits am Hauptbahnhof Hannover mit Flugblättern zum Thema Messe bombardiert wurden – gleiches Recht für alle! Von wegen!

Die weniger Englischkundigen unter Ihnen werden die obenstehende Zwischenüberschrift wohl eher mit "Was für eine Messe" übersetzen. Die eigentliche Bedeutung des Ausdrucks ist allerdings "Was für ein Durcheinander!" Und das trifft den Nagel doch nun wirklich auf den Kopf.

Da störte es eigentlich gar nicht, daß sich zu den freudig erregten Spiele-Kids ("Ey geil! Die Siedler Zwo!") so manch Krawattenträger mischte und recht kleinlaut fragte, ob man die Spiele auch kaufen könne. Natürlich konnte man, nur nicht in den Messehallen.

Auf Plakaten und in Medienspots groß angekündigt, erwies sich die Game City als Superflop des Jahrhunderts. Nein, ganz bestimmt nicht, was die Besucherzahl anging, denn hier gab es fast während der gesamten Messe regen Andrang. Und auch das Bemühen der beteiligten Firmen war mehr als redlich. Der eigentliche Kasus Knacktus war das Platzangebot: Auf wahrlich engstem Raum zusammengestaucht, traten sich Gäste wie Aussteller gegenseitig auf

die Füße – sicher eine Erfahrung, aus der man lernen wird. Da wäre es doch besser gewesen, die gesamte Halle 3 dem spielenden Volk zur Verfügung zu stellen. Aber so weit hat die Messeleitung wohl nicht gedacht, und es ist fast anzunehmen, daß sie auch nicht damit gerechnet hat, daß die Turnschuh- und Käppi-Generation hier in Scharen aufmarschierte.

Martin hat bereits beschrieben, wie hübsch durcheinander die einzelnen Aussteller gruppiert waren. Daß sich Bundeswehr und Kirche quasi die Hand gaben, mag ja sehr schön sein, doch zwei, drei Stände weiter ballerten die Kids an der PlayStation um die Wette. Wollte man mit der örtlichen Nähe vielleicht den seelischen Beistand bieten, den man als potentieller Uniformträger später unter Umständen nötig hat, wenn aus dem Computerspiel plötzlich ein anzunehmender Ernstfall wird? Jetzt hätte eigentlich nur noch eine Info-Stelle der BPJS gefehlt, und alles wäre perfekt gewesen...

In diesen heil'gen Hallen...

Vom Chaos profitiert haben zweifellos jene Firmen (abgesehen von Sega und Sony/Psygnosis), die ihre eigenen Stände hatten. Blue Byte, der NBG-Verlag, Ari Data, Infogrames mit Ocean in Halle 3, UBI Soft in Halle 4, um nur einige zu nennen, und BMG, fernab vom Spielparadies in Halle 2, wo es allerdings sehr

gezieltem Wurf wurden 5000 Demos unters Volk gebracht, und die Größe des Standes erlaubte durchaus eine längere Verweildauer. Deshalb ist zumindest der Münchner Hersteller und Distributor zufrieden mit der Messe.

Auf eine andere Art zufrieden waren einige Firmenvertreter, die nur als Gäste anwesend waren. "Wir bereuen es nicht, hier keinen Stand zu haben", sagte der Vertreter eines namhaften Softwarehauses, der nicht genannt werden möchte. "Und das Schlimmste: Ich wollte mir ein Handy kaufen, jetzt darf ich es nicht einmal." Nun gut, dieses Leid teile ich mit ihm...

Was ich am Stand eines wissenschaftlichen Verlags zu hören bekam, verstärkte noch meinen Negativeindruck: "Wir sagen den Kunden, daß sie unsere Produkte nicht kaufen dürfen. Jetzt hat

die Messeleitung zumindest für die Zeitschriften die Erlaubnis erteilt. Aber was ist mit den CDs? Keiner weiß hier etwas genaues. Der Endverbraucher wird nicht auf die Messeleitung schimpfen, sondern auf den Verkäufer hinterm Tresen und somit auf uns. Und unser Image wird dadurch geschädigt, nicht das der Messeleitung." Wie wahr!

... haben Sie nichts verloren

Unübersichtlichkeit, Verkaufsverbot und äußerst mangelhafte Planung waren aber nicht die einzigen Schwachpunkte, das Schlimmste widerfuhr nämlich einer Softwarefirma während und dann nach der Messe. Wenn Sie die Computer 96 in Köln besuchen oder zufällig auch bei der ECTS in London gewesen sind, dann werden Ihnen sicher die vielen Maskottchen der Spiele-Hersteller in Lebensgröße aufgefallen sein. Es gehört einfach dazu, ist ein netter Anblick, und es begeistert nicht nur die kleineren Besucher, wenn man seinem Idol mal zärtlich übers Fell streicheln darf. Ich erinnere mich z.B. sehr gerne an meine Begegnung mit Miss Piggy und Kermit, dem Frosch.



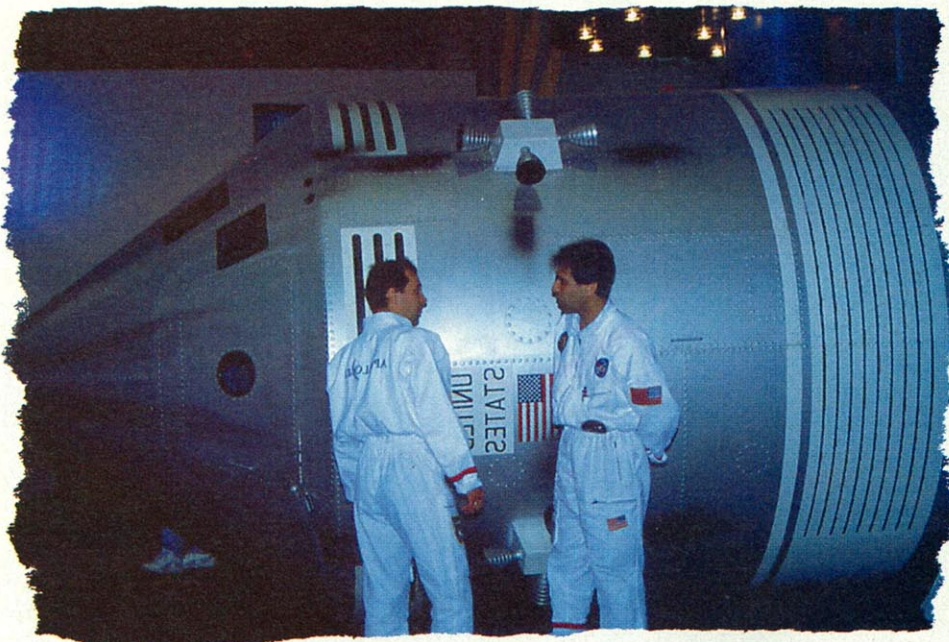
"Sehen Sie, bei dieser Tastatur aus Holz können Sie nix falsch machen. Normalerweise formatieren Sie Ihre Festplatte, wenn Sie hier drücken."

Doch das war in London, in Hannover war das alles ganz anders, denn ein Hersteller hatte es doch tatsächlich gewagt, sein (sehr bekanntes) Maskottchen nicht nur in der eigenen, sondern auch in der benachbarten Ausstellungshalle herumlaufen zu lassen. Nach drei Stunden setzte die Messeleitung dem Spielchen ein vorzeitiges Ende und verwies das unschuldige Stofftier, alias

Mensch, wieder in die Grenzen des eigenen Standes. Begründung: Dies sei Werbung, und das werde nicht gern gesehen. Das Maskottchen hiernach übrigens auch nicht mehr.

Als es dann am Montag nach der Messe an

Hannover auf meinen Tisch. Darin zog die Messeleitung ihr höchstpersönliches, positives Schlußresümee. Ich darf wohl zitieren und meinen höchstpersönlichen Senf dazugeben, liebe Hannoveraner, oder?



Müßte diese Rakete nicht eigentlich aufrecht stehen? Die beiden Astronauten scheinen sich nicht daran zu stören...



Fernsehübertragungen live vom Geschehen gehören bei n-tv zu den Pflichtübungen

den Abbau ging, machten die weiblichen Firmenangestellten – überhaupt alle noch anwesenden Frauen – die Bekanntschaft eines weiteren Rituals, das zumindest in ihrer Heimatstadt bislang unbekannt ist: Die Damentoiletten waren nämlich abgeschlossen, und so nahm der Begriff Emanzipation eine völlig neue Bedeutung an. Nicht nur Frau Sommer würde hierzu sagen: "Das ist die Krönung!"

Wir fassen zusammen

Kurz bevor ich ans Schreiben dieses Beitrages ging, der – wie eingangs erwähnt – eigentlich ganz anders geplant war, flatterte ein Schreiben aus

"Damit Sie sich nach Ihrer Rückkehr ein Bild vom gesamten Verlauf der Messe machen können..." Ja, in der Tat, ich habe jetzt nur auf den negativen Punkten herumgehackt, und dabei war die CeBIT HOME für jene Besucher, die an High-Tech, Internet und Digitalem Fernsehen interessiert sind, ein voller Erfolg. Aber wo waren die Spieler? Ah ja... weiter hinten im eigentlichen Text folgt die Erwähnung der Softwareindustrie. In genau 5 Zeilen! Ich hoffe, man ist sich darüber bewußt, daß es ohne so manche Spiele noch lange keinen Pentium 200 etc. geben würde (scheinbar aber doch nicht). 210.000 Besucher besuchten 643 Aussteller – na

gut, die Spielebranche war da eher die Ausnahme als die Regel, dürfte aber, was das Interesse der zumeist jungen Besucher angeht, mit an der Spitze liegen.

"Zwei Jahre vor der nächsten CeBIT HOME sprechen sich weit über 60 Prozent der Aussteller ganz klar dafür aus, daß sie (...) wieder teilnehmen werden." Seltsam, bei Messen, die wir sonst besuchen, ist diese Zahl deutlich höher. Ach ja, oben genannte "Pech-Firma" wurde nicht einmal gefragt, ob sie wiederkommt, nur so nebenbei...

146.000 Privatbesucher (70%) waren gekommen, und davon bestätigten 68%, daß der Messeverlauf ihren Erwartungen völlig bzw. größtenteils entsprach. Liest sich positiv, aber kehren wir den Spieß doch einmal um und nehmen das, was Martin und ich in schweißtreibender Arbeit niedergeschrieben haben, hier mit 'rein, dann liest sich das wie folgt:

Die meisten Besucher waren Privatpersonen, die nach UNSEREN Erkenntnissen zum Großteil auch daran interessiert waren, ein Schnäppchen zu machen. Durch das Verkaufsverbot, das allerdings nicht konsequent durchgezogen wurde, war man darauf angewiesen, sich lediglich mit Katalogen oder Bestellungen zu trösten und die übrige Zeit damit zu verbringen, sich von Mirko Nontschew oder Eva Herman digital bzw. live unterhalten zu lassen. 32 % dieser Besucher waren nicht oder weniger zufrieden – und ob sie in zwei Jahren den teilweise weiten Weg noch einmal gehen werden, ist sehr fraglich.

Die vergleichsweise wenigen Fachbesucher zeigten ebenfalls extrem gemischte Gefühle. Nur die Hälfte von ihnen gab der Messe das Urteil "sehr gut" oder "gut" – die andere Hälfte war weniger zufrieden. Nehmen wir also diese 50% und zählen hierzu die enttäuschten Privatleute, dann ergibt das immerhin 78 540 Besucher, die in zwei Jahren vielleicht nicht mehr kommen werden. Zieht man diese von der Gesamtbesucherzahl ab, so kommt man auf nur noch 131 460 Besucher, was bei erwarteten 160 000 zu wenig sein dürfte.

Also, liebe Messeleitung, laßt Euch etwas einfallen, damit die CeBIT HOME 1998 vielleicht auch für uns Spieler ein Erfolgserlebnis wird. Und bitte: Wenn schon die meisten Besucher Endverbraucher sind, dann erlaubt es denen doch, ihr Geld an Ort und Stelle loszuwerden. Oder habt Ihr etwa davon profitiert, daß Eure Imbißstände pausenlos belagert waren (ärmlich belegtes Baguette: 6,80 Mark!)?

Ach ja, und wenn Ihr schon so nett seit und vier Leute bei der Akkreditierung der Presse einsetzt, dann sorgt doch bitte dafür, daß die blonde Dame am Schalter 2 beim nächsten Mal ihre Privatgespräche zu einem anderen Zeitpunkt führt als ausgerechnet dann, wenn sich unter anderem zwei gut aussehende Herren von der PC Power ihr Plastikschildchen abholen wollen und erst nach sieben Minuten Schlange stehen erfahren, daß man sich nicht bei ihr melden kann. Wir würden es zu würdigen wissen. – Noch Fragen, Mirbach? – Keine, Trafford. ☺

der mit dem

© Pim Huizinga



pinxel tanzt

Der Siegeszug der Computer-Grafik in fast allen Bereichen unseres Lebens ist kaum noch aufzuhalten. Längst kommt kein Action-Film im Kino mehr ohne computeranimierte Monster und Dinosaurier aus. Vergessen sind die Zeiten, als der Köpcke der Nation seine Tagesschau-Nachrichten vom Besuch des amerikanischen Präsidenten in Uganda noch vor handkolorierten und -geklebten Landkarten ablas. Lorenz Steinke zeigt, welche Software auch dem Heimanwender den Einstieg in die Welt der bunten Bildschirm-Grafiken ermöglicht.

Die Werbung zeigt uns, wo es langgeht. Seit Erfindung der digitalen Bildbearbeitung wäscht das Waschmittel plötzlich noch weißer als weiß, präsentiert die ultramoderne Hausfrau den ultramodernen Hygieneartikel vor einem bunt wabernden VR-Hintergrund, und selbst die gute alte Klementine morpht im Spot unversehens zum grinsenden Sparschwein, um unser Unterbewußtsein vom unschlagbar günstigen Preis der neuen Mega-Perlen zu überzeugen. Sogar Ihr Auto-Händler und Ihr Haar-Stylist setzen längst auf Computer-Simulationen, um Ihnen das neueste Familien-Coupé oder die passende Sommer-Friseur schmackhaft zu machen.

Im Eiltempo verändert der Computer unser Bild von der Welt, indem er unser Auge mit neuen Bilderstürmen überrascht, in denen die Gesetze der Physik längst aufgehoben sind. Klar, daß da so mancher Computer-Besitzer Lust bekommt, selbst Hand anzulegen und seine ganz persönliche Grafik-Realität zu schaffen. Wir haben deshalb für Sie das aktuelle Angebot an Grafik-Software durchforstet und uns angesehen, was zur Zeit an Grafiksoftware angeboten wird.

Grafik ist nicht gleich Grafik

In der Realität ist alles einfach. "Ein Baum ist ein Baum", wie der belgische Maler René Magritte einst so treffend bemerkte. Nicht ganz so einfach verhält es sich bei Abbildungen realer Gegenstände. So besteht das Foto eines Baumes beispielsweise aus vielen Millionen verschiedenfarbigen Bildpunkten, die zusammengenommen ein Abbild des fotografierten Gegenstandes ergeben. Auch ein Fernseher macht nichts anderes als ein (sehr viel größeres) Punkteraster darzustellen, das im Gehirn des Betrachters schließlich als Gegenstand wiedererkannt wird.

Bei Grafikprogrammen unterscheidet man zwischen zwei großen Gruppen: Zum einen gibt es sogenannte Bitmap-Programme, die, genau wie ein Fotoapparat oder ein Fernseher, mit einem Punktemuster arbeiten. Ist dieses Punkteraster genügend fein (man spricht hier von hoher Auflösung) wird es vom menschlichen Auge nicht als Punktemuster, sondern als ein erkennbares Bild wahrgenommen. Bitmap-Programme eignen sich daher gut zum

Bearbeiten von eingescannten Fotos, da sie Abbildungen nach dem gleichen Prinzip erzeugen.



Der Photoshop bietet zahlreiche Funktionen zur Erstellung von Druckvorlagen

Die zweite Gruppe der Grafikprogramme sind die sogenannten vektororientierten Programme. Sie speichern Bilder und Zeichnungen nicht als Punktemuster wie die Bitmap-Programme, sondern in Form von geometrischen Strukturen, beispielsweise als Linien, Winkel, Kreise oder Polygone. Daher werden Vektor-Programme vor allem zum Anfertigen von technischen

Zeichnungen, etwa von Grundrissen oder Explosionszeichnungen, benutzt. Im Unterschied zu Bitmap-Grafiken können innerhalb von

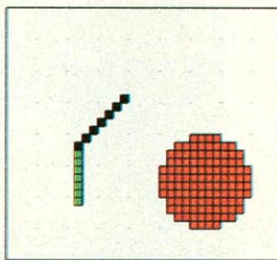
Vektorgrafiken einzelne Objekte jederzeit verschoben oder skaliert (in der Größe verändert) werden. Außerdem können Vektorgrafiken fast beliebig vergrößert oder verkleinert werden, ohne daß sie – wie etwa ein Bitmap-Bild bei starkem Heranzoomen – pixelig wirken.

Weil diese beiden Arten von Grafikprogrammen Bilder auf eine unterschiedliche Art und Weise erzeugen, können sie Grafiken

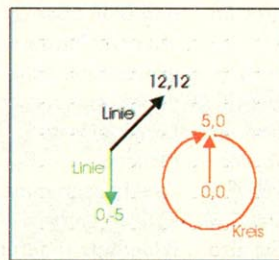
auch nicht so einfach austauschen, wie es innerhalb dieser beiden Gruppen möglich ist. So müssen Vektorzeichnungen erst in ein Punktemuster umgewandelt werden, um für ein Bitmap-Programm verständlich zu sein. Häufig kommt es dabei zu Qualitätsverlusten. Außerdem können die Bild-Objekte anschließend nicht mehr einzeln verschoben oder skaliert werden. Noch problematischer ist der umgekehrte Weg von der Bitmap- zur Vektor-Grafik.

Entsprechende Exportfilter versuchen dabei, die Bitmap in geometrische Strukturen zu zerlegen. Weil dies oft, gerade bei Fotos, nur sehr schwer möglich ist (welcher Mensch hat schon einen absolut kreisrunden Kopf?), entstehen bei der Umwandlung oft viele Tausend kleine Vektoren. Dadurch wird die gesamte Grafik sehr unhandlich. Außerdem kommt es auch hier sehr häufig zu Qualitätsverlusten.

Eine Mischform der beiden Grafikphilosophien stellen die sogenannten Raytracer dar, die



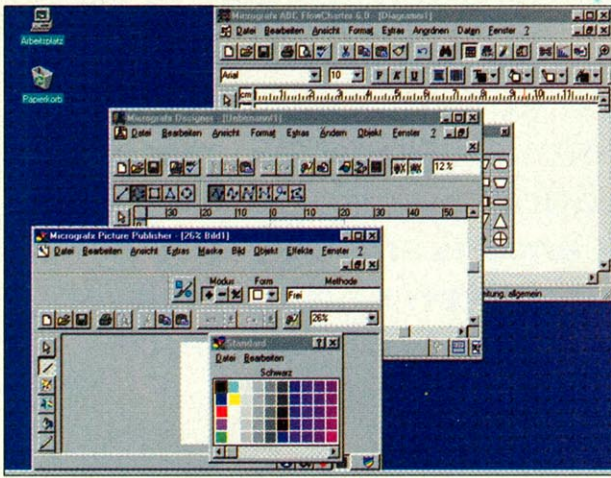
Bitmap



Vektor-Grafik

Während Bitmap-Bilder aus einem Muster von verschiedenfarbigen Pixeln bestehen, werden die Grafikelemente einer Vektorgrafik als geometrische Figuren mit berechneten Koordinaten abgespeichert, beispielsweise als Richtungs-Vektor, der eine Linie beschreibt, oder als Kreis

Bitte umblättern



Einige Grafikersteller haben gleich Pakete mit unterschiedlichen Grafikprogrammen im Angebot. Diese Pakete werden auch Bundles oder Suites genannt

anhand von Drahtgittermodellen und errechneten Lichtreflexionen Abbilder künstlicher Realitäten erzeugen. Sie verarbeiten mit einem speziellen Editor erzeugte Vektormodelle, um daraus in einem sehr komplexen Rechenprozeß eine fotoähnliche Bitmap zu erzeugen.

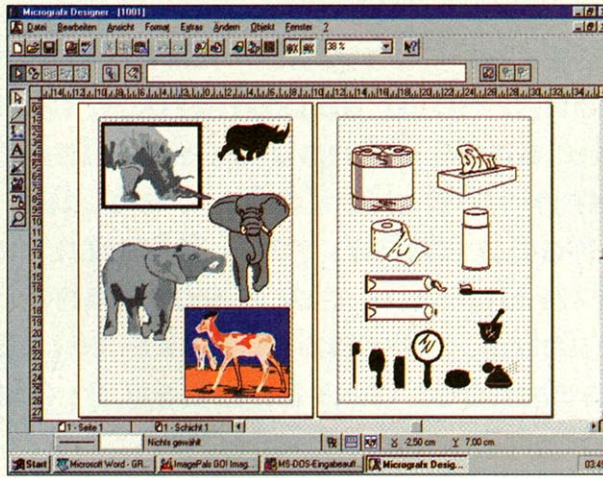
Außerdem gibt es seit einiger Zeit den Trend bei den Software-Herstellern, die beiden Systeme zu mischen. Immer mehr Programme beherrschen auch Funktionen der jeweils anderen Grafikphilosophie. So können beispielsweise einzelne Bitmaps in Zeichnungen eingefügt oder Polygone über eine Bitmap gelegt werden. Trotzdem gibt es bisher noch kein Grafikprogramm, das die Vorteile beider Philosophien vereinigen kann. Profis benutzen daher meist gleichzeitig mehrere



Programme aus beiden Gruppen für ihre Arbeit.

Und obwohl die Grafik-Programme mittlerweile immer leistungsfähiger und umfangreicher werden, sind die meisten doch weiterhin Spezialisten für bestimmte Aufgaben. So gibt es zwar einige Allrounder unter den Grafikprogrammen, die die meisten Aufgaben mehr schlecht als recht lösen, doch die größeren Hersteller haben längst eine ganze Palette von spezialisierten Zeichen- und Malprogrammen im Angebot unter denen der Kunde seinen Favoriten auswählen kann (etwa ein technisches Zeichenprogramm oder eine Bildbearbeitungssoftware). Häufig

werden diese unterschiedlichen Programme vom Hersteller als Paketangebot, auch neudeutsch



Die CD-ROM macht es möglich: Die Auswahl an Bildern in Clipart-Sammlungen ist groß und reicht von A wie Animals über L wie Landkarten bis zu Z wie Zellstoffpapieren.

Programme sind echte Multitalente, andere nur für ganz bestimmte Aufgaben geeignet. So reicht die Palette von Spezialisten für Fotoretusche und Druckvorlagenherstellung über kinderfreundliche Malprogramme bis zu leistungsstarker CAD-Software.

Am Anfang war der Vektor

Weil Vektorprogramme ihre Bildinhalte in Form geometrischer Strukturen und deren Beschreibung abspeichern, eignen sie sich besonders gut zum Erstellen von technischen Zeichnungen. Lange Jahre wurden sie deshalb hauptsächlich für technische Anwendungen genutzt und waren im Home-Bereich kaum zu finden. Für klassische Home-Computer wie den legendären C64 oder den Amiga gab es beispielsweise kaum Vektor-Zeichenprogramme.

Mittlerweile aber erfreuen sich die

So speichern Sie Ihre Fotos ab

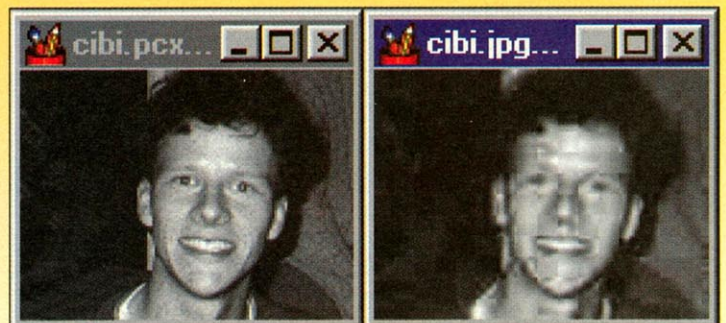
Wer öfter mit Grafikprogrammen arbeitet, größere Bildermengen auf der Festplatte speichert oder häufig Bilder ausdruckt, sollte sich einmal Gedanken über das Dateiformat machen, in dem er diese Grafiken abspeichert. Denn nicht nur das Angebot an Grafiksoftware ist mittlerweile fast unüberschaubar geworden. Auch die Zahl der Grafikformate nimmt ständig zu. Und jedes dieser Dateiformate hat bestimmte Vor- und Nachteile, etwa, daß es besonders gut zum Abspeichern von Fotos geeignet ist oder sehr platzsparend arbeitet. So kann die Größe einer bildschirmfüllenden Grafikdatei schnell zwischen wenigen Kilobyte und mehreren Megabyte schwanken. Dabei gilt aber auch, daß besonders kleine Bilddateien nur relativ wenig Informationen enthalten. Werden sie beispielsweise nachträglich vergrößert, erscheinen sie daher unscharf oder pixelig.

Bevor Sie Bilder abspeichern, sollten Sie also über deren weitere Verwendung nachdenken. Wollen Sie die Bilder später ausdrucken oder mit einer anderen Software weiterbearbeiten, sollten Sie sie mit einer möglichst hohen Auflösung und Farbtiefe abspeichern. Das

kostet einige Megabyte Speicherplatz pro Bild, garantiert aber auch beim Ausdruck auf hochwertigen Druckern noch gute Ergebnisse. Als Faustregel gilt hierbei, daß Sie mit mindestens 300 dpi (Dots per Inch) und einer Farbtiefe von 24 Bit speichern sollten, wenn Sie Ihr Bild auf einem Drucker ausgeben wollen. Allerdings nur, sofern ihr Ausgangsbild bereits in so hoher Qualität vorliegt. Die am häufigsten verwendeten Dateiformate hierfür heißen TIFF, GIF, PCX und BMP. Aber Vorsicht: Mittlerweile gibt es zahlreiche Variationen dieser Grafikformate. Manche Grafikprogramme können daher die Bilder aus anderen Programmen nicht einlesen, obwohl sie scheinbar (aber eben nur scheinbar) das selbe Grafikformat

verstehen.

Wollen Sie ein größeres Foto-Archiv anlegen, empfiehlt sich ein platzsparendes Dateiformat wie die aus dem Internet bekannte JPEG-Komprimierung. Sie reduziert die Datenmengen je nach Einstellung auf bis zu zwei Prozent der Ursprungsgröße. Allerdings verliert das Bild dabei stark an Qualität und ist dann häufig für eine spätere Nachbearbeitung oder Vergrößerung nicht mehr zu gebrauchen.



Beim Abspeichern von Bildern im JPEG-Format kann es gerade bei hohen Kompressionsraten zu sehr unschönen Qualitätsverlusten im Bild kommen, die bereits bei leichter Vergrößerung sehr deutlich zu sehen sind.

Die Geschichte der legendären **Band aus Liverpool**

THE BEATLES

FOREVER

SAMMLERAUSGABE

**Die
Pilzköpfe
sind zurück**

**Neue
Songs
neue
CDs**

**Was kam
nach der
Tragödie?**

**Dutzende
seltener
Fotos**

**Vollständige Discographien
von John, Paul, George und Ringo**

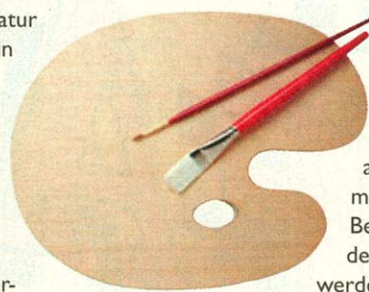
Demnächst im Handel

Vektorprogramme auch bei Hobby-Anwendern wachsender Beliebtheit. Dank der zahlreichen neuen und äußerst leistungsstarken Funktionen und ihrer relativ einfachen Bedienbarkeit haben sie den klassischen Bitmap-Malprogrammen in vielen Bereichen bereits den Rang abgelassen.

Viele Anwender schätzen vor allem die Bedienerfreundlichkeit von Vektorprogrammen. So lassen sich Vektorobjekte viel leichter nachträglich vergrößern, verkleinern und in der Farbe verändern, als dies bei gemalten Bitmap-Objekten der Fall ist. Denn bei einem Vektorprogramm "merkt" sich der Computer jedes Grafikobjekt einzeln, während eine Bitmap

Natur, beispielsweise ein menschliches Gesicht oder die Rinde eines Baumes gezeichnet werden soll. Hier nämlich macht sich bemerkbar, daß Vektor-Zeichnungen aus geometrischen Strukturen bestehen, die es in der Natur nur sehr selten gibt. Deshalb wirkt ein mit einem Vektorprogramm gezeichnetes Gesicht immer etwas künstlich und selten so echt und plastisch wie ein fotografiertes Gesicht. Und nur wirkliche Grafikprofis schaffen es, Vektorbilder mittels komplizierter Farbverläufe sowie Airbrush-, Schmier-

3-D-CAD-Programme, mit denen nicht nur Vektormodelle von Werkstücken oder ganzen Gebäuden auf dem Bildschirm konstruiert werden.



Mittlerweile läßt sich auch gleich die Reaktion des Materials auf Hitze und Kälte, Druck oder Verformung austesten. Dem Programm müssen dazu lediglich Beschaffenheit und Form des Werkstoffs mitgeteilt werden.

und anderen Effekten annähernd fotorealistisch wirken zu lassen.

CAD - Vormarsch der Techniker

Was vor ein paar Jahren noch wie ein Traum aus einer fernen Zukunft wirkte, ist mittlerweile längst Realität geworden. Dank leistungsfähiger CAD-Expertensysteme, schneller Workstations und fixer Grafik-Engines können heutzutage immer mehr Produkte auf dem Bildschirm

Ganz so weit ist die CAD-Software für den Home-Bereich noch nicht. Zwar beherrschen auch hier schon einige Programme komplexe Zeichenfunktionen und verbreitete CAD-Dateiformate. Doch schon mit typischen 3-D-Anweisungen tun sich die meisten von ihnen schwer. Auch das Angebot an Bauteile-Bibliotheken nach DIN- und ISO-Normen ist oft sehr begrenzt und die Software damit für ernsthafte Ingenieur-Anwendungen kaum brauchbar.

Solche Programme sind daher vor allem für das Anfertigen von Schaltplänen, Dokumentationen und technischen Layouts geeignet. Einige Programme wie der Micrografix Designer bieten deshalb auch spezielle Bauteile-Bibliotheken mit den standardisierten Symbolen für elektronische Bauelemente. Der Hobby-Anwender kann sich damit den Schaltplan für sein eigenes Transistor-Radio oder die selbstentwickelte mikroprozessor-gesteuerte Kaffeemaschine zeichnen.

Speziell für Studenten und kleinere Firmen im Ingenieur- und Architekturbereich gibt es

außerdem sogenannte Light-Version bekannter CAD-Programme, beispielsweise von Autodesks Autocad. Diese abgespeckten Programmversionen werden zu einem für Privatleute gerade noch erschwinglichen Preis angeboten und bieten weitgehende Kompatibilität zu ihren großen Geschwistern. Wer auf diese Kompatibilität keinen Wert legt und seine technischen Zeichnungen ausschließlich für den Heimgebrauch



Der Fractal Design Painter gehört zu den High-End-Programmen für das fotorealistische Malen

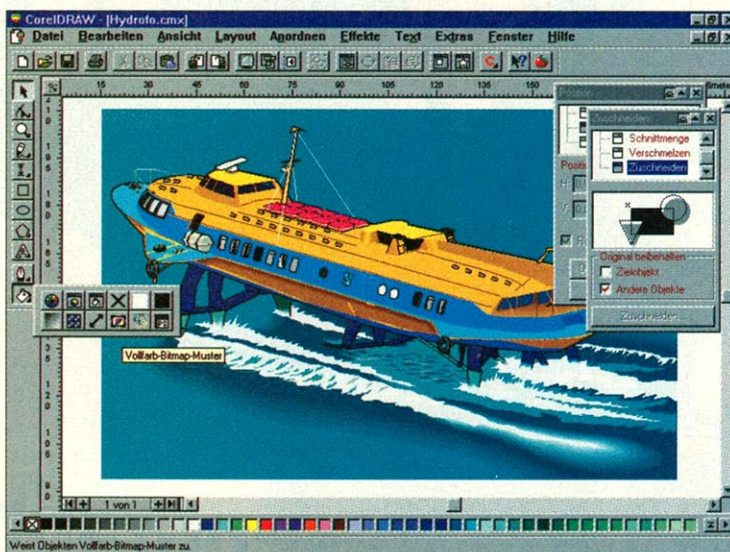
immer nur als Farben-Matrix vorhanden ist, in der das Programm, anders als das menschliche Auge, keine einzelnen Objekte unterscheiden kann.

Zum großen Erfolg der Vektorprogramme haben aber auch die umfangreichen Clipart-Sammlungen beigetragen, die viele Hersteller auf ihren Programm-CDs abspeichern. Weil Vektorgrafiken in der Regel weniger Speicherplatz benötigen als Bitmap-Bilder, lassen sich einige Tausend dieser Clipart-Zeichnungen auf einer einzigen CD unterbringen. Der kanadische Marktführer Corel hat seine Grafiksuite Corel Draw 6 beispielsweise mit 25.000 Clipart-Bildern und rund 1.000 Schriften auf vier Programm-CDs ausgestattet.

Aber auch andere Hersteller haben den Trend der Zeit erkannt und runden ihre Grafikprogramme mit umfangreichen Bildersammlungen ab – häufig allerdings im hauseigenen Grafikformat, das leider von keinem anderen Grafikprogramm außer dem eigenen gelesen werden kann. Damit sind die Vektorzeichenprogramme zu echten Multitalenten geworden, mit denen sich ebenso gut ein Geschäftsbrief entwerfen läßt, wie ein Plakat für den nächsten Auftritt der eigenen Band oder eine 3-D-Ansicht vom Innenleben des eigenen Computers.

An ihre Grenzen stoßen die Vektorprogramme allerdings immer dann, wenn Objekte aus der

simuliert und getestet werden, bevor der erste Prototyp auf dem Schreibtisch des Ingenieurs



Als klassischer Allrounder gehört die Corel-Suite zu den meistverkauften Grafikprogrammen auf dem deutschen Markt

liegt oder der erste Spatenstich für das neue Haus auf der grünen Wiese ausgehoben wird. Längst können Architekten die Traumwohnung als 3-D-Simulation vorführen und Flugzeuge, die es in der Realität noch gar nicht gibt, werden im Simulator auf Herz und Nieren getestet.

Möglich wird dies unter anderem durch neue

anfertigt, der fährt hingegen besser mit einem Zeichenprogramm ohne CAD-Funktionalität.

Jeder sein eigener Regisseur

Die Geschwindigkeit neuer Rechnergeneration und 3-D-Grafikkarten macht es möglich. Auch das Erstellen eigener Trickfilme auf dem



Dank hoher Geschwindigkeit und einfacher Bedienbarkeit macht Xara dem großen Bruder Corel Draw Konkurrenz

heimischen PC ist keine Zukunftsmusik mehr. So gibt es bereits mehrere Programme, mit denen Sie sich als Ihr eigener Spielberg betätigen können.

Diese Trickfilm-Software besteht meist aus mehreren Modulen für die einzelnen Schritte der Filmherstellung. Mit dem ersten Modul, in der Regel einem für diese Aufgabe angepaßten Zeichenprogramm, können Sie 3-D-Modelle von ihren Hauptdarstellern erstellen. Da es sehr aufwendig ist, die Bewegungsabläufe einer

Trickfilmfigur selbst zu zeichnen, verfügen die Programme meist schon über

umfangreiche Bibliotheken mit vorgefertigten Figuren. Im

nächsten Modul können Sie dann den eigentlichen

Film drehen, indem Sie die

Bewegung ihrer Figuren vorgeben und

mit dem jeweiligen Szene-Hintergrund kombinieren. In einem weiteren Modul schneiden Sie dann Ihre Szenen zusammen und kombinieren diese noch mit einem von ihnen gewählten Soundtrack oder Sprachdateien. Fertig ist der Film.

Trotzdem die Hersteller dieser Trickfilm-Software allerdings leichte Bedienbarkeit und schnelles Erlernen der Programmfunktionen versprechen, dauert es schon eine ganze Weile, bis der erste Film fertig aus den heimischen Studios fertig ist. Denn wer schon einmal einer Trickfigur das Laufen beigebracht hat oder die Lippenbewegung einer Figur zu gesprochenem Text synchronisiert hat, weiß, wie schwierig das Erstellen von Zeichentrickfilmen ist.

Und so dauert es schon ein paar Wochen, häufig Monate, bis der erste Film unter eigener Regie entsteht. Damit sind diese Programme, trotz der mittlerweile akzeptablen Preise und der moderaten Hardwareanforderungen (ab Pentium aufwärts) in erster Linie etwas für echte Freaks.

So wird Ihr Urlaubsfoto doch noch schön

Zu ärgerlich: Da hat man ein halbes Jahr für den wohlverdienten Urlaub in südlichen Gefilden gespart, um anschließend die Arbeitskollegen mit Fotos vom Strandhotel vor Neid erblassen zu lassen. Doch statt dessen erblaßt man nur selbst, wenn man die Bilder schließlich nach der Entwicklung beim Fotoladen um die Ecke abholt. Das erste Foto ist verwackelt, auf dem zweiten ist der Himmel unerklärlicherweise völlig grau, und auf dem dritten Bild läuft die leider mitgereiste Schwiegermutter vor der Linse her und verdeckt den Blick auf das teure Luxushotel, das man sich so mühsam erspart hat. Wie soll man mit solchen Fotos bei den Arbeitskollegen noch Eindruck machen?

Abhilfe schafft hier Bildbearbeitungssoftware für den Heimanwender. Denn was den Profis recht ist, kann auch dem Laien nur billig sein. Und so

Bitte umblättern

TOPSHARE

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

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

CD-ROM Spiele

Ascendancy DV + Kaiser Deluxe+ 84,90
Jagged Alliance DV 58,90

AH-64D Longbow DV 87,90

Auf der Suche nach dem

Ultimate Mix DV 69,90

Azraels Tears DV 72,90

Bioforge DV 36,90

BOONG !? DV 58,90

Cäsar 2 DV 82,-

Chewy Escape from F5 DV 39,90

Civilisation II DV 85,90

Command & Conquer Mission34,-

Der Planer 2 DV 76,90

Die Siedler 2 DV 74,90

Die Fugger II DV 82,90

Earthsiege 2 DV 88,90

Earthworm Jim 1+2 DV 68,90

Elisabeth 1 DV 74,90

Evokation DV 78,-

Fantasy General DV 69,90

F1 Manager 96 DV 74,90

Formula One Grand Prix 2 78,90

Freddy Pharkas DV 28,90

Gene Machine DV 78,90

Golden Gate Killer DV 74,90

HUGO 3 69,-

KARMA DV 78,90

Kingdom of Magic DV 69,90

Links LS DA 98,90

Megapack 6 84,90

Riddle of Master Loo, Maniac Carts

Panzer General 2, Legend of Kyrandia 3,

Druid, Pinball 3D VCR, Action Soccer,

Steel Panther, Deathgate, Al Unser Jr.

Missionforce Cyberstorm DV 88,90

Monthly Python Holy Grail 78,90

Myst DV 69,-

Need for Speed Special DV 87,90

Normality DV 78,90

Pizza Connection DV 28,90

Pole Position DV 74,90

Rayman 65,90

Rebel Assault 2 DV 79,90

Shanara DV 83,90

Star Trek Klingons DA 74,90

Star Trek Warrior Set DV 68,90

The Dig DV 74,90

Time Commando DV 82,90

Tiefighter & Mission DV 77,90

Virtua Fighter 79,90

Vollgas DV 48,90

Warcraft 2 DV 82,-

Warcraft2 Mission CD 29,90

Win Skat DV 39,90

Wing Commander 3 DV 44,90

Z DV 78,90

Zork Nemesis DV 84,90

Lexika

Bertelsmann Discovery 97 159,-

Bertelsmann Planet Erde 85,-

Bertelsmann

Großer Atlas der Welt 85,-

Chronik der Technik 85,-

Compton Encyclopedia 96 69,-

Grollier Encyclopedia 96 69,-

Lexikon des intern. Films DV 128,90

Microsoft Bookshelf 96/97 119,90

Microsoft Encarta 96 109,-

Rock Encyclopedia DV 82,-

3D Skeleton 68,90

A.D.A.M DV 78,90

Biolek: Meine Rezepte 56,-

Body Works 5.0 DV 69,-

Das Wunder unseres Körpers 129,-

Die gr. Museen Europas 1 84,90

Die gr. Museen Europas 2 84,90

D-Info 3 44,90

D-Atlas 39,-

D-Jure 45,-

Druckstudio: A la Carte 29,90

Druckstudio: Einladungen 29,90

Duden

-die NEUE Rechtschreibung 68,90

Eine kurze Geschichte der Zeit 85,-

Einf.in die klassische Musik 58,-

Encyclopedia of

Space & Universe 98,90

Englisch 2 Plus 78,90

Faszination Pflanzen 44,90

Firmendatenbank D/Ö/CH 48,90

KGB Akten DV 78,90

Le Louvre DV 88,-

Mein Büro 1

(7 Vollversionen incl. Works 3.0) 79,-

Bei Bestellung von mindestens

3 CD-ROM eine

Überraschungs CD GRATIS!!!

MS Cinemania 96 (WIN 95) 68,-

MS World Atlas (WIN95) 109,-

Monthly Python Holy Grail 78,90

Musikmaker + Keyboard 59,90

Naturmedizin Ratgeber 68,90

Pegasus Vol.4 36,90

Personal Translator 179,-

Recht für Mieter 37,90

Route 66 DV 69,-

Tennis interaktiv 84,90

Ultimate Human Body 99,-

Ultra Pack 2 84,90

Erlebnis Mensch, Falk City Guide,

Chronik d. 20. Jahrh., Großer Autoatlas D,

3D Home Designer, Wiso-Mein Geld,

ADAC Special 96, Home Control Level2,

Maggi Kochstudio, Lotus Organizer

Virtuelles Oktoberfest 48,90

WDR Computerclub CD 19,80

Welt der Wunder

Wie funktioniert das ? 128,90

Win Vokabel 3.0 D/E E/D 55,-

Win Raily Gleisplansoftware 46,90

Win Wörterbuch D/E E/D 12,-

Win Wörterbuch D/F-F/D 12,-

Kinderprogramme ab 4 Jahre

Baba Jaga & die Zauberhäse 59,90

Imo und der König 59,90

Janosch: der kleine Tiger 58,-

Lexikids DV 84,90

Max und das Schloßgespenst 69,-

Mein erstes Lexikon 99,90

Nur Oma & Ich 74,90

Schildkröte & Hase DV 75,-

Tuneland DV 68,90

Wo ist Walter 78,90

Zirkus DV 69,-

Kinderprogramme ab 8 Jahre

Denkspiele III 69,-

Der Teletransportierschlumpf 74,90

English for Kids 89,-

Mathe Star 1-4.Klasse 48,90

Mathe Workshop DV 88,-

Microsoft Explorapedia DV 79,-

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)

haben die Software-Anbieter bereits eine Vielzahl von entsprechenden Programmen im Angebot, mit denen sich die Urlaubsbilder nachträglich verschönern lassen.

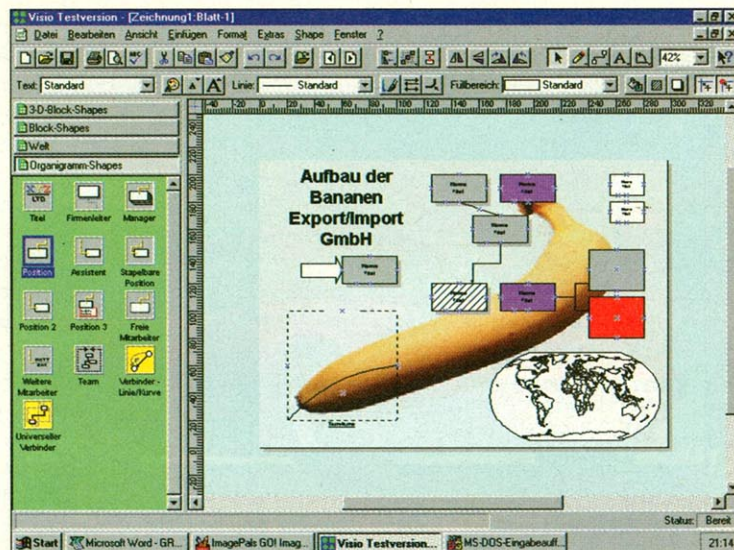
Im Unterschied zu den Profi-Programmen können sind die Anwendungen für den Hobby-Bereich natürlich deutlich abgespeckt. Insbesondere fehlen Funktionen zur Herstellung von Druckvorlagen, zum Aufteilen der Farbkanäle sowie komplexe Effekt-Filter, deren Bedienung langjährige Fotopraxis voraussetzt. Was bleibt, sind relativ einfach zu bedienende Programme, mit denen sich immer noch ganz erstaunliche Veränderungen an eingescannten Fotos vornehmen lassen.

Wer erst einmal die Urlaubsbilder im Rechner hat (zahlreiche Fotogeschäfte bieten das Kopieren der eigenen Filme auf Photo-CDs

bereits an), kann sie nahezu beliebig verändern. So läßt sich nachträglich der Himmel wieder blau färben, die

Schwiegermutter durch einen in das Bild kopierten Baum ersetzen oder Schmutz und Staub von der Vorlage entfernen.

Anschließend können die Bilder dann über einen Farbdrucker ausgegeben werden, auf die eigene Internet-Homepage gestellt oder als Windows-Hintergrund verwendet werden. Und wer will, kann auch mit den so retuschierten



Visio erlaubt das schnelle Anlegen von einfachen Diagrammen für geschäftliche wie private Zwecke



Der Print Artist ist wegen seiner einfachen Erlernbarkeit besonders für Kinder geeignet



Einstellbare Filterfunktionen und ein reiches Angebot an Texturen gehören zu den Stärken von Photo Impact

Bildern bei den Arbeitskollegen Eindruck schinden.

So machen es die Pixel-Profis

Längst vorbei sind die Zeiten, als das Retuschieren von Fotos noch mit Skalpell, Belichter und Retuschierpinseln erfolgte und Filme für den Vierfarbdruck in umständlichen Verfahren erstellt wurden. Seit einigen Jahren haben die Bildbearbeitungsprofis den PC als brauchbares Werkzeug zur Druckvorlagen-erstellung und Retusche entdeckt. Die Software-Hersteller haben längst auf diese Nachfrage nach Highend-Software zur Fotobearbeitung reagiert und eine Handvoll exzellenter Profi-Programme auf den Markt gebracht. Zu den bekanntesten Vertretern dieses Genres gehören beispielsweise der Photoshop von Adobe oder der Fractal Design Painter, der in Deutschland von der Rubbelbuchstabenfirma

Letraset vertrieben wird.

Doch die Bedienung dieser Profi-Software ist nicht einfach. Nur wer sich mit den theoretischen Hintergründen der Bildbearbeitung beschäftigt, also beispielsweise den Unterschied zwischen Monitor-Gamma und einer CMYK-Separation kennt, kann mit den Programmen ernsthaft arbeiten. Außerdem stellt die Profi-Software sehr hohe Anforderungen an die Hardware des Benutzers.



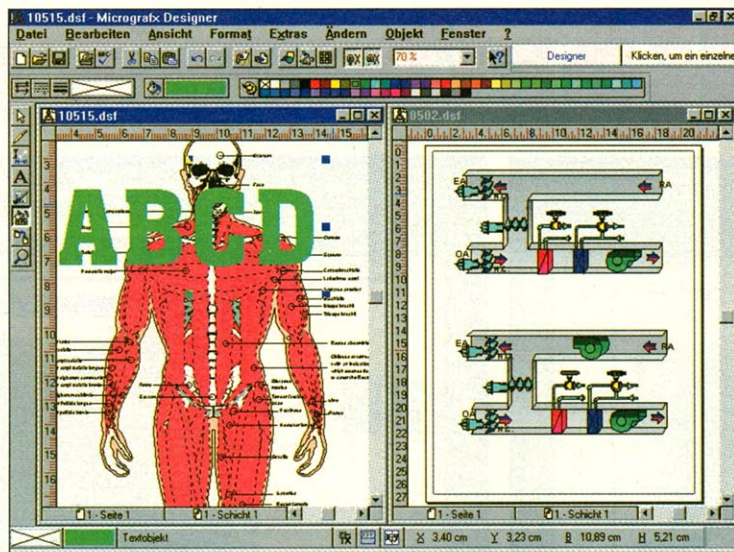
Gerade die Bearbeitung von größeren Farbbildern setzt Systeme mit mindestens 32 MB Hauptspeicher, sehr schnellen Prozessoren und hochwertigen, möglichst farbertreuen, 20-Zoll-Monitoren voraus. Hier kommt der Laie schon beim Preis von Software (vierstellig) und Hardware (fünfstellig) sehr schnell an die selbstgesteckten oder vom eigenen Geldbeutel diktierten Grenzen. Und selbst dann fehlt ihm noch das nötige Know-how, welches die Software-Hersteller in für den Privatmann fast unbezahlbaren Lehrgängen vermitteln.

Die Spezialisten

Neben den klassischen Mal- und Zeichenprogrammen gibt es noch eine Fülle von Spezialisten, von denen einige, wie etwa die sogenannten Flowcharter, in der Regel nur als Zugabe zu größeren Softwarepaketen verkauft werden. Flowcharter werden zum Erstellen von einfachen Diagrammen benutzt, etwa einer Firmenhierarchie oder eines Produktionsplanes. Hierfür verfügen sie über einfache Schablonen, aus denen diese Diagramme sehr einfach erstellt werden können. Damit sind sie zwar keine vollwertigen Grafikprogramme. Doch die entsprechenden Aufgaben – eben das Erstellen von Diagrammen – lassen sich hiermit schneller erledigen als mit vielen erheblich leistungsstärkeren Zeichenprogrammen.

Eine andere Spezialisten-Gattung sind die eingangs erwähnten Raytracer. Mit diesen Programmen können typische Virtual Reality-Bilder von schwebenden Billardkugeln und künstlichen Wassertropfen auf phantastischen Oberflächen erzeugt werden. Mittlerweile gibt es auch einige sehr günstige Raytracer auf dem deutschen Markt. Leider sind die Benutzeroberflächen dieser Programme oft nicht leicht verständlich. Außerdem ist das Berechnen von Raytracing-Grafiken sehr zeitaufwendig. Selbst ein schneller Pentium braucht für ein bildschirmfüllendes Bild oft bis zu einer halben Stunde. Zu lange, wenn man bedenkt, daß man ein Bild oft zehnmals oder öfter neu berechnen lassen muß, bis es den eigenen Vorstellungen entspricht.

Neben diesen Gattungen gibt es noch eine Vielzahl weiterer Spezialisten auf dem



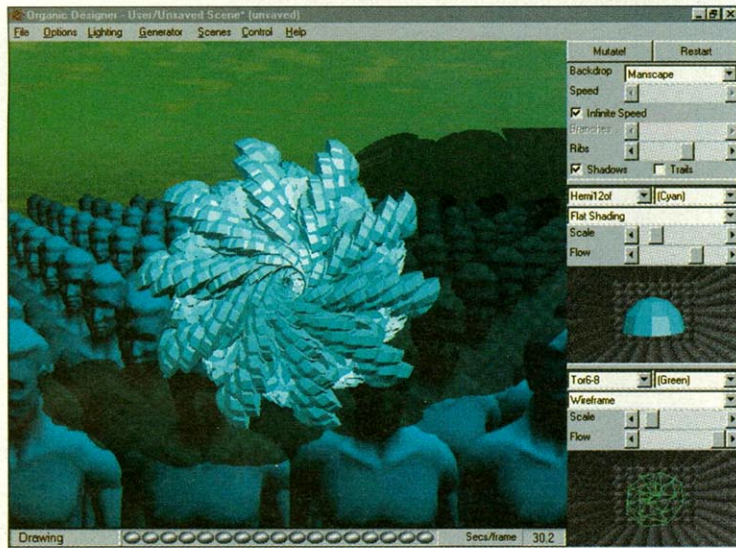
Der Designer vereint bei leichter Erlernbarkeit CAD- und Vektorzeichen-Funktionen

ständig neue Funktionen aus und legen ihren Programmen immer größere Clipart-Sammlungen bei, um die Kunden zum Umstieg auf die nächsthöhere Programmversion zu animieren. Dank weiterhin sinkender Speicherpreise und neuer Trägermedien als Nachfolger der klassischen CD-ROM ist bei dieser Entwicklung noch lange kein Ende abzusehen.

Außerdem ist die nächste Generation von

Grafikprogrammen bereits in der Entwicklung. Sie wird vor allem das Publizieren im Internet unterstützen. So können zukünftig mehrere Personen, über das Netz der Netze vernetzt, gleichzeitig an einer gemeinsamen Grafik arbeiten und diese anschließend auf einer HTML-Seite in das Internet stellen.

Gleichzeitig wächst aber auch das Angebot an Spezialisten auf dem Grafikmarkt. Mittlerweile gibt es sogar Programme nur



Augenfutter für die Mittagspause: Mit Organic Arts können Sie eigene Bildschirmschoner mit vielfältigen grafischen Mustern entwerfen

Softwaremarkt. Beispielsweise grafische Level-Editoren für Spiele, Programme zum Darstellen mathematischer Funktionen oder Malprogramme, mit denen sich der Grundriß der heimischen Modelleisenbahn darstellen läßt. Sie alle gehören mehr oder weniger zur großen Familie der Grafikprogramme.

Das Angebot wird immer breiter

Wohin geht der Trend bei den Grafikprogrammen? Die Klassiker und Mega-Seller unter den Malkünstlern werden immer leistungsfähiger. Die Hersteller denken sich

für das Zeichnen von Stadtplänen, Stammbäumen oder Visitenkarten. Auch ins Kinderzimmer haben die Mal- und Zeichenprogramme längst Einzug gehalten. Für den Nachwuchs gibt es leicht erlernbare und sehr einfache Grafikprogramme mit bunten und extragroßen Schaltflächen, die beim Anklicken quietschen oder pfeifen. Statt technischer Symbole enthalten die Clipart-Bibliotheken Dinos und Kuscheltiere sowie vorgefertigte Einladungen für die bevorstehende Geburtstagsparty. Und so begleitet uns die schöne neue Grafikwelt durchs ganze Leben – von Kindesbeinen an.

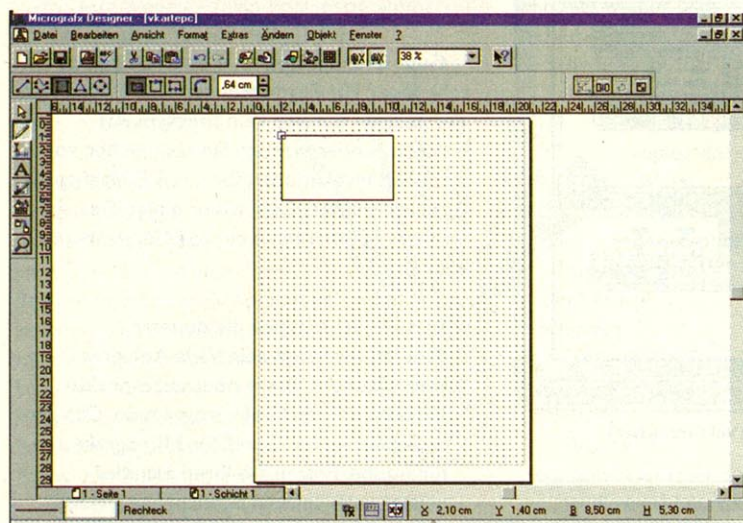
So sparen Sie viel Geld beim Softwarekauf

Gute Grafikprogramme sind fast immer sehr teuer. Für Firmenkunden sind Preise im vierstelligen Bereich kein Problem. Als Privatanwender werden Sie aber sicher vor so hohen Investitionen für ihren Freizeitspaß zurückschrecken. Daher hier einige Tips, wie Sie beim Softwarekauf ein paar Mark sparen können.

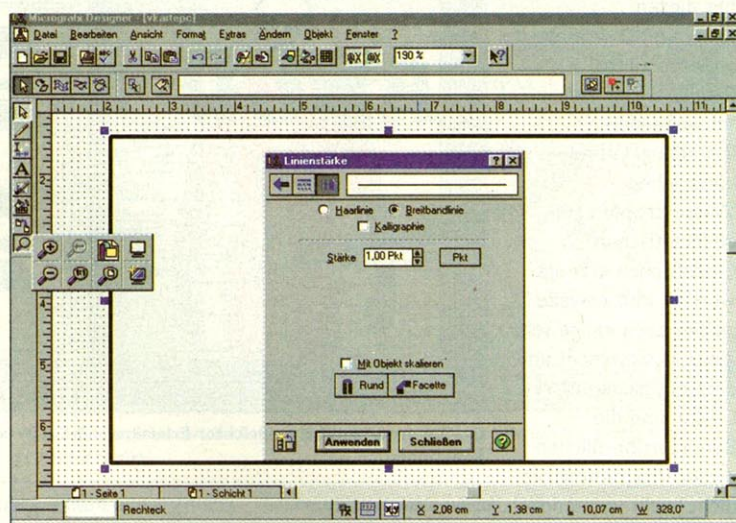
- Es muß nicht immer die neueste Programmversion sein: Viele Anbieter verschleudern ältere oder abgespeckte Versionen ihrer Grafikprogramme. Das gilt zum Beispiel für Corel, für Micrografx und für Adobe. Fragen Sie Ihren Händler einmal nach solchen Schnäppchen. Dabei sparen Sie nicht nur Geld, sondern auch Nerven. Denn ältere Programmversionen laufen auch auf nicht mehr ganz taufrischen Rechnern. Außerdem gibt's im Fachhandel häufig Begleitbücher für diese vermeintlichen "alten Hüte" zu ebenfalls stark ermäßigten Preisen.
- Machen Sie es wie die Profis und fahren Sie mehrgleisig: Kein professioneller Computer-Grafiker arbeitet mit nur einem Programm. Denn welche Software beherrscht schon alle Funktionen, die der Profi benötigt? Unsere Empfehlung: Schauen Sie einmal nach den sogenannten Grafik-Suites und -Bundles, in denen mehrere Grafik-Programme zu einem sehr attraktiven Preis enthalten sind. Das ist nicht nur günstiger als der Erwerb von mehreren Einzelpaketen. Sie haben auch noch die Garantie, daß die Programme kooperieren und beispielsweise mit den selben Cliparts arbeiten können, da sie alle von einem Hersteller sind.
- Fragen Sie nach sogenannten Cross-Updates. Viele Anbieter geben Preisnachlässe, wenn Sie von einem Grafikpaket auf ein anderes umsteigen. Einzelnen Herstellern reicht bereits der Nachweis aus, daß Sie Paintbrush besitzen (und das ist als Bestandteil von Windows ja auf fast jedem Rechner installiert).
- Sind Sie Student oder Schüler? Viele Anbieter haben spezielle Angebote für Schüler und Studenten im Programm, z.B. abgespeckte Programmpakete oder solche ohne ausgedruckte Handbücher. Diese Pakete sind kaum schlechter als die Profi-Versionen, kosten aber oft nur die Hälfte oder noch weniger.

Bitte umblättern

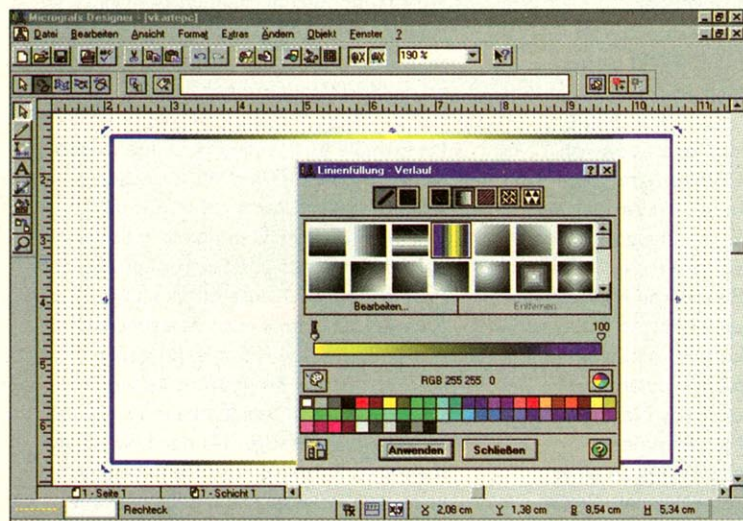
Visitenkarte mit dem



Zuerst klicken Sie auf den Stift in der Werkzeugleiste und auf die Box in der darüberliegenden Objektleiste. Zeichnen Sie dann einen Kasten im Format 8,5 cm x 5,3 cm. (Die aktuelle Größe können Sie während des Zeichnens unten in der Statuszeile ablesen.)



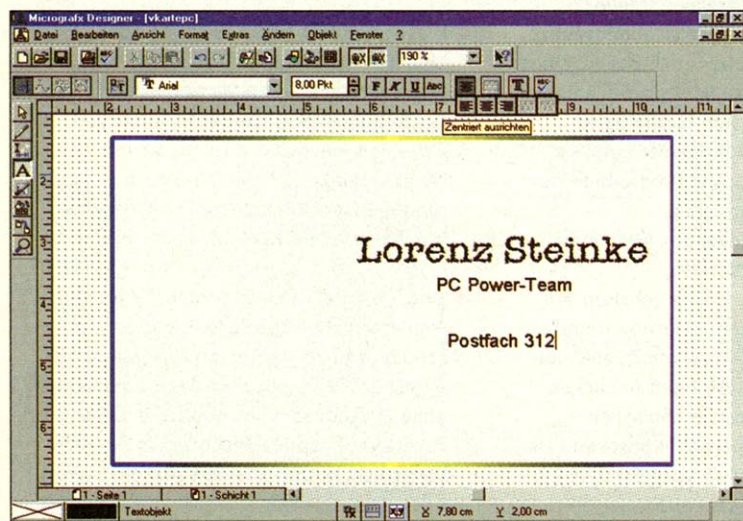
Wechseln Sie die Vergrößerungsstufe des Bildes mit dem Lupenwerkzeug. Wählen Sie dann im Menü Format das Untermenü Linienstärke und stellen Sie diese auf 1 Pkt. ein.



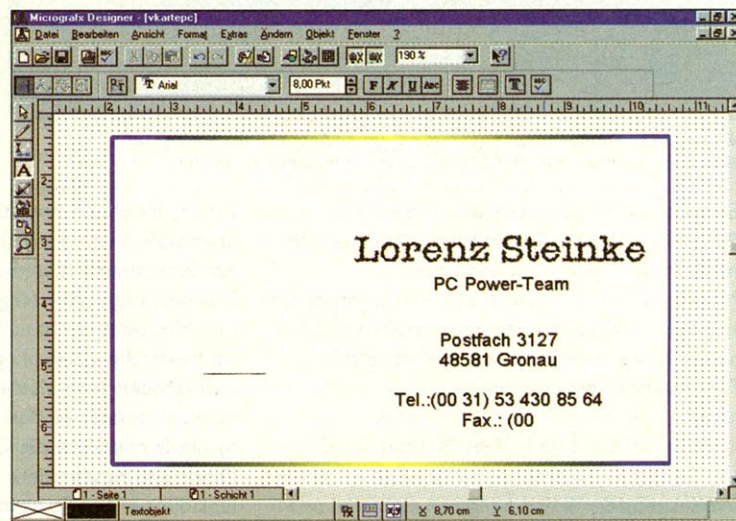
Im Menü Format, Untermenü Linienfüllung, können Sie dem Rahmen nun einen Farbverlauf zuweisen. Wählen Sie dazu einfach zwei Farben für Beginn und Ende des Farbverlaufs aus.



Klicken Sie auf das Text-Werkzeug (ein großes A) und schreiben Sie in einer auffälligen und gut lesbaren Schrift Ihren Namen in das obere rechte Viertel der Karte.

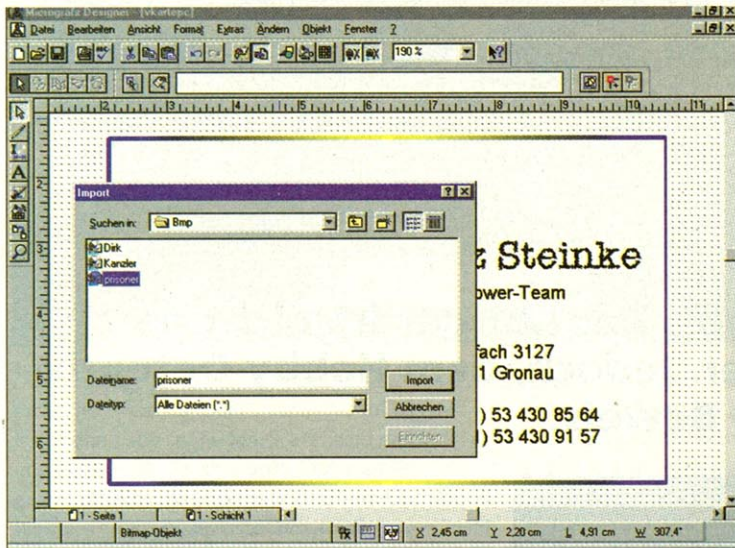


Schreiben Sie nun in einer kleinen und weniger auffälligen Schriftart Ihre Adresse unterhalb des Namens. In der Objektleiste können Sie eine Ausrichtung des Textes auf die Mittelachse anwählen.

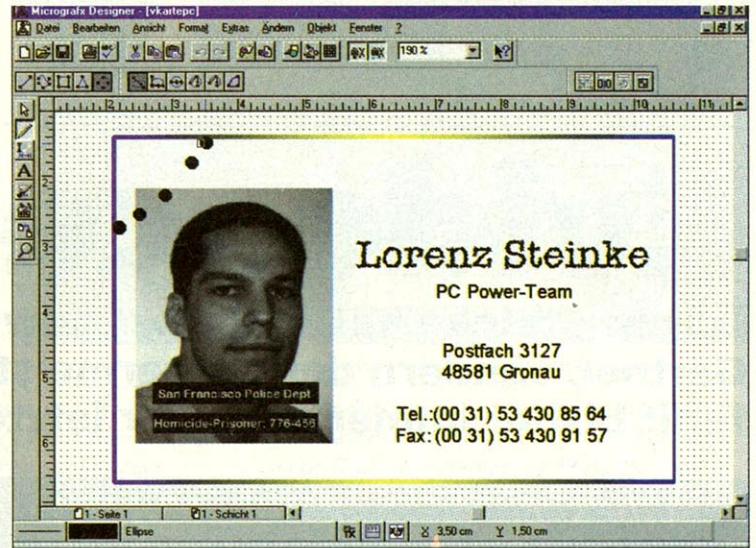


Achten Sie darauf, daß Sie einzelne Informationsblöcke (z.B. Telefon- und Faxnummer bzw. die Adresse) voneinander absetzen. Tip: Wenn Sie die Ziffern Ihrer Telefonnummer in Zweiergruppen anordnen, sind sie leichter zu merken.

Micrografx Designer



Wählen Sie nun mit der Import-Funktion im Menü Extras ein passendes Foto von sich oder ein Grafik-Element der Clipart-Sammlung, welches für Sie besonders typisch sein könnte.



Verfeinern Sie Ihre Visitenkarte noch mit einem grafischem Aufhänger, z.B. ein paar Einschublöchern. Klicken Sie auf das Werkzeug Stift und das Oval in der Objektleiste. Tip: Halten Sie beim Zeichnen die Shift-Taste gedrückt, dann wird das Oval kreisrund. Füllen Sie nun noch die Ovale mit Objektfüllung "Massiv" im Format-Menü. Fertig!

Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis



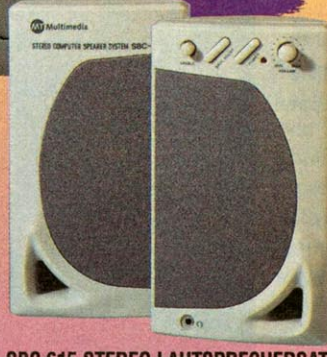
SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM
Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 349,-**



SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE
Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,-**



SV 740 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**



SV 732 AEROSPACE EXTREME
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

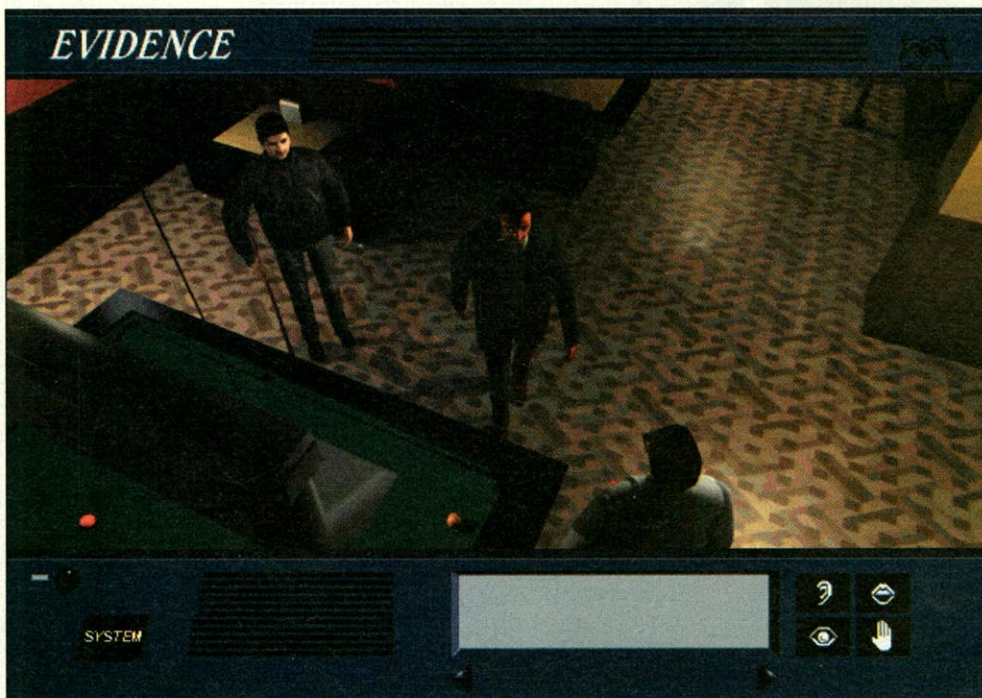
Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

PREVIEWS

Evidence

Lorenz Steinke hat es immer gewußt: Der Mörder ist nicht der Gärtner, sondern der Bürgermeister. Jedoch, dem Hobby-Detektiv fehlt bisher immer noch der letzte Beweis.



Wechselnde Kamera-Perspektiven verleihen dem Spiel Film-Atmosphäre

Verglichen mit deutschen Polit-Duellen sind amerikanische Wahlkämpfe ausgesprochen bunt. Präsidentschaftskandidaten stolpern über ihr Intimleben, Marihuana-Konsum und halblegale Wahlkampfspenden. Der Wettbewerb um die Gunst der Wähler und die politische Macht ist dabei längst zum knallharten Geschäft avanciert. Firmen und wichtige Interessengruppen unterstützen ihre Wunsch-Kandidaten und erwarten dafür nach der Wahl eine Gegenleistung. Manchmal entwickeln die Bewerber um hohe Staatsämter unter diesem enormen Druck auch ein ganz eigenes Verhältnis zum Gesetz. Sie setzen sich darüber hinweg oder basteln sich eine eigene, ganz private Rechtsordnung, nach der sie leben und arbeiten.

Typisch amerikanisch

In diesem Klima der politischen Mausechlei spielt die Geschichte von BMGs neuen Krimi-Adventure mit dem Titel Evidence. In einer

amerikanischen Großstadt der nahen Zukunft machen Gier, Korruption und zunehmende Gewalt den Bürgern das Leben schwer. Gerade läuft der Wahlkampf um das Amt des Bürgermeisters auf vollen Touren. Aussichtsreichster Kandidat ist der Vertreter der

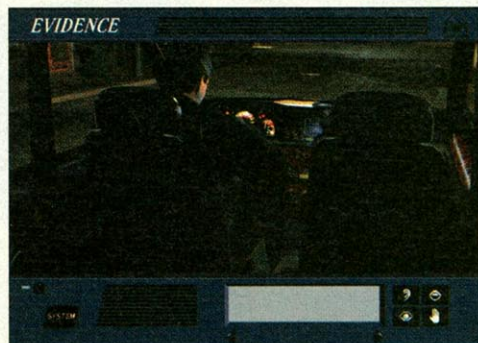
Populistischen Partei, der skrupellose Andy MacCrown. Seine radikalen Pläne zur Verbrechensbekämpfung haben ihm in weiten Kreisen der Bevölkerung Sympathie eingebracht.

Der TV-Reporter Dan Singer arbeitet zur gleichen Zeit an einer Story über den Drogenschmuggel in seiner Stadt, und wird dabei selbst in einen Strudel von Betrug, Korruption und Mord hineingezogen. Er weiht seine Ex-Freundin Sarah Hopkins in die Ergebnisse seiner bisherigen Recherchen ein. Sarah ist eine bekannte Moderatorin bei Channel 7, dem größten Fernsehsender der Stadt. Nur kurze Zeit nach seinem Treffen mit Sarah wird diese ermordet in ihrer Wohnung aufgefunden. Und alle Indizien sprechen dafür, daß Dan der Mörder ist.

Doch Dan ist unschuldig. Daher stellt er sich



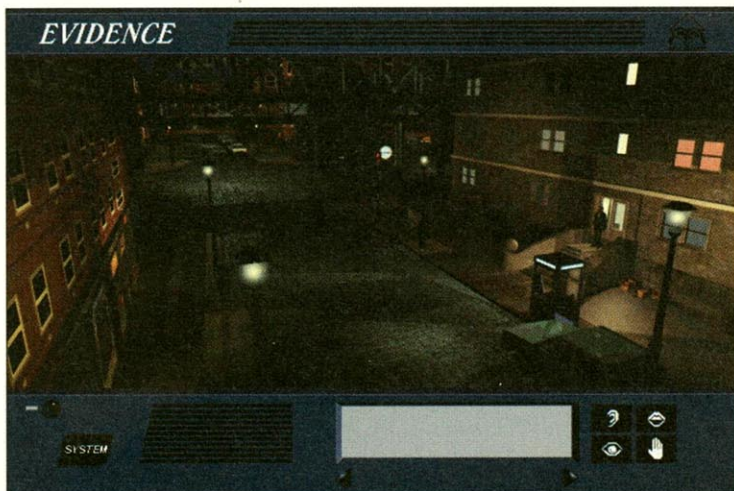
Nur wenige Stunden bleiben Dan Singer, den Mörder von Sarah Hopkins zu finden



Mit dem Auto fährt Dan durch die Stadt, auf der Suche nach Sarahs Mörder



In seinem Appartement kann Dan an seinem eigenen PC Nachforschungen anstellen



In der Dunkelheit der Nacht macht sich Dan auf die Suche

nicht der Polizei, sondern versucht, auf eigene Faust den Täter zu finden. Schon bald entdeckt er erste Hinweise. Sarah wurde Opfer einer geheimnisvollen Verschwörung. Offensichtlich wußte sie für den Geschmack einiger Leute bereits zuviel. Vielleicht waren ihr gewisse Verbindungen bekannt, deren Spuren schließlich auch Dan entdeckt.

Und diese Spuren führen geradewegs in allerhöchste Kreise, direkt zum Bürgermeisterkandidaten Andy MacCrown. Mit einem Mal ist Dan Singer zu einer der wichtigsten Figuren in einem tödlichen Spiel um Macht und Einfluß geworden. Doch nun ist auch sein Leben in Gefahr. Nicht viel mehr als eine Nacht bleibt ihm, um die fehlenden Beweise gegen den vielleicht nächsten Bürgermeister seiner Stadt zu finden. Dans Wettlauf mit dem Mörder beginnt.

Krimi für Erwachsene?

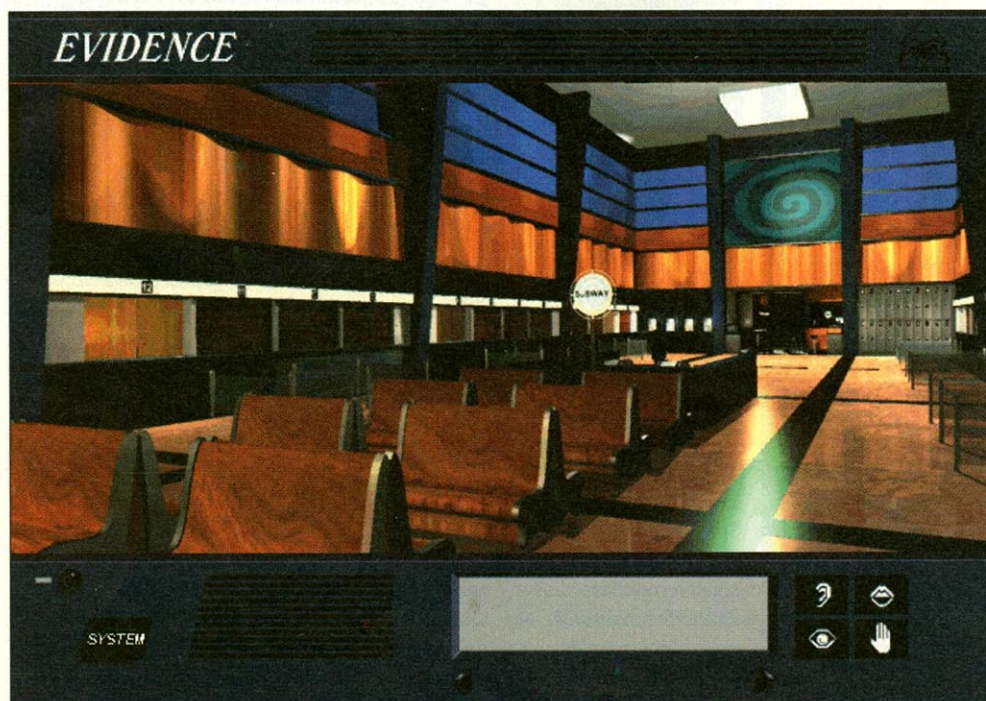
Mit dem Krimi-Adventure Evidence wendet sich BMG vor allem an "reifere Computerbenutzer".

In der Rolle von Dan Singer darf der Spieler nach dem Mörder seiner Ex-Freundin fahnden und versuchen, den eigenen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Ein Fehler oder eine verpaßte Chance, und schon endet das Game für Dan ziemlich tödlich.

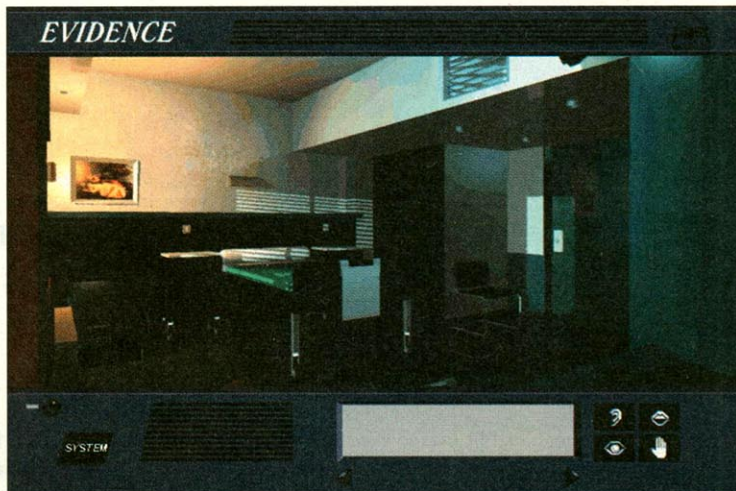
Unterlegt ist das Spiel mit klassischen Jazz-Rhythmen, die jeweils situationsbezogen Melodie und Stimmung wechseln. Dabei spielt die



Das Lake Hospital – nur über Umwege kann sich Dan hier einschleichen



Nachts in der U-bahn-Station ist Dan fast der einzige Mensch auf Reisen



An zahlreichen Orten sucht Dan Beweise gegen den wirklichen Mörder

Mörder-Story in jenen verregneten schummrigen Nächten amerikanischer Krimi-Stories, in denen schon Dashiell Hammett und Philip Marlowe in ihrer unvergleichlichen Art brutalen Gangstern das Handwerk legten. Ganz offensichtlich haben sich die Programmierer hier bemüht, an die große Literatur-Tradition amerikanischer Krimi-Autoren anzuknüpfen. Zahlreiche Bildzitate, wie etwa die Hafen-Bar, sind gedacht als Hommage an die Krimi-Klassiker.

Dabei kommt dieses Game keineswegs aus den USA, sondern wurde von der französischen Programmiertruppe Microids entwickelt, die ihren Rechner-Park für die Herstellung der zahlreichen Videosequenzen wohl kräftig aufgerüstet haben dürfte.

40 Stunden Gameplay

In unserer Preview-Version hatten wir bereits Gelegenheit, erste Eindrücke von der Grafik des Spiels zu gewinnen. Und die kann sich durchaus und im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. So glänzt Evidence mit Echtzeit-3-D-Sequenzen, Motion Capturing und zahlreiche Actioneinlagen. Schön gemacht sind die häufigen Kamera-Wechsel und die vielen animierten Charaktere. Beides zusammen sorgt für echte Film-Feeling. Insgesamt mehr als 40 Stunden abwechslungsreiches Gameplay mit Blade Runner-Atmosphäre verspricht BMG. Trotzdem bleiben die Hardware-Anforderungen für die Mörder-Hatz moderat. Als erforderliches Minimum gibt der Hersteller einen 486 DX 2/66 mit 8 MB RAM an. Die weiteren Voraussetzungen, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte und Grafikkarte nach VESA-Standard, sind ohnehin mittlerweile in fast jeden Rechner eingebaut.

Evidence verspricht damit ein interessantes Game für lange Winterabende zu werden, ausgestattet mit einer gehörigen Portion Spannung, Rätselspaß und Mords-Stimmung. Wir dürfen daher wohl zurecht auf die deutsche Version dieses Krimi-Adventures gespannt sein, deren Erscheinen BMG noch für diesen November angekündigt hat. Bis dahin muß die Frage offen bleiben, ob Dan zuerst den Mörder findet oder der Mörder ihn.

Destiny

Hersteller: Interactive Magic

What a wonderful world: von der Steinzeit zur bemannten Raumfahrt. Begleiten Sie Markus Brodrick auf einen Trip durch die neue Welt.

Und GOTT schuf den Menschen nach seinem Ebenbild. Mit diesen Worten beschreibt die Bibel die Erschaffung der Menschenwesen. Diese Erklärung ist eine der Theorien um die Abstammung des Menschen. Jedenfalls könnte damit eine Begründung herbeigezogen werden, warum es auf dieser Welt so viele Menschen gibt und gab. Die auf der Suche nach Macht, Herrschaft und einer Bevölkerung, zum, je nach Geschmack, Regieren oder Unterwerfen sind. Seit Anbeginn der Menschheit gab es auch immer wieder Zeitgenossen, die nach Höherem strebten.

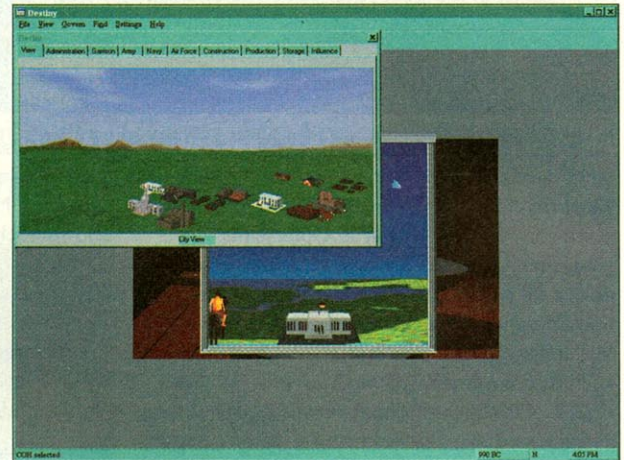
Auch unter den Computerspielern gibt es eine rege Fangemeinde von Kaisern, Königen, Diktatoren, Tyrannen, Despoten und Präsidenten am Bildschirm. Die Softwarehersteller sind nicht uninformat, denn schließlich wurde schon anfangs der neunziger Jahre Sid Meyers Civilisation ein absoluter Renner. Dieses Spiel wurde stetig ausgereifter und ausgefeilter. Jede verbesserte Version wird von der Fangemeinde regelrecht bejubelt. Civilisation 2 mit seinen umfangreichen Multiplayermöglichkeiten gilt im Kennerkreisen inzwischen als wahrer

Geniestreich.

Seit diesem ersten Erfolg füllen einige Softwareschmieden das Marktsegment mit mehr oder minder erfolgreichen Erzeugnissen. Ob Die Siedler, Outpost oder eines der unzähligen Sim-Irgendwas-Games, es gibt keine Lücken mehr. Sie können Ihrem Drang zu herrschen und zu entdecken hemmungslos frönen. Je nach Geldbeutel oder Güte der Software reicht die Spanne des Gebotenen von einfachen Simulationen bis zur Erschaffung und Regierung neuentworfener Welten.

Harter Kampf

Die Programmierer von Interactive Magic haben sich ein hohes Ziel gesteckt. Nach zwei Jahren harter Entwicklungsarbeit ist es soweit. Mit dem neuen Titel Destiny soll ein neues, komfortables Zeitalter für alle GOTT-Spieler am PC anbrechen. Von der Steinzeit bis zum Zeitalter der Raumfahrt mit neuen Features glänzend, soll



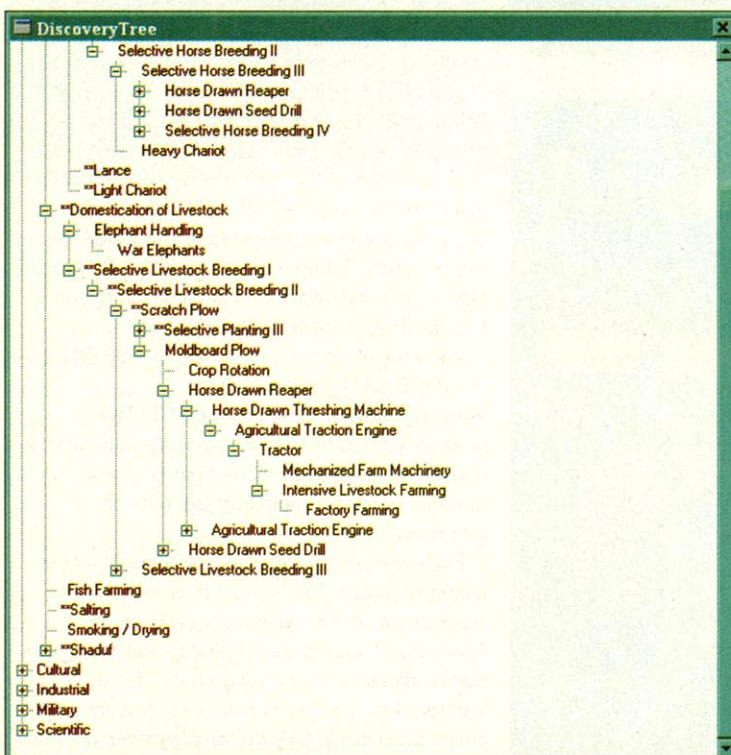
Zahlreiche Übersichtsbilder verschaffen Ihnen Ausblick auf die sich entwickelnden Städte Ihres Reiches

Destiny auch knallharte Fans anderer Spiele zur Markenuntreue bewegen.

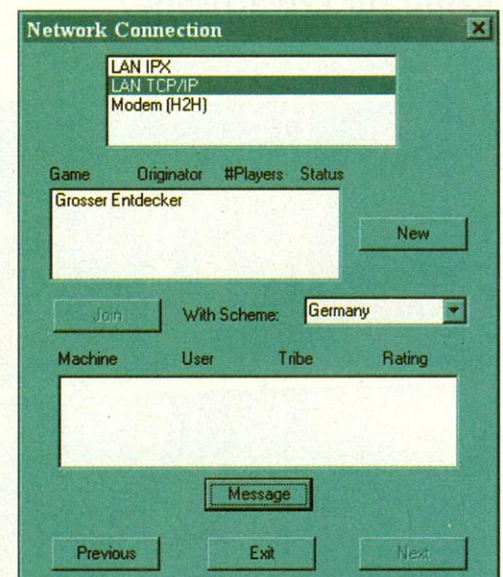
Damit dieser kühne Plan auch gelingen kann, bringt Destiny die besten Voraussetzungen mit. Die zahlreichen Ereignisse von der Steinzeit bis in die Moderne geben dem Spiel seinen Charakter. Herausragend ist die Wahlmöglichkeit, ob man, wie bei vorausgegangenen Titeln auf einem zweidimensionalen Spielbrett oder in einer richtigen 3-D-Welt spielen möchte. Zusätzlich haben Sie noch die Auswahl zwischen verschiedenen Mini-Szenarien, multiplen

Szenarien und einem Full-Campaign-Modus. In allen Spielvarianten können Sie den Zeitablauf Ihren individuellen Wünschen anpassen.

Das Ziel des Spiels ist nicht mehr darauf beschränkt, das eigene Gebiet gegen die kriegerischen Übergriffe anderer Spieler zu verteidigen. Eine weitere Gewinnmöglichkeit

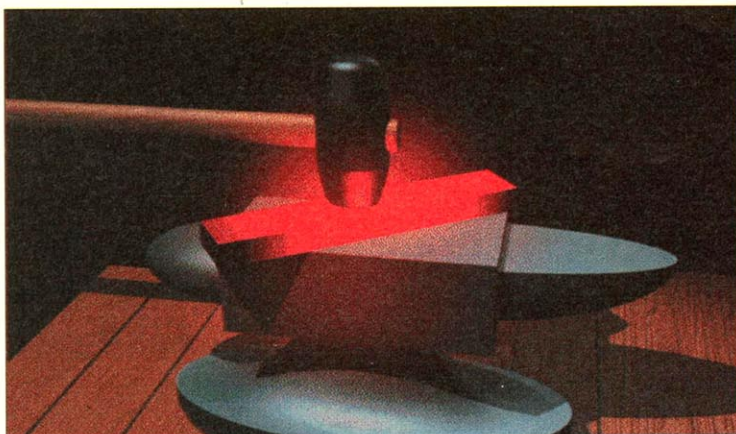


In einem umfangreichen Baum können Sie die zahlreichen Entdeckungen der Zeitalter in logischem Zusammenhang betrachten



Ob LAN- oder Modemverbindung, im Multiplayermodus machen Strategiespiele erst richtig Spaß

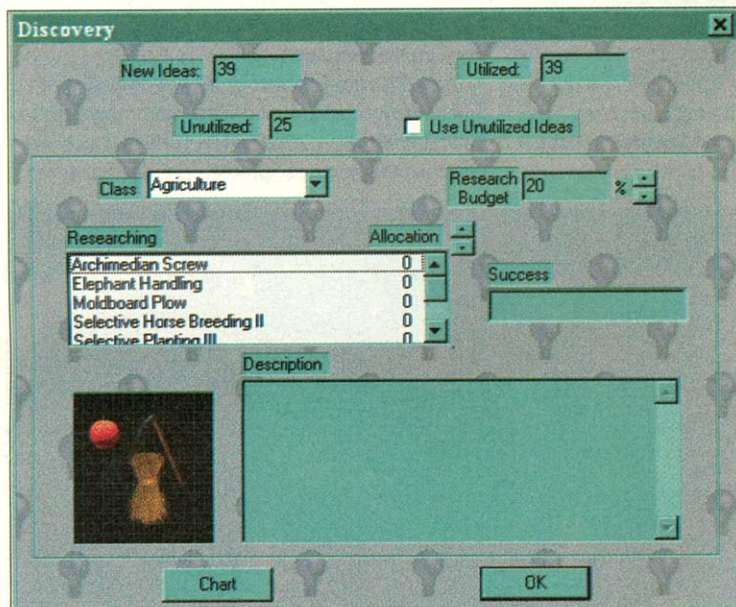
wurde hinzugefügt: Von nun an können Sie die Überlegenheit Ihres Volkes auch auf dem Gebiet der Wissenschaft demonstrieren und damit den entscheidenden Vorsprung vor menschlichen oder computergenerierten Mitspielern erringen. Den letztendlichen Clou bringen die



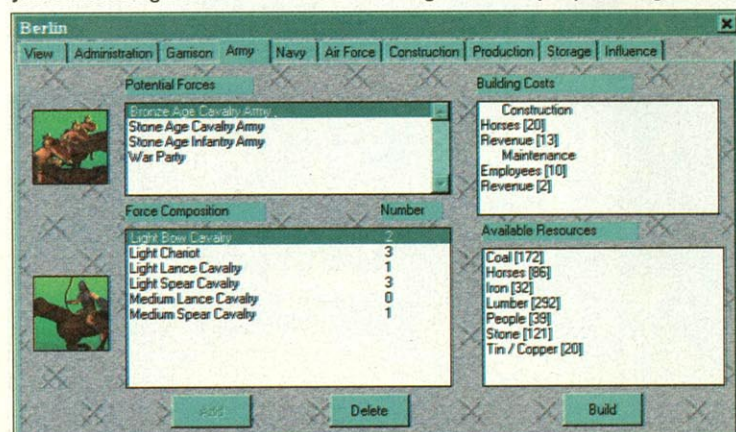
Qualitativ hochwertige Grafiken erfreuen immer wieder das Auge des Betrachters

Multiplayeroptionen ins Spiel. Ob LAN (Lokal Area Network), Modemverbindung mit und gegen Freunde oder Multiplayerspiel gegen den Rechner, an alle Möglichkeiten wurde gedacht. Eine Besonderheit in den Netzwerk-

CD ein Lexikon mit mehr als 150.000 Stichworten. Welche zeitgenössische Entdeckung oder welche Information zu frühen Kulturen Sie auch suchen, hier haben Sie eine gute Chance, eine knappe, aber informative Anmerkung und eine Illustration zu finden.



Jede Entdeckung ihres Volkes ist in einer umfangreichen Enzyklopädie aufgeführt



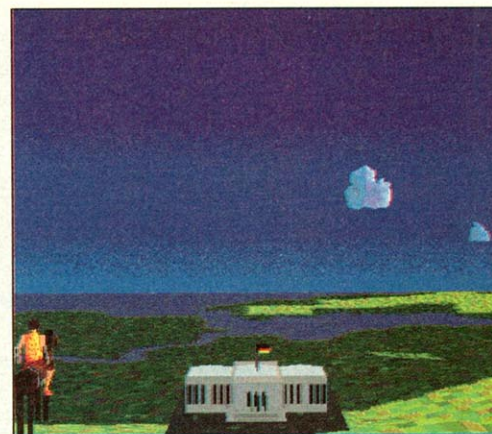
Auch in diesem Spiel garantiert eine wohlstrukturierte Armee Ihrem Volk Sicherheit

Spielmöglichkeiten ist der Chatter. Sie haben die Möglichkeit, zu Ihrem Mitspieler via Tastatur Kontakt aufzunehmen und quasi auf höchster Ebene Verträge zu schließen oder Absprachen zu treffen. Damit sind Sie nicht mehr auf die gelegentlichen Kriegserklärungen oder

erleichtern Ihnen das auskommen mit Nachbarvölkern. Sollte Ihnen das nicht gelingen, werden Ihre hoffentlich bereits erstarkten Armeen Land und Leute gegen die Übergriffe der lieben Nachbarn verteidigen müssen. Kluge Planung der Infrastruktur läßt Ihr Volk mächtig

Friedensangebote eines anonymen Computergegners angewiesen, sondern können Ihren strategischen Fähigkeiten weiteren Auslauf geben.

Damit die silberne Scheibe auch richtig voll wird, haben die Programmierer von Interactive Magic richtig hingelangt. Ergänzend zum Spiel befindet sich auf der



Bei Spielbeginn ist Ihre Welt noch klein. Mit jedem Schritt der Entdecker eröffnen sich neue Horizonte

werden. Ihre Städte wachsen, und Ihre militärische Macht steigt.

Im weiteren Spielverlauf entwickeln sich aus primitiven Völkern weltumspannende Nationen. Letztlich werden Ihr politisches Geschick und Ihre militärische Strategie über Aufstieg oder Untergang einer ganzen Nation entscheiden. Sind Sie ein guter Planer, Stratege und Staatsmann, wachsen Kultur, Infrastruktur und Bevölkerung Ihres Landes. Ihre Herrschaft wird sicher sein, denn das Volk ist zufrieden. Vermasseln Sie es aber, wird Ihre schwächliche Völklein nicht nur von den umliegenden Nationen ins Kreuzfeuer genommen, sondern auch noch vom Aufruhr geschüttelt.

Eine der wirklich reizvollen Möglichkeiten dieser Simulation ist, daß Sie bei dem Aufbau Ihres Staates verschiedene Wege gehen können. Dies kann unter anderem so aussehen:

- Mit viel Augenmerk auf Armee und Verteidigungsanlagen können Sie Ihr Land in eine wohlverteidigte Trutzburg verwandeln und aggressiv mit den Nachbarn umgehen. Sie erobern zahlreiche Gebiete und verteidigen ein weites Reich.

- Sie regieren ein kleines, aber feines Land und legen viel Wert auf den Ausbildungsstand der Bevölkerung. Ihr Volk lebt in Frieden mit seinen Nachbarn, macht eine Menge wichtiger Entdeckungen, und Sie sammeln eine Menge Vorsprung vor Ihrem Mitspieler, da Ihr Volk eine Weltmacht auf dem Gebiet der Wissenschaft verkörpert.

Hopp oder Top?

Für alle Fans von Strategiespielen wird mit Destiny ein Titel erscheinen, der wahrscheinlich mit dem Ausdruck "sophisticated" am besten umschrieben ist. Es bringt alle Eigenschaften mit, um ein echter Renner zu werden. Die uns vorliegende Alphaversion lief noch ein wenig hakelig, stieg ab und zu aus, und der Soundtrack wollte auch nicht so recht.

Alles in allem kann aber gesagt werden, daß dieses neue Game den traditionellen Anbietern auf dem Markt der Strategiespiele den Erfolg streitig machen kann. Ob Sie Genre-Neuling, Gelegenheits-Kolumbus oder Strategiespiel-Profi sind, sie werden auf Ihre Kosten kommen, das steht bereits jetzt fest.



Von ihrer Gründung an hat die Firma Interplay ständig neue Umsatzrekorde erzielt. Heute gehört sie zu den zehn wichtigsten Firmen ihrer Branche, und ihr Verlagsprogramm ist fast so ausführlich wie ein Spiele-Lexikon. Wir haben Interplay in England besucht und einen Blick auf das Angebot der Firma geworfen.

Es ist schwierig, sich aus der ungeheuren Menge der neuen Interplay-Spiele für eines zu entscheiden, ohne den anderen Unrecht zu tun. Wir haben uns daher für die Titel entschieden, die als nächste auf den Markt kommen. Beginnen wir mit

Shattered Steel

Shattered Steel ist das jüngste der schnellen Kriegsspiele von Interplay, und noch wissen wir nicht, wie viele dieser Art wir zu erwarten haben. Die Geschichte spielt im Jahre 2132 – in einer Zeit, in der die Erforschung ferner Milchstraßen ebenso selbstverständlich ist wie die Besiedlung fremder Planeten. Das Universum besteht aus zwei verfeindeten Gesellschaften, wovon die eine natürlich gesetzestreu, die andere gesetzlos ist. Und beide kämpfen erbittert miteinander um die knappen Ressourcen, die sie zum Überleben brauchen. In der Rolle eines Söldners, der für eine große Bergwerksgesellschaft arbeitet, haben Sie die Aufgabe herauszufinden, warum im Bergwerk Lanois 3 sämtliche Kommunikationsverbindungen zusammengebrochen sind. Nicht lange, nachdem Sie ihre Erkundungen mit Hilfe Ihres Planet Runner aufgenommen haben, stoßen Sie auf des Rätsels Lösung: Eine bisher unbekannte Art fremder Lebewesen, die alle Spuren der Menschheit auslöschen wollen. Mutterseelenalleine nehmen Sie den Kampf gegen diese Gefahr auf. Eine ungeheure Verantwortung lastet auf Ihnen: Wenn Sie versagen, ist die Erde futsch.

Klingt nicht übel, diese Story. Die geschilderte Szenerie ist zumindest gut genug für ein spannendes Weltraum-Adventure. Mit Hilfe von Voxel-Grafiken haben die Programmierer eine optisch sehr ansprechende Spielumgebung geschaffen, in der Sie 70 nichtlinear erstellte Einsätze bewältigen müssen. Die sind auf drei Welten aufgeteilt, die jeweils vollständig in Texture Mappings dargestellt sind: Lanois 3, OREC und Plant III. Auch der ausgebauteste Spieler dürfte mit den mehr als 50 Roboter-Feinden voll ausgelastet sein. Zu allem Überflus setzen diese Aliens bis zu 30 verschiedene Waffen ein – von der hitzesteuerten Rakete

bis zum zielsuchenden Geschöß.

Wie von einem modernen Spiel zu erwarten, ist auch Shattered Steel mit 16Bit-Stereo-Sound ausgestattet, der – so die Firma – "die SVGA-Videos mit einer unheimlichen und realistischen Atmosphäre" ergänzt. Das fanden wir bei der Präsentation des Spiels denn auch bestätigt; das Spiel vermittelte ein wenig die Stimmung eines Weltuntergangs.

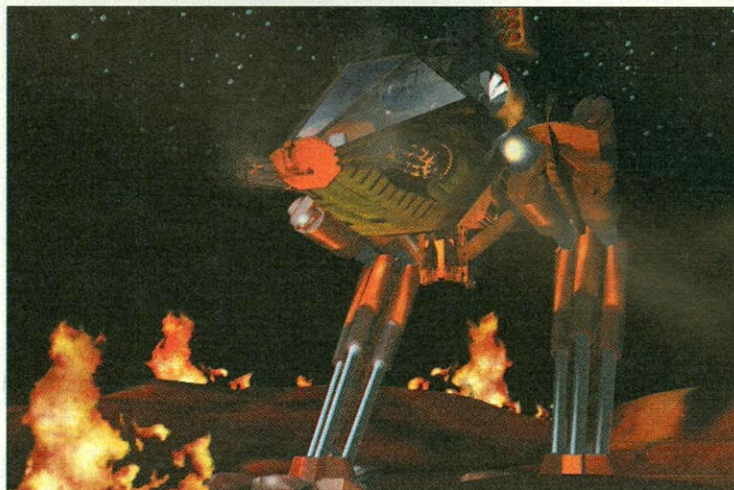
Unter dem Strich: Shattered Steel ist eine professionell gemachte Robotersimulation, die – halten Sie sich fest! – im Netz auf bis zu 16 Computern zugleich gespielt werden kann. Sobald wir die endgültige Version in die Hände bekommen haben, können Sie in PC Power einen ausführlichen Test lesen.

M.A.X.

Ein Review steht auch für M.A.X. an – die Abkürzung von Mechanised Assault and Exploration. Es handelt sich hierbei um ein eindrucksvolles Strategiespiel, das mit hervorragender SVGA-Grafik ausgestattet ist. Dieses Spielgenre ist eigentlich nicht unbedingt auf brillante Grafik angewiesen. Andererseits ist sie auch kein Nachteil – vor allem dann, wenn Firmen wie Interplay es schaffen, gerenderte Grafiken in dreidimensionaler Darstellung

einzubauen. Darüber hinaus gewinnt das Spiel enorm durch den Dolby Surround Sound und die 16Bit-Stereoeffekte. Diese Extras sind hervorragend gelungen – aber wie sieht es mit der Spielbarkeit aus?

M.A.X. ist ein Echtzeit-Spiel, bei dem die Spieler abwechselnd zum Zuge kommen. Im Grund heißt das nichts anderes, als daß sich die Geschwindigkeit des Spiels an die des Spielers



Shattered Steel



M.A.X.

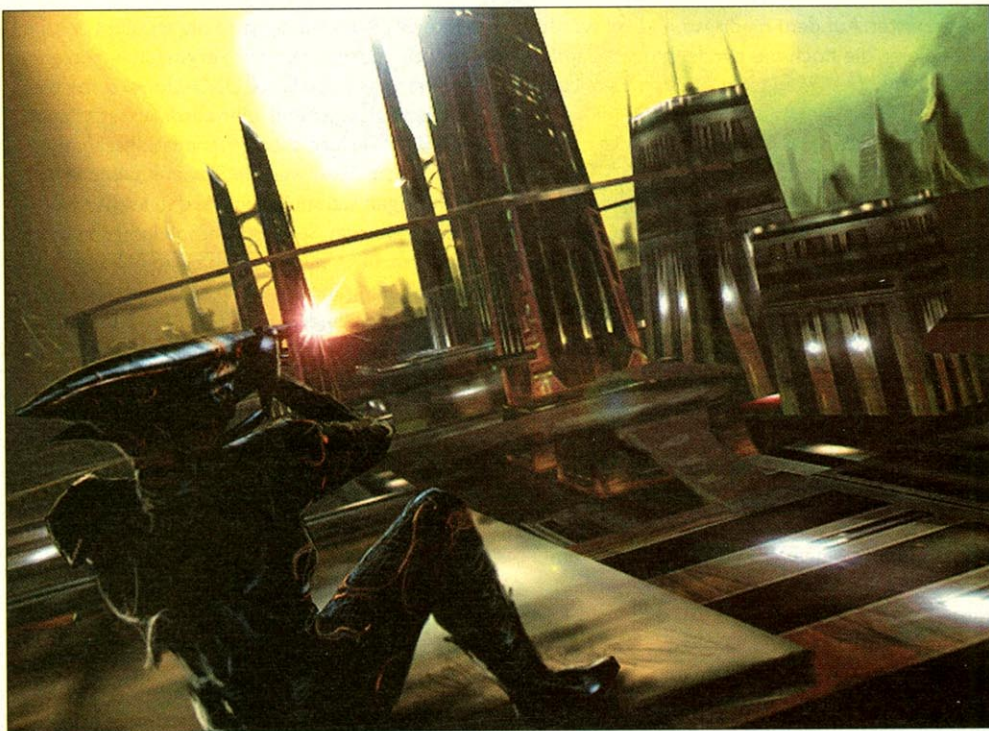
anpaßt. Sie können also vorgeben, ob Sie sofort reagieren oder etwa dreißig Sekunden warten wollen, um gründlich den nächsten Zug zu überlegen. Das Spiel wartet mit zahlreichen Möglichkeiten auf, weitere reale oder vom Computer simulierte Mitspieler einzubeziehen. Im Solitär-Modus können Sie alleine gegen maximal drei Computergegner antreten, der Netzwerk-Modus ermöglicht das Spiel gegen drei Kollegen oder Kolleginnen. Es ist auch möglich, daß zwei Spieler per Modem ihre Kräfte messen. 24 verschiedene Welten bietet das Spiel sowie 8 verschiedene Clans (jeder hat unterschiedliche Eigenschaften). Langeweile dürfte bei M.A.X. wohl kaum aufkommen – dafür sorgt nicht zuletzt die eingebaute Künstliche Intelligenz. Der Einstieg in das Spiel wird wesentlich durch ein Tutorial und eine sehr einfach zu bedienende Benutzeroberfläche erleichtert. Vor allem Anfänger werden es zu schätzen wissen, daß sie auf diese Weise sehr schnell den Zugang zum Gameplay und zu den verschiedenen taktischen Feinheiten gewinnen. So gibt es beispielsweise eine Hilfefunktion, die in komplizierten Situationen den besten Zug vorschlägt.

Jeder Spieler kann in M.A.X. sowohl das Schlachtfeld als auch die Szenarios und Schlachtabläufe nach eigenen Vorstellungen gestalten. Langweilig wird dieses Spiel mit Sicherheit nicht – Interplay hofft sogar, daß sich M.A.X. zu einem Klassiker der Strategiespiele entwickelt. Leider werden wir bis zum November warten müssen, um das selbst beurteilen zu können...

MDK

MDK ist eines der PC-Spiele, auf die viele Fans schon lange gewartet haben. Entwickelt haben es die Macher von Earthworm Jim und Dave Perry, der Gründer von Shiny Entertainment – ganz offensichtlich eine Garantie für hochklassige Qualität. Und der erste Eindruck bestätigt dann auch, daß MDK schnell, zupackend und mit einer unheimlich anmutenden Atmosphäre ausgestattet ist – durchweg Elemente, die jeden Spieler vor Freude hüpfen lassen. Und etwa so läßt sich die Story des Spiels umreißen: In ferner Zukunft wird ein "Stream" genanntes Phänomen entdeckt. Dabei handelt es sich um Röhren aus reiner Energie, die den Globus erdrosseln – so lange, bis ein auf diese Energie spezialisierter Alien auf der Erde erscheint und riesige Städte erbaut, wobei er alles andere zerstört.

Max, der genetisch veränderte Hund, Doktor Fluke und Hawkins haben jedoch einen Rettungsplan entworfen und zählen dabei auf Ihre Hilfe. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Kurt, des vierten im Bunde, und müssen sich über 32 Stufen in 8 Welten durcharbeiten und die Aliens bekämpfen. Kurt selbst erscheint dabei auf dem Bildschirm vor dem jeweiligen Spieler. Durch diesen Kunstgriff wird die Spielatmosphäre packender, das Gameplay hebt sich darüber hinaus wohltuend von der Perspektive herkömmlicher Ballerspiele ab. Die 3-D-Grafik verstärkt diesen Effekt und macht es



MDK

für den Spieler einfacher, auf dem Bildschirm auftauchende Objekte schon aus großer Entfernung anzugreifen. Mit Hilfe eines Zielvisiers kann Kurt den Horizont optisch näher zu sich heran holen. Die zur Verfügung stehenden Waffen sind so präzise, daß der Spieler aus großer Distanz sowohl Aliens als auch Objekte wirksam bekämpfen kann.

Die Künstliche Intelligenz trägt dazu bei, das Spiel noch anschaulicher zu machen: Jedes Alien hat seine eigene Persönlichkeit und reagiert unterschiedlich auf neue Situationen. Zusammengefaßt: MDK ist ein gründlich gestaltetes Spiel, das wieder einmal den Ruf von Shiny Entertainment unterstreicht, einer der originellsten Spieleproduzenten zu sein, die es zur Zeit gibt. MDK war dann auch eine der wichtigsten Neuheiten, die Interplay kürzlich bei der European Computer Trade Show (ECTS) vorstellte. Wir sind sicher, daß alle Spielefans vor Freude jubeln, wenn es in Kürze auf den Markt kommt.

Waterworld: The Quest For Dry Land

Die Eiskappen auf den Polen sind geschmolzen, die Erde ist überflutet. Nur wenige Menschen haben es geschafft, sich auf Atolle und schwimmende Städte zu retten – willkommen in der Wasserwelt! Waterworld: The Quest For Dry Land heißt das Spiel – auf deutsch "Wasserwelt: Der Kampf um trockenes Land". In diesem in Echtzeit angelegten Strategiespiel nutzen die Feinde Ihr Zögern hemmungslos aus. Eigentlich sollten Sie in einem Spiel dieser Art jeden einzelnen Zug sorgfältig überlegen, leider bleibt Ihnen dafür aber keine Zeit...

Waterworld stellt dem Spieler 16 verschiedene Waffen zur Verfügung und ist mit 30 Minuten Videofilm unterlegt. Das Game ist sehr einfach zu bedienen, so daß jeder Spieler

entsprechend seiner persönlichen Geschicklichkeit gefordert wird. Die ausgebufften Bedienungselemente ermöglichen einen enormen Spielspaß, wobei der Spieler sowohl in defensiven als auch offensiven Strategien gefordert wird.

Blood & Magic

Dieses Spiel dürfte all jenen gefallen, die Spiele mit Dungeons und Dragons lieben – es ist das erste in einer neuen Reihe dieses Genres. Die



Blood & Magic

meisten Figuren, die Regeln und der Ablauf dieses Spiels dürften dem gewieften D & D-Spieler vertraut sein. Und wer das noch nicht ist, wird durch den gut strukturierten Aufbau schnell die Eigenheiten dieses Spiels begreifen. Verschiedene Szenarios stehen zur Verfügung, jedes mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen

ausgestattet. Auf dem niedrigsten Level werden alle Spieler, die noch nie ein derartiges Game in der Hand hatten, behutsam mit den Eigenheiten des Spielablaufs vertraut gemacht. Unter anderem werden die Charakteristika der Figuren und die Wirkungsweise der diversen Zaubersprüche erläutert. Es hängt dann von der Auffassungsgabe und vom Selbstvertrauen des jeweiligen Spielers ab, wie schnell er sich an die schwierigeren Level heranwagt.

Blood & Magic wird über das GURPS (Generic Universal Role-Playing System – auf deutsch: Universelles Rollenspiel-System) gesteuert. Dieses 1986 von Steve Jackson entwickelte System macht es möglich, auf Grund einer Reihe logisch aufgebauter Regeln Rollenspiele zu entwerfen. Dabei müssen die Spieler den von GURPS vorgegebenen Regeln folgen, um mit einem realen oder einem vom Computer gesteuerten Mitspieler in eine interaktive Beziehung treten zu können. Interplay hat die Lizenz für GURPS erworben – es stehen also möglicherweise noch eine Reihe anderer Spiele dieser Art ins Haus.

Blood & Magic spielt in einer Zeit, in der mächtige Zauberer das magische Mana dazu benutzen, Armeen von kampfbereiten Golems heranzuzüchten. Man braucht schon etwas Erfahrung, um erfolgreich diese

Finsterlinge bekämpfen zu können. Zum Spiel gehören 15 Regionen der Vergessenen Seelen (das war das populärste D&D-Universum), die Grafik ist glasklar und sehr ausdrucksstark, und jede Figur verfügt über 14 Animationsrahmen.

In diesem Spiel werden Sie sehr schnell Erfahrungen sammeln. Sie werden immer besser in der Lage sein, Spielfiguren, Spielumgebung und Zaubersprüche miteinander zu kombinieren und so fortlaufend Ihre Spielstärke zu verbessern. Unser erster Eindruck ist, daß Blood & Magic für Neulinge in diesem Genre ein sehr guter Einstieg ist. Aber auch erfahrene Spieler dürften mit diesem Game keineswegs unterfordert sein.

Star Trek: Starfleet Academy

Dieses Spiel ist wohl in erster Linie für eingefleischte Trekkies gedacht. Es ist der bisher erste und einzige Star Trek Simulator, mit dem Sie die USS Enterprise im Kampf mit mehr als 30 verschiedenen Raumschiffen manövrieren können. Starfleet Academy vereint 3-D-Grafik, Echtzeit-Simulation und Action mit einem Spielablauf, der es erlaubt, das galaktische Fahrzeug sehr sensibel zu steuern. Insgesamt gibt es 27 verschiedene Einsätze, die in drei unterschiedliche Endphasen auslaufen

können – abhängig von den Vorlieben und Fähigkeiten des Spielers. Das Spiel ist mit Ausschnitten aus den Originalfilmen unterlegt, die dem Spieler immer wieder Hinweise geben, wie er sich am besten durch Starfleet Academy hindurcharbeitet. Hier lernt man einiges über Taktik, Strategie und Kampfverhalten – paradoxerweise ist es manchmal sogar günstiger, eine Schlacht zu verlieren, um dann den gesamten Krieg gewinnen zu können.

Star Trek: Starfleet Academy kombiniert Elemente eines Flugsimulators mit denen eines Ballerspiels. Sie können selbst entscheiden, ob Sie ein Klingone sein wollen oder der Kommandant der USS Enterprise. Allerdings wird es noch einige Zeit dauern, bis Sie sich im Weltraum erproben können – das Spiel soll nicht vor April nächsten Jahres auf den Markt kommen. Es wird also auch bei PC Power noch einige Zeit dauern, bis wir Ihnen ein Review anbieten können.

Angesichts der vielen Neuheiten, die Interplay in den nächsten Monaten auf den Markt werfen will, wundert es nicht, daß das Unternehmen zur Zeit voll ausgelastet ist. Bei der Masse an Spielen, die Interplay auf der letzten ECTS vorgestellt hat, erwarten uns eine Reihe von Previews, Reviews und – mit etwas Glück – sogar einige erstklassige Demoversionen. Bis es aber so weit ist, müssen wir uns wohl noch ein wenig in Geduld üben. (D)



Star Trek: Starfleet Academy

Manche Leute können
Qualität einfach nicht würdigen:

„Z“ DV DM 74,90

MPC 2 CD-ROM SMB

Powerhouse DV 29,90
Pirates Gold DV 29,90

BUDGET und CUTWARE:

Albion DV 29,90
Archer Maclean's Pool DH 29,90
Armored Fist DV 32,90
Battle Bugs DV 29,90
Battledrome DV 29,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV 19,90
Battle Isle 2 + Data DV 29,90
Bioforge Classic DV 29,90
Bundesliga Manager prof. DV 19,90
Caesar DV 19,90
Car & Driver DH 29,90
Carrier Strike Force + Dawn P. DV 36,90

Besuchen Sie uns in unserem
Ladenlokal:

Software Corner
Goerdeler Straße 38
52066 Aachen

Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Red Baron DH 23,90
Sam & Max DV 29,90
Secret of Monkey Island II DV 24,90
Shanghai GM DV (Win) 19,90
Silent Service II EV 19,90
Simon the Sorcerer 1&2 Pow.Ed. DV 49,90
Space Quest 1 DH 23,90
Space Quest 6 DV 34,90
Space Quest 4 DH 19,90
Star Control 1&2 DH 29,90
Street Fighter 2 Turbo DH 24,90
Strike Commander DL DH 29,90
System Shock Classic DV 22,90
Theme Park DV 29,90
Tornado + Desert Storm DH 17,90
Transport Tycoon + WE DV 29,90
US Navy Fighter Classic DV 29,90
Vollgas DV 29,90
Wing Commander 3 Classic DV 32,90

Bestellannahme:

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

X-Wing Complete DV 34,90
Zak McCracken DV 29,90
Wing Commander EV 29,90
Wing Commander 2 DL DH 22,90

SHOVELWARE:

Alone in the dark 1-3 DV 67,90
Game Box (50 Spiele) DV 36,90
Lucas Arts Classic Adv. DV 38,90
Lucas Arts Top Adventures DV 82,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV 39,90
Megapak 6 DH 84,90
Megatrippack DH 34,90
Star Wars Coll. (incl. X-Wing CD) 59,90

STANDARDPROGRAMM:

Absolute Pinball DH 62,90
AH64D Longbow DV 79,90
Afterlife DH 72,90
ATF (X-Fighters) DV 79,90
Baphomet's Fluch DH * 68,90
Battleground Div DV (Win) je 69,90
Capitalism DV 74,90
Civilization 2 DV 79,90
Civil War General DV (Win) * 72,90
Command Companion DV 22,90
Command & Conquer Pt. 2 DV * 89,90

Aktuelle Sonderangebote !!!

FX Fighter ML 19,90
Pitfall DV (W95) 27,90
Pr. of Persia C. DH 19,90
Tornado + Falcon 3.0 34,90
Indy Car 2 DV 34,90
Combat Classics 3 22,90
Lode Runner DV 19,90
Award Winners Gold 22,90

Lemmings / Dragon's Lair DH 22,90
LHX Attack Chopper DH 29,90
Little big Adventure DV 29,90
Lode Runner 1.0 DV 27,90
Lure of the Temptress DH 29,90
Magic Carpet + Hidd. Worlds DV 29,90
Master of Magic DV 29,90



DSA 3 DV * 34,90
Die Fugger 2 DV 79,90
Die Siedler 2 DV 79,90
Earthworm Jim 1&2 DH 64,90
Elisabeth I. DV 89,90
Fantasy General DV 74,90
Fire Fight DH (W95) 59,90
Flight Simulator 5.1 Coll. DV 109,90
FS5 Designer 2.0 DV * 72,90

Urban Runner DV 64,90
V for Victory 1-4 US 69,90
Virtua Fighter DH (W95) 74,90
Warcraft II Excl. Ed. DV 84,90
Warcraft II Beyond ... Portal DV 29,90
Warhammer Dark Crusade DH * 64,90
White Lines DH * 64,90
Wing Commander 4 DV 79,90
Witchhaven II US 59,90
World Rallye Fever DH 67,90
Worms DV 64,90

Wir führen US-Importe

z.B.

Pandora Directive

DM 109,90

Western Digital Harddisks zu
Tagespreisen

Worms Reinforcement Pack DV 34,90
Z DV 74,90
Zork Nemesis DV 84,90

SPIESELÖSUNGEN

Wir führen fast das
gesamte Sortiment an
Flight Simulator 5.x
Zusatzprogrammen und
Scenerien

Wir führen alle Lösungen aktueller und
älterer Spiele der Firmen Hintshop und
CPS ab 14,90

HARDWARE

Atapi 8xSpeed CDRLW ab 189,00
Atapi 10xSpeed CDRLW ab 249,00
AMD K5-75 159,00
Intel CPU's auf Anfrage
ASUS Motherboards ab 299,00
SB16 Value Plug and Play ab 159,00
SB32 Plug and Play ab 249,00
YAMAHA SW-60 XG 329,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable 219,00
YAMAHA YST-M15 Speaker 129,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer 219,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch 34,90
Gravis Eliminator Gamecard 44,90
Gravis GRIP Team Sports 189,00
Joypad Gravis 39,90
Joystick Gravis Analog Pro 44,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD 89,90
Suncom F-15 E Hawk 65,00
Suncom F-15 E Talon Flightstick 119,90
Thrustmaster Kontrollsysteme ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control 199,00
Thrustmaster T2 auf Anfrage

Bitte klären Sie vor Bestellung
telefonisch die Preise ab, um
Missverständnissen
vorzubeugen.

Santa Fe Mystery: EV 84,90
Shannara DV 79,90
Silent Hunter DV 69,90
Silent Thunder DV (Win) 89,90
Sonic the Hedgehog DH (W95) 59,90
Space Hulk 2 DH (W95) 74,90
Star Trek Warrior Set DH 59,90
S.T.O.R.M. DH 64,90
Syndicate Wars DV 74,90
T.F.X EF2000 Sp. Ed. 82,90
The Dig DV 72,90
Tie Fighter DV 72,90
Time Commando DV 74,90
Three Skulls of the Toltecs DV 84,90

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie
im Internet unter <http://www.trv/swcorner>

Might & Magic 3-5 US 49,90
Monty Python's Compl. Waste EV 29,90
Noctropolis DV 9,90
North & South EV 9,90
Outpost 1.5 DV 34,90
Patriot DH 17,90
Pizza Connection DV 29,90
Police Quest 4 DDE 19,90
Crusader - No Regrets DV 64,90
C & C Der Ausnahmezustand DV 29,90
Daggerfall DV (W95) TBA
Deathkeep EV (W95) 69,90
Der Planer 2 DV 69,90
Der Produzent DV 79,90
Descent 2 EV 59,90
Diablo DV (W95) * 82,90

Wollen Sie den Durchblick, dann
rufen Sie uns an.
Belogen werden Sie woanders!
Dungeon Keeper z.B. erhalten
Sie bei uns, wie bei jeder
anderen Firma auch erst
im Jahr 1997.

DM 74,90

Vorbestellung erbeten.

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHEINEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version TBA=wird bei Erscheinen festgelegt. US= Import aus U.S.A. 53=In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Diskversion erhältlich. Preis a.A. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11,- (Porto/Verpackung u. NN) + 3,- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 40008260 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 Eurocheck oder Postbaranweisung + 28,-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

Flying Corps

Seit der Gründung im Jahre 1987 hat Rowan Software Spiele und professionelle Anwendungen speziell im Gebiet Flugsimulation herausgebracht. PC-Power-England-Korrespondent Jonathan Eves besuchte die Firma in der Nähe von Liverpool und warf einen Blick auf die neueste Produktion Flying Corps.

Seit dem Erscheinen von Dawn Patrol hat Rowan Software Spiele für empire interactive entwickelt, wodurch man Erfahrung und Wissen über Flugsimulatoren gewann. Genre-Erfahrung und einen Ruf als Produzent von qualitativ hochwertigen Flugspielen hat der in der Nähe Liverpools ansässige Hersteller bereits seit fast zehn Jahren. Und so ist das neueste Produkt von Rowan Software keine Überraschung: Es wird wieder eine Flugsimulation sein.

Eigene Engine macht's möglich

Flying Corps ist wie schon Dawn Patrol eine Kampfsimulation, die im Ersten Weltkrieg spielt. Doch es gibt einen gravierenden Unterschied zum Vorgänger: Es handelt sich um das erste Spiel, das mit der neuen Rowan-Engine ausgestattet ist. Mit dieser Engine ist es möglich, über 32.000 Farben anstelle der sonst üblichen 256 darzustellen. Wolken und konturvolle Landschaften werden dank verbesserter SVGA-Grafik auch dann noch gut aussehen, wenn man sich ihnen nähert.

Korrekte geschichtliche Aufarbeitung und somit Authentizität spielte die Hauptrolle bei der Entwicklung von Flying Corps. Die Entwickler des Spiels haben sich Gebiete in Westfrankreich angesehen, wo viele der Luftschlachten stattfanden, und benutzten Original-Karten von Schützengräben, um die Gegebenheiten der Landschaft genauestens zu übernehmen. Auch auf Daten von Cruise Missiles, die die Form der Landschaft aufzeichneten, wurde zurückgegriffen.

Darüber hinaus wollte man den künftigen Piloten realistische Verfolgungsflüge bieten. Bei der hohen Genauigkeit der eingelesenen Landschaft wird der Spieler die Möglichkeit haben, seine Gegner unter Brücken hindurch und Fahrzeuge entlang baumbepflanzter Strecken zu jagen. Außerdem nahm man bei Rowan jene Kritiker ernst, die beim Erscheinen von Dawn Patrol zu detailloses und flaches Gelände bemängelten.

Die Vorarbeit hat sich gelohnt: In mühevoller Kleinarbeit wurde die Landschaft anno 1916 via Computer wiederhergestellt. Die Spielfläche umfaßt

etwa 150 Quadratkilometer, zwei Drittel davon geben die Landschaft so wieder, wie sie damals wirklich aussah. Der Rest wird in einer mittleren Qualität daherkommen, die zwar auch geographische Gegebenheiten berücksichtigt, aber nicht ganz so detailliert aussieht.

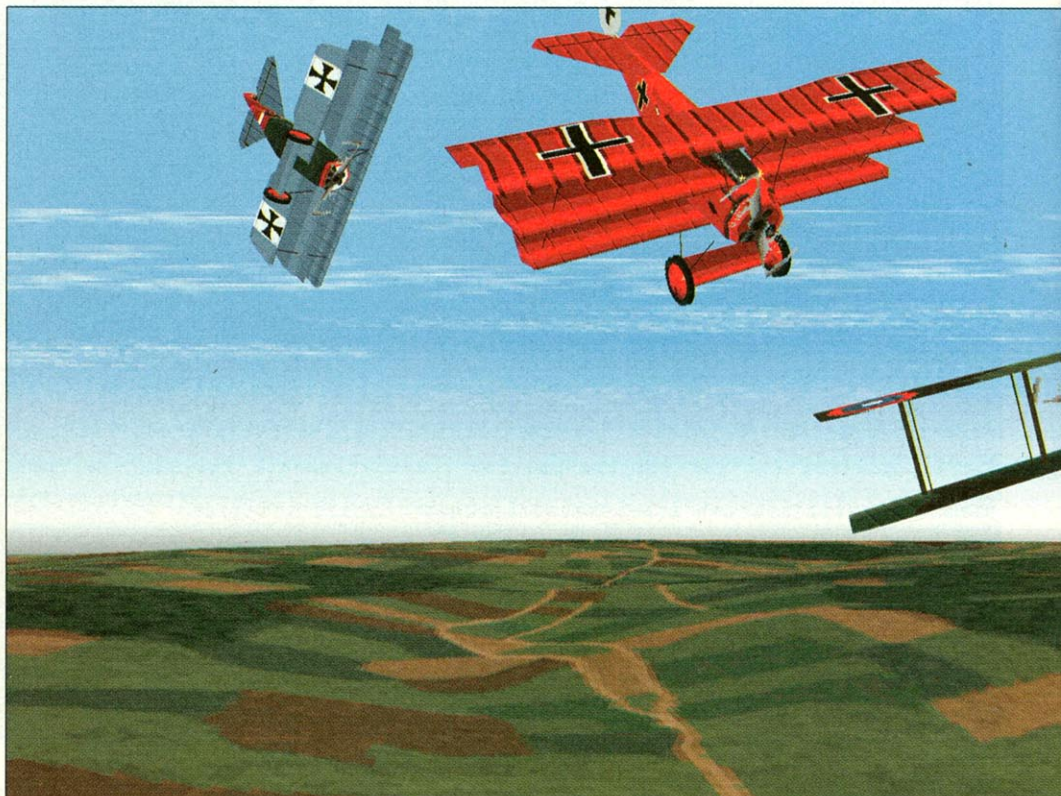
Flug(zeug)verhalten

Die Recherche beschränkte sich aber nicht auf landschaftliche Gegebenheiten. Viel Zeit verbrachte man auch damit, das Verhalten der Flugzeuge in der Luft zu erarbeiten. Da Flying Corps zur Zeit des ersten Weltkriegs spielt und die Technik noch nicht sehr weit fortgeschritten war, mußten die Piloten viel fliegerisches Geschick an den Tag legen.

Die Flugzeuge werden während des Fluges nicht nur realistisch auf die jeweiligen Gegebenheiten und die Steuerung des Piloten reagieren, sondern sich auch im Kampf überaus realistisch verhalten. Zum Beispiel werden einige Flugzeuge erst dann angreifen, wenn sie hoch genug für Sturzflüge und anschließende Zooms (senkrecht in-die-Höhe-steigen) sind. Der Spieler muß herausfinden, wo



Nach Dawn Patrol kommt bald mit Flying Corps die nächste Flugsimulation



jedes der vier vorhandenen Flugzeuge seine Stärken hat.

Meilenweit für Camel

Wie ich in einer ersten Demonstration sehen konnte, werden die Flugmodelle unglaublich realistisch daherkommen. Zum Beispiel wird die Camel wegen des Kreiseffektes, der durch den Propellermotor hervorgerufen wird, schneller rechts als links herum drehen. Diese und andere Feinheiten werden dem Spieler viel Übung abverlangen, bis er endlich Herr über sein Flugzeug geworden ist. Für alle Piloten, die es nicht so genau nehmen wollen, hat Rowan die Option integriert, technische Effekte wie diesen abzuschalten und so ein leichter zu beherrschendes Fliegen zu ermöglichen.

Zur Übung sollen Einzel- oder Trainingsmission geflogen werden können, um sich mit den Kontrollen vertraut zu machen und sich an das Verhalten der einzelnen Flugzeuge zu gewöhnen. Doch der Hauptteil des Spiels besteht aus den Missionen, die den Spieler durch die größeren Luftkämpfe des Ersten Weltkrieges führen. Je nachdem, wie erfolgreich Sie fliegen, werden Sie sogar in der Lage sein, den Lauf der Geschichte zu ändern.

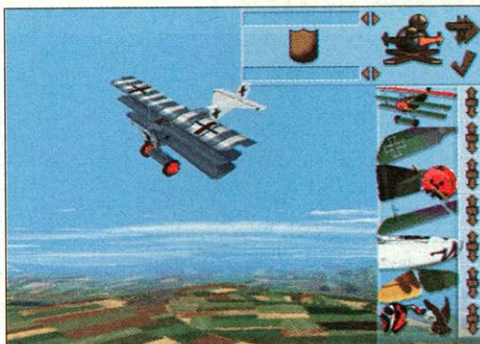
Vier Abschnitte wird es geben: Battle of Cambrai, The Circus, Spring Offensive und Hat in the Ring. Sie werden aus einer Reihe von Missionen bestehen, von denen jede besondere Taktiken fordert, um einen echten Erfolg zu garantieren. Die Circus-Mission erlaubt Ihnen beispielsweise, in die Rolle des Lothar von Richthofen (der Bruder des berühmten "Roten Barons" Manfred) zu schlüpfen, der allein im April 1917 volle 21 Siege nach Hause brachte!

Ihre Aufgabe ist es nun, Lothars "Job" zu übernehmen und die Zahl der Siege zu erhöhen. Im "richtigen" Leben wurde Lothar abgeschossen, aber in Flying Corps haben Sie die Möglichkeit, den Siegeszug dort fortzusetzen, da wo Lothar versagte.

Bei den anderen Missionen dürfen Sie britische und amerikanische Piloten in diversen Stadien des Krieges spielen. Es liegt nun an Ihnen, Geschichte zu machen!

Datenbank inklusive

Eine genaue historische Perspektive des ersten Weltkrieges wird Ihnen in Form einer Datenbank gleich mitgeliefert. Darin enthalten sind nicht nur Text und Fotos, sondern auch animierte Bilder, darunter original Filmmaterial und 3-D-Ansichten. Diese Datenbank ist nicht nur dazu da, interessante



Fliegen will bei diesem Spiel gelernt sein

Hintergrundinformation zu liefern, sondern ist obendrein eine wertvolle Hilfe, indem sie mit Ratschlägen in Sachen Taktik, Strategie und Technik aufwartet.

Für die Optik Ihres Fliegers können Sie ebenfalls etwas tun. So wurden Optionen integriert, die Ihnen erlauben, Ihr Flugzeug in über 32.000 möglichen Kombinationen anzumalen. Doch erst kommt der Fleiß, denn nur je besser ein Pilot ist, desto mehr Farben und Muster werden ihm zur Verfügung gestellt. Falls Sie obendrein noch was an der Maschine verändern wollen, kein Problem: Jedes Teil kann einfach von Ihnen nachbearbeitet werden, da

ein Flugzeug-Editor in das Spiel integriert wurde. Eine neue, noch nie dagewesene Freiheit in einer Flugsimulation.

Als ein Anführer eines ganzen Schwadrons zu fliegen, bringt eine große Verantwortung mit sich. Besonders die Formationen, in denen Sie fliegen wollen, sollten durchdacht sein, haben diese doch einen enormen Einfluß auf das Gelingen des Einsatzes. Hier scheiden sich die Amateure von den Profis. Dummerweise waren die Flugzeuge im ersten Weltkrieg noch nicht mit Radar oder Nachtsicht ausgestattet, so kam es auf die Augen jedes einzelnen an, ob man erkannte, wer in der anderen Maschine saß.

Um Realitätsnähe war man auch bei der Akustik bemüht: Die verwendeten Sounds stammen von Aufnahmen der echten Flugzeuge, selbst das Geschützfeuer wurde mittels Originalwaffen gesammelt. "Nichts wurde dem Zufall überlassen", versichert Rod Hyde, Chef von Rown Software, "die Realitätsnähe wurde so genau gestaltet, wie es ohne Virtual Reality-Helm nur möglich ist."

Um die Qualität des Gameplays noch weiter zu verbessern, werden noch einige Besonderheiten eingebaut. So müssen Sie lernen, gleichzeitig zu fliegen, zu navigieren und über Taktiken zu entscheiden, die obendrein auch noch funktionieren sollten.

Sollten Sie dies können, sind Beförderungen möglich. Es sollte dann nicht lange dauern, bis Sie ein Schwadron leiten, was nicht nur Entscheidungen über Ihre eigenen Taktiken, sondern auch über das Training der anderen Piloten nach sich zieht. Sie werden dann zu überlegen haben, wie Sie die neuen Piloten während ihrer ersten Einsätze schützen. Sie werden also quasi als Manager zu arbeiten und die großen Entscheidungen zu treffen haben. Ob bei so viel Aufwand auch der Spielspaß stimmen wird, wissen wir (und somit auch Sie) in einigen Wochen... (P)



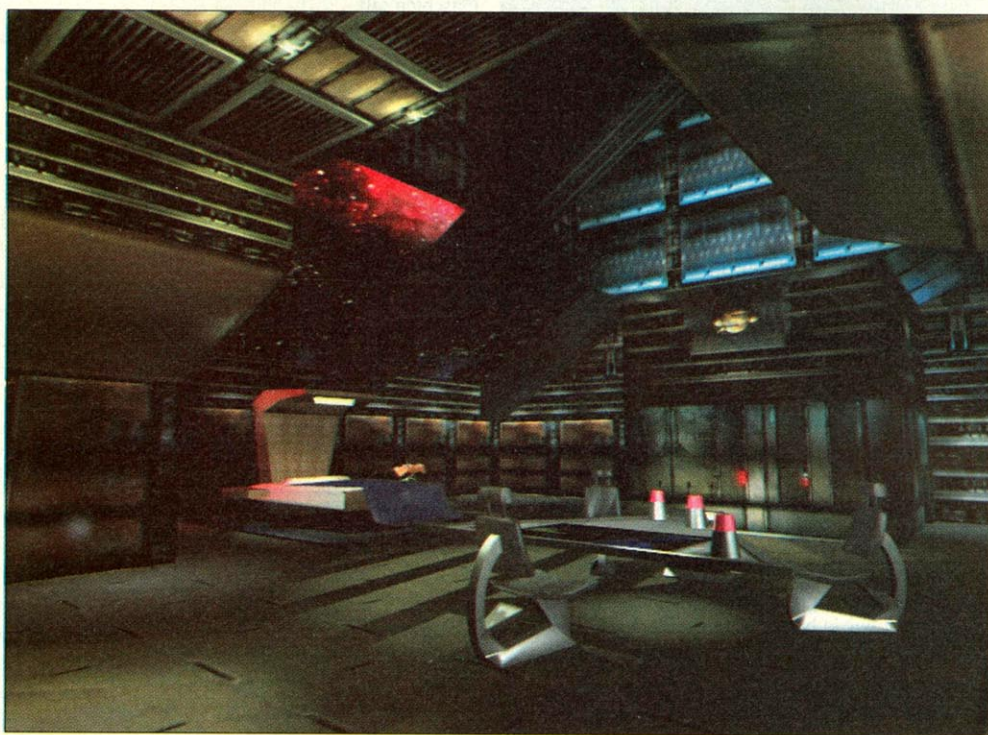
Rowan Software geht wieder in die Luft, und das besser als je zuvor



Der Erste Weltkrieg und seine tollkühnen Männer in den fliegenden Kisten

Planetfall

Wer angesichts des Titels Planetfall kein Klingeln hört, hat entweder was verpaßt oder ist Computerspiel-Neuling. PC Power-England-Korrespondent Jonathan Eves sagt Ihnen, was sich dahinter verbirgt.



So wünscht sich der Chefredakteur sein Büro

Vergessen Sie doch einmal kurz alles, was Sie aus heutigen Computerspielen kennen, als da wären: Supersound, zigtausendfache Farbenpracht, Animationen, komfortable Maussteuerung, usw. Stellen Sie sich vor, daß sich auf Ihrem Monitor nichts weiter befindet als ein mehr oder weniger langer Text und an dessen Ende ein ">". In das nachfolgende freie Feld müssen Sie etwas eintippen, was nicht nur einen Sinn ergeben, sondern obendrein auch noch in

englisch geschrieben sein muß. So sahen die typischen Adventures Anfang der 80er Jahre aus, geschrieben für den Commodore 64.

Ungefähr so müssen Sie sich auch die ursprüngliche Version von Planetfall vorstellen, die seinerzeit von Infocom produziert wurde. Wie schon zuvor Return to Zork (eine Quasi-Fortsetzung der Zork-Reihe von Infocom), soll nun auch dieser Klassiker ein neues Gewand bekommen. Eben so, wie man es gemeinhin von

neuen Games erwartet. Nur: Haben Sie sich Planetfall damals in Ihrer Phantasie (zu sehen gab's ja nix an Bildern) auch so vorgestellt?

Nur ein erster Eindruck

Bis jetzt sind 14 Monate Entwicklungszeit ins Land gegangen, doch allzu viel an spielbarem Material ist noch nicht zu bekommen. Dabei hat Activision als Release eigentlich den Januar 1997 im Auge, ich wage aber leise Zweifel daran zu hegen. Gary Wagner, Produzent des Spiels, ist besonders darum bemüht, eine erstklassige Adventure-Story in eine erstklassige Grafiklandschaft zu integrieren, und genau da fangen die Probleme an.

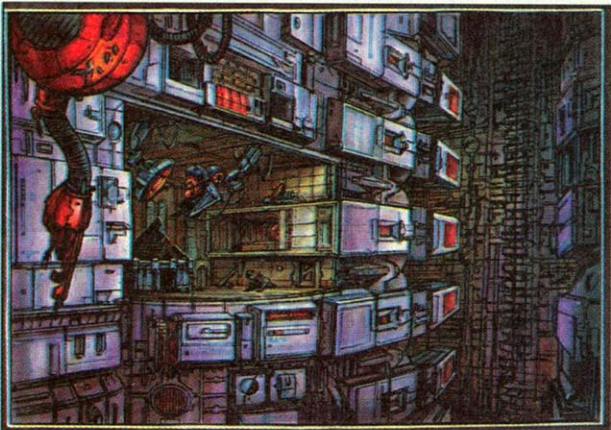
Zur Story hier nur ein paar Worte: Sie verkörpern die Rolle eines Lieutenants der Sternenpatrouille in der Dritten Galaktischen Union. Durch einen Unfall wird ein Nachbarplanet völlig zerstört, und es wird Ihre Aufgabe sein, eine Gruppe Verschwörer zu entlarven, die die gesamte Union vernichten könnte.

Das Original war sehr komplex, hier werden wohl oder übel Abstriche hingenommen werden müssen. Für den, der das Original nicht kennt, wird dies wohl kaum eine Rolle spielen, und so wird man sich in erster Linie an Dreidimensional gestalteten Charakteren (mit absoluter Bewegungsfreiheit) und ebensolchen Rätseln ergötzen.

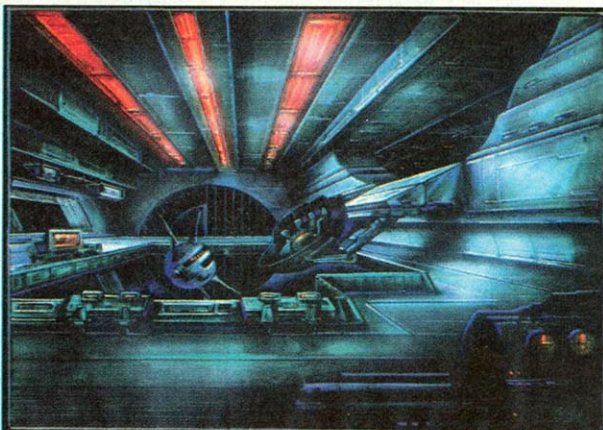
Ziemlich ungewiß

Planetfall soll ein farbenprächtiger Adventure-Spaß werden, mit Betonung auf Spaß, denn der Humor wird – wie schon beim Original –

nicht zu kurz kommen. So beabsichtigt es jedenfalls die Programmiercrew bei Activision. Leider kann ich noch nicht beurteilen, ob diese Absicht auch nur ansatzweise in die Tat umgesetzt wird, aber ich habe die leise Hoffnung, daß ich in einigen Wochen mehr zu sehen bekomme. Und Sie somit ebenfalls. 



Ob diese Tür wohl ins Verderben führt?



Irreparabel? Von wegen, man muß sich aber anstrengen.

Little Big Adventure 2

Hersteller: Adeline Software
Genre: Rollenspiel-Adventure

Mit dem ersten Teil von Little Big Adventure kam eine neue, ausgefeilte Dimension des Rollenspiels auf den Markt und setzte neue Standards. Nun steht Little Big Adventure 2 an, und unser England-Korrespondent Jonathan Eves fand heraus, was die Fortsetzung bietet.

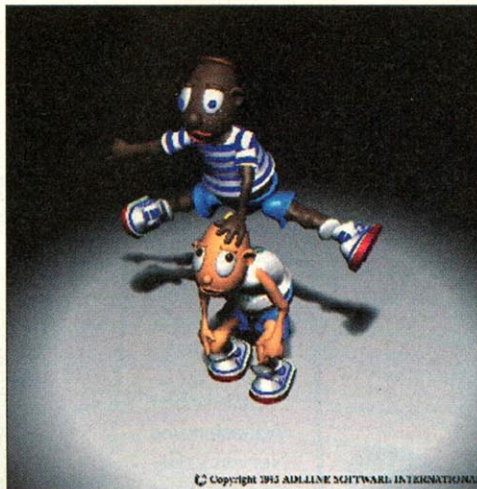
Im Zeitalter der Mehrteiler und Fortsetzungen war es nur eine Frage der Zeit, bis auch Little Big Adventure aus den Archiven wieder hervorgekramt wurde. Damals ein Rollenspiel-Adventure (so ganz einzig war man sich nicht, welches Genre hier überwog), das viel von sich Reden machte, will es in der Fortsetzung noch mal eins draufsetzen. Der Held ist uns wohlbekannt...

Und ewig lockt das Alien

In LBA2 wird Twinsen in ein brandneues Adventure verwickelt. Sein Heimat wurde von den Esmers, mächtigen Wesen vom fernen Planeten Zeelich, besucht. Unter der Leitung ihres wiederauferstandenen Gottes Dark Monk konstruierten die Esmers leistungsfähige Triebwerke auf einem nahegelegenen Himmelskörper, dem Emerald-Mond. Nur wissen die Aliens nicht, daß ihr Gott heimlich plant, mit Hilfe dieser Triebwerke den Mond mitten in Twinsens Planeten zu rammen.

Dies hätte dessen Zerstörung zur Folge, wodurch die Zauberkraft der dort lebenden Sendalls freigesetzt werden würde. Twinsen durchkreuzt diese teuflischen Pläne, indem er den Esmers die Wahrheit über Dark Mond berichtet. Mit Hilfe Twinsens Kinder und der Göttin Sendell soll die kosmische Katastrophe verhindert werden.

LBA2 wird ein neues und einfacheres Benutzerinterface besitzen. Der Spieler soll sich jetzt mehr auf die Story konzentrieren als auf die Kontrollen. Hersteller Adeline verspricht größtmögliche Interaktion mit der Umgebung, also mit dem Hintergrund ebenso wie mit den



Dies ist nicht das Musikvideo zu Michael Jacksons "Black or White"

unterschiedlichen Charakteren. Sie werden auch nicht gezwungen, einem festen Lösungsweg zu folgen – die Entscheidungen, die Sie treffen, werden starken Einfluß auf die Umgebung und den Ausgang des Spiels haben.

Auf Knopfdruck Spiel

LBA2 wird ein Interface mit vier Buttons zur Steuerung haben: zum Bewegen, für Aktionen,

zum Ablegen von Objekten und zum Betreten des Inventars. Zwei weitere Buttons werden für oft gebrauchte Befehle eingebaut. Außerdem darf die Möglichkeit nicht fehlen, Twinsen in einem Bildausschnitt zu zentrieren oder das Spiel aus einer Perspektive hinter Twinsen zu betrachten.

Der Spieler wird außerdem in der Lage sein, die Kameraperspektive frei zu justieren und so eine Vielzahl von Ansichten erhalten. Twinsen und alle Objekte werden dreidimensional gestaltet sein, mit realistischer Lichtberechnung und Texture-Mapping. Um die Grafik weiter zu verbessern, wurde eine besondere Art der Schattierung und Echtzeit-Animation implementiert. Die gesamte Animation wird in Echtzeit berechnet. Es wird über 150 animierte 3-D-Charaktere geben, aus texture-gemappten Polygonen und mit 32.678 Farben erstellt. Die Auflösung des Spiels wird justierbar sein, damit auf verschiedenen Prozessoren eine akzeptable Framerate erreicht werden kann.

Mit über 200 Orten auf drei unterschiedlichen Planeten wird LBA2 den ersten Teil sicherlich übertreffen, besonders wenn man bedenkt, daß zwölf Audio-Tracks, fünfzehn Minuten MPEG-Sequenzen und drei Stunden Sprachausgabe die CD füllen werden. Wir sind jedenfalls gespannt auf das Erscheinen des Spiels im Januar.



Eine glatte Landung bedeutet nicht, daß alles glatt geht



Ob's an der Statue was zu entdecken gibt?

Shine

Vermutlich lag es an diesem verrückten Adventure, daß Lorenz Steinke eines Tages von zwei Herren in weißen Kitteln abgeholt werden mußte, die ihn prompt in ein hübsche Zelle mit Gummiwänden verfrachteten.

Vor einigen Monaten versetzte Inscape das Spielervolk mit dem Rätsel-Adventure The Dark Eye in eine surreale Welt des Unbegreiflichen. Angelehnt an die spannenden Geschichten des großen Edgar Allen Poe entstand eine Abenteuer-Handlung voller kniffliger Rätsel und stimmungsvoller Bilder. Der Spieler durfte sich durch eine merkwürdig verzauberte Welt bewegen und dabei in unterschiedliche Gestalten schlüpfen. Das Auge eines Fisches oder eine phrenologische Landkarte – das waren die Übergänge zwischen den verschiedenen Mikrokosmen in der Welt von The Dark Eye.

Wer das schwierige Adventure-Game nicht lösen konnte (die Rätsel hatten es in sich), der blieb schließlich als verzweifelter Schatten seiner Selbst mit eigenartig flauen Gefühl im Magen und riesengroßem Fragezeichen im Kopf vor dem PC zurück. Vereinzelt sollen noch immer Gamer, die an diesem Spiel gescheitert sind, an Schlafstörungen und Persönlichkeitsspaltung leiden.

Perfekte Verwirrung

Noch haben wir uns nicht von dieser Attacke auf das Seelenheil des Spielervolkes erholt, da droht auch BMG, ein ähnlich gefährliches Adventure auf den Markt zu bringen. Shine heißt das Game, von

dem kürzlich eine Preview-Version in unserer Redaktion landete. Da meine Kollegen begrifflicherweise Angst hatten, es zu testen (wer läßt sich schon gerne von einem Adventure an den Rand des Wahnsinns treiben?), fand die CD schließlich ihren Weg auf meinen Schreibtisch.

Tatsächlich: Auch Shine hat es darauf angelegt, den Geist des Spielers gefangen zu nehmen und auf ewig zu verwirren.

Scurrile Bilder finden sich überall: Gleich die erste Szene spielt in einer Irrenanstalt. Hinter den zahlreichen Türen der Anstalt lauern Wahnsinn und Nervenzerfall. Ein alter Mann glotzt durch das Guckloch seiner Tür und stellt neugierige Fragen. Durch ein anderes Guckloch treiben die

Programmierer dieses Spieles ihre Späße mit uns und schneiden dem ratlosen Gamer Grimassen.

Surreale Bilderflut

Ort der Handlung ist die Stadt Twilight City. In dieser einstigen Hochburg des Geistes und der schönen Künste hat ein allgemeiner Verfall eingesetzt. Ewige Dämmerung herrscht und eine beklemmende Atmosphäre macht sich breit. Der

Spieler steuert den Charakter von Shine. Aber wer ist Shine? Das muß der Spieler erst mühsam

durch das Sammeln von kleinsten Informationsschnipseln herausfinden. Andere Charaktere geben Hinweise auf die eigene Herkunft oder führen den Spieler in die Sackgasse. Wer mit Logik und System an die Lösung dieses Adventures heranzugehen versucht, ist schließlich selbst reif für die Irrenanstalt.

Zahlreiche namhafte Künstler wie der Fotograf Florian Seidl (Amica, Marie Claire), die deutsche Heavy-Metal-Formation Schweisser und

der aus der McDonalds-

Werbung bekannte Grimassen-Künstler Ludwig Hungs sorgen immerhin dafür, daß der Spieler auf einem künstlerisch sehr hohen Niveau verwirrt wird. Wer das Game nicht begreift, berauscht sich einfach an der Bilder- und Klangflut. In der nächsten Ausgabe berichtet Klaus, der neuerdings den Beinamen "Des Wahnsinns fette Beute" trägt, live aus den Studios von den Arbeiten an Shine. (P)



Ein Gesicht als Hauptmenü – durch Anklicken von Augen oder Mund geht es weiter im Game



Was mag diese schöne Frau nur zur Verzweiflung getrieben haben?



Dieser ältere Herr ist ein wahrer Grimassen-Künstler – doch was verschweigt er?

Rennpaket: Formula 1 GP2

Need for Speed SE

Fire Fight

"Z"

Ballerpaket:

Je Paket nur

129.-

Final Doom 49.-

EARTHSIEGE 2	D	79.-
MECHWARRIOR 2 INKL.EXP.P.	D	95.-
AFTERLIFE	D	75.-
AH 64 D LONGBOW	D	75.-
ATF ADV. TACT. FIGHTER	D	79.-
AZRAEL'S TEAR	D	59.-
BAD MOJO	D	75.-
BAPHOMET'S FLUCH	D	69.-
CIVILIZATION 2	D	75.-
COMMAND & CONQUER 2	D	79.-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	D	75.-
CYBERIA 2	D	69.-
DAGGERFALL	D	79.-
DER PLANER 2	D	72.-
DIABLO	D	79.-
DIE FUGGER 2	D	75.-
DUNGEON KEEPER	D	75.-
FIRE FIGHT	D	69.-

PRIVATEER - THE DARKENING	D	69.-
RIDDLE OF MASTER LU	D	69.-
FORMULA 1 GP 2	D	95.-
FORMULA 1 GP 2	E	69.-
HIND	D	65.-
LANDS OF LORE 2	D	85.-
NEED 4 SPEED SE	D	69.-
RETURN FIRE	D	75.-
RIPPER	D	69.-
SIEDLER 2	D	65.-
SILENT HUNTER	D	65.-
SILENT HUNTER	E	49.-
MEGA RACE 2	D	59.-
VIRTUA FIGHTER	D	75.-
WARCRAFT II	D	75.-
WARCRAFT II EXP. SET	D	29.-
Z	D	69.-
ZORK: NEMESIS	D	79.-

Spezial Preisliste
mit diversen Spielen
gegen Altersnachweis

UND 700 WEITERE SPIELE KATALOG KOSTENLOS ANFORDERN

BESTELLEN

0180 5 130 530

BORIS GAMES
is a Trademark of
MEDIA PUBLISHING

Versand und Verpackung
je Bestellung DM 9,-



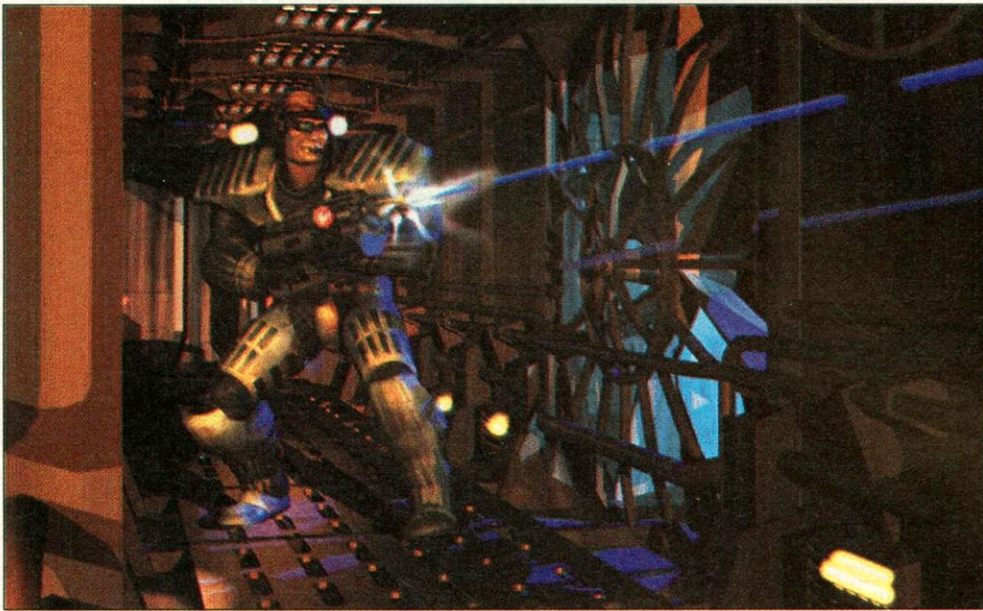
Irrtum
vorbehalten.



Assassin-2015

Hersteller: Inscape • Genre: Action

Was tun, wenn die Rente nicht reicht? Markus Brodrick erledigt bald brandheiße Aufgaben, an denen der Geheimdienst einer fremden Macht sich die Finger verbrannte.



Sie sind ein harter Typ. Ihre Kanone und der Panzer geben Ihnen eine Chance, das Ziel der Übung zu erreichen

Einmal mit Computerspielen angefangen, gibt es kein Aufhören mehr. Mit Assassin-2015 fand sich auf dem Schreibtisch der Redaktion die Alphaversion eines neuen Action-Reißers von Inscape wieder. Eine hochgefährliche, megafeindliche Umgebung, in der Sie jederzeit der Tod durch die Angriffe feindlicher Kampfroboots erwarten kann, wird Ihr zweites Zuhause werden.

Alleine in einem riesigen, verwinkelten Gebäude, verfolgt von Heerscharen scharf schießender Wachroboter, versuchen Sie, dem Tod zu entfliehen. Ihre einzige Hilfe ist Ihr ausgeprägter Orientierungssinn – und Ihre Kanone. Diverse Sprengfallen und elektronische Hindernisse wie Türcodes werden ein Übriges tun, Ihnen das Leben sauer zu machen.

Gefesselt vom Kampfgetümmel sollten Sie immer ein Auge auf die Temperaturanzeige Ihrer Waffe werfen. Sollte das gute Stück durch eine kleine Unaufmerksamkeit den Geist aufgeben, werden Sie machtlos zusehen, wie ihr Körper von den Hochgeschwindigkeitsgeschossen unangenehmer Leute durchsiebt wird. Sollten Sie den auf Sie wartenden Helikopter nicht rechtzeitig erreichen, wird alle weitere Hilfe ohnehin zu spät kommen – also muß man sich beeilen.

Ein Fall für Power-Rechner

Die Plattform, auf der Assassin-2015 entstand, läßt auf Anhieb erkennen, daß die Macher Erfahrung mit der Programmierung von SEGA- und PlayStation-

Spielen haben. Vor allem fällt auf, daß die Spielumgebung nicht ganz so trostlos und vorhöllenähnlich wie bei anderen Spielen dieses Genres ist. Neben Grau, Braun und Schwarz, den etablierten Farben der Indoor-Ballerspiele, findet

sich auch viel "Buntes", das dem Spiel einen eher surrealistischen Anstrich gibt.

Hervorragende, aufwendige Grafiken dominieren das Bild und verlangen auch von modernen Pentium-Maschinen den ganzen Grafikpower-Einsatz. Die hochauflösenden 3-D-Umgebungen und die Armeen der in Motion-Capture-Technik erstellten Feinde lassen dem Rechenknecht keine Ruhe.

Silicon Valley läßt grüßen

Die 3-D-Grafiken des Spiels vermitteln einen höchst realistischen Eindruck von Räumen und Figuren der virtuellen Umgebung. Die Filmeinlagen werden Sie eins über das andere Mal überrascht sein lassen, was Sie mit ein paar harmlosen Granaten doch ausrichten können... Der hochwertige Soundtrack tut wird ein übriges dazu tun, Sie völlig in die Rolle eines virtuosen Killers im Dienste der Nation zu ziehen.

Das Gameplay dürfte für alle SEGA-Fans eine Offenbarung sein. Grafik- und Soundpower einer High-Tech-Maschine mit genügend Speicher und Rechenkapazität, kombiniert mit einem großen, flimmerfreien Bildschirm, geben der alten Idee des First-Person-Actiongames ein neues Feeling von rasender Action.

Die Ausstattung der Level war, zumindest in der Alphaversion, ein bißchen mager. Actionspielprofis werden sich somit auch im dicksten Kampfgetümmel schnell zurechtfinden. Mit einer reichhaltigeren Waffenausstattung und komplizierteren Rätseln würden auch Spieler, die ihr Heil mehr in der Taktik als im unendlichen Geballer suchen, auf ihre Kosten kommen.

Time Warner empfiehlt einen Pentium-133 mit 16 MB RAM sowie eine 2MB-PCI-Grafikkarte. Diese Komponenten sind für einen flüssigen Spielablauf wirklich notwendig, es darf eher noch ein bißchen mehr Speicher und Rechenpower sein. Selbst ausgesprochene Speicherfresser wie Descent 2 gaben sich mit weniger Ressourcen zufrieden. Wir rechnen sehr bald mit dem Test – und hoffen darauf, daß die endgültige Version einen Netzwerkmodus bietet. Das habe ich bei dieser Alpha nämlich schmerzlich vermißt... 



Dieser finstere Typ hat Ihnen den härtesten Ausflug Ihres Lebens verschafft



Ein klitzekleiner Fehler, und alle Hoffnungen auf die wohlverdiente Pension gehen flöten

Unreal

Hersteller: Epic MegaGames • Genre: Action

Drei Jahre dauerte die Produktion von Unreal, einem neuen 3-D-Shoot'em-Up, diesmal von Epic MegaGames. PC-Power-England-Korrespondent Jonathan Eves schildert seinen ersten Eindruck.

Epic MegaGames ist für Shareware-Spiele wie Jazz Jackrabbit und Jill of the Jungle bekannt, aber auch für Epic Pinball, einen der besten PC-Flipper aller Zeiten. Nun, so scheint es, sind sie bereit, sich von einer ganz anderen Seite zu zeigen – mit einem Produkt, daß die Zyniker aufmerksam machen sollte.

Die Handlung von Unreal spielt in einer Alienwelt, die von Wesen mit enormer Kraft bewohnt wird, was das Ganze auf eine höhere Ebene bringt. Oder, mit anderen Worten: Es darf mal wieder dreidimensional geballert werden, was an sich nichts Neues ist. Doch: Das Game bietet spezielle Techniken zur Verhinderung der sonst üblichen Pixelhaufen, die man bei anderen Genre-Titeln sieht, wenn man Objekten zu nahe kommt.

Nähe ohne Pixelhaufen

Die Anstrengungen der Programmierer waren von Anfang an darauf ausgelegt, neue, hochentwickelte Techniken zu entwickeln und neue Technologien einzusetzen. Unreal wird eines der ersten Spiele sein, die das Potential von

aussehen, egal, ob Sie aus weiter Entfernung oder aus nächster Nähe betrachtet werden.

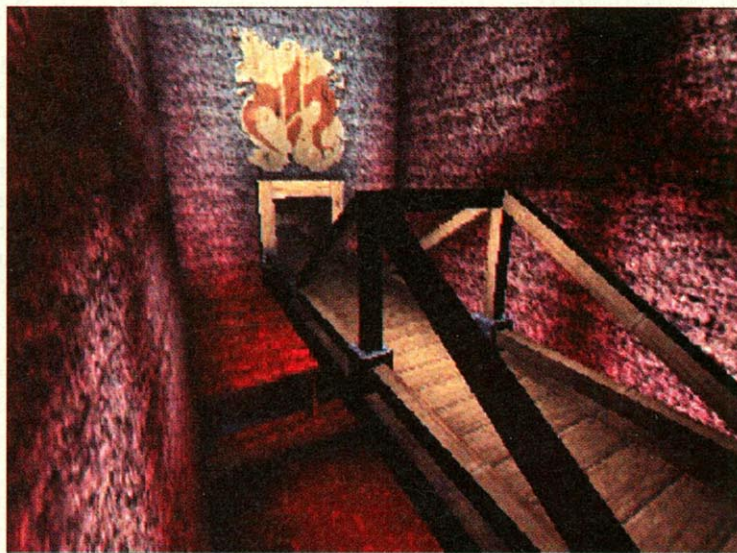
Beste Grafik, bestes Spiel?

Hochdetaillierte und realistische Polygon-Kreaturen werden über 300 Frames an Animation pro Charakter besitzen, was helle und lebensechte Bilder ermöglicht. Verbinden Sie das noch mit 24-bit-Farbtiefe und einigen speziellen optischen Effekten für Pentium-Prozessoren, und Sie haben möglicherweise das Spiel mit der zur Zeit besten Grafik.

Auch die Soundeffekte wurden nicht vernachlässigt und wurden mit speziellen Audio-Techniken implementiert. Sie kommen zusammen mit einem Soundtrack in Kino-Qualität, um die "unheimliche" Atmosphäre des Spiels zu erhöhen. Eine weitere Besonderheit

ist das verwendete Betriebssystem: Unreal ist ausschließlich für Windows 95 geschrieben und hohe Auflösung (640x480) bieten. Natürlich werden auch Modem- und Netzwerkspiele möglich sein. Und später soll dann noch ein kostenloses Update herauskommen, das Kämpfe über das Internet ermöglichen wird.

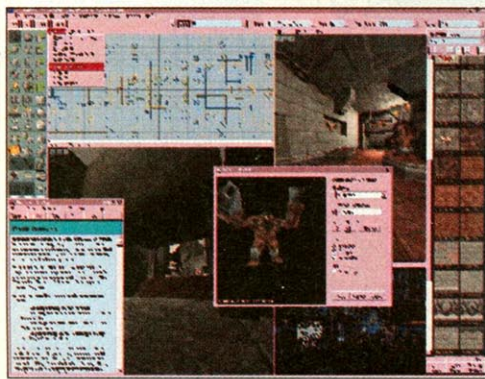
Noch ein Wort zum Gameplay: Die Spieler werden die Möglichkeit haben, sich in jede der Kreaturen zu verwandeln und damit beschäftigt sein, die anderen Bösewichte aus der Ferne oder aus nächster Nähe zu zerstören. Wem das nicht knifflig genug ist, der hat die Möglichkeit, die Welten neu zu gestalten. Ein Level-Editor, der zusammen mit dem Spiel ausgeliefert wird,



So friedlich wie auf diesen Bildern geht es im Spiel nicht zu



Die Badesaison 1996 ist beendet, bei Unreal beginnt sie demnächst



Das Fließband steht still – von wegen 20% weniger Lohn im Krankheitsfall

Intels MMX-Technologie ausschöpfen. Durch diese wird die Geschwindigkeit, mit der die Grafiken berechnet werden, erhöht. Das Ergebnis besteht in einem glatteren und schnelleren Spiel.

Wenn Feuerbälle oder andere Projektile abgefeuert werden, werden sie Wände und andere Objekte beleuchten, sobald sie daran vorbeifliegen. Schatten werden geraytraced und erlauben einen echten Lichteinfall, können somit auch von Charakteren durchquert werden. Durch die glatteren Texturen wird die Spielqualität ebenfalls erhöht, da die Texturen auf Wänden, Charakteren und Objekten weicher

erlaubt dem Spieler das Verändern oder Konstruieren jedes Aspektes des Spiels. Das können ganze Levels oder auch 3-D-Objekte sein. Damit daran auch andere ihren Spaß haben, können die Eigenkreationen aufs Internet gelegt werden.

Epic MegaGames hofft, Unreal noch vor Weihnachten herausbringen zu können, was sicherlich die Aufmerksamkeit der Medien erregen wird. Ballerei am Heiligabend ist sicher nicht im Sinne des Erfinders, aber große Kinder sollten hier ruhig mal eine Ausnahme machen. Schließlich weiß man ja nie vorher, wie lange sich ein 3-D-Shooter ohne Beanstandung bei uns hält... 

Discworld II: Vermutlich vermißt...?!

Vor 1½ Jahren war Martin Wilmer restlos begeistert von Discworld. Jetzt hat der andere Martin (Mirbach) das Rennen gemacht und einen ersten Blick auf Discworld II geworfen

Discworld war in der Tat ein Klassiker. Aber was heißt hier war, es ist natürlich ein Klassiker. Der schräge Humor eines Terry Pratchett, gepaart mit einmalig schönen Grafiken und einem ungeheurem Spielspaß, der auch noch sehr lange anhält – das ist das Holz, aus dem Legenden geschnitzt sind. Noch vor Weihnachten soll nun der zweite Teil in den Regalen stehen. Deshalb will ich mich auch nicht lange mit Vorreden aufhalten, sondern Ihnen schon heute den Mund wäßrig machen.

Welcome back in Ankh-Morpork

Wie befinden uns in der Discworld, an einem ganz normalen Donnerstag. In der Hauptstadt Ankh-Morpork hat irgend so ein Spaßvogel eine Bombe



Auf Blinky, des Todes Pferd, soll Rincewind nun zu reiten lernen

plaziert, aber zum Glück gibt es ja genügend Leute, die wissen wie man das Ding entschärft. Schade nur, daß Rincewind, der glücklose Zauberer, als erster bei der Bombe eintrifft. Es kommt noch



Auf der exotischen Insel Djeli Beybi herrscht Ruhe und Frieden, meint man

schlimmer als man denkt: Nicht nur, daß die gewaltige Detonation ganze Stadtteile in Schutt und Asche legt, auch der schon heraneilende Gevatter Tod gerät in die Detonation und – verschwindet mit unbekanntem Ziel.

Dies allein ist natürlich kein Grund für die Menschen, nicht mehr zu sterben. Doch wo ist der Tod, der seine Toten ins Jenseits geleitet? Die Zahl der rastlos umherirrenden Leichen nimmt so rapide zu, was sollte ihnen auch groß passieren, sie sind ja bereits tot. So beschließt man letztendlich, erst gar keine Beerdigungen mehr durchzuführen.

Erst als Windle Poons, der älteste Zauberer der Unsichtbaren Universität, sich auch als unfähig erweist, ruhig und in Frieden dahinzuscheiden, kommt neues Leben in das triste Spiel. Der Kanzler der Universität beschließt, den Tod in einem magischen Ritual wieder herbeizuführen. Natürlich ist es wieder einmal unser alter Freund Rincewind, begleitet nur von seinem wandelnden Gepäck und dem wieder aufgefrischten Sarkasmus, der das Ritual durchführen soll. Und tatsächlich taucht Gevatter Tod wieder auf. Allerdings nur kurz, und alles, woran er sich erinnert, ist die gewaltige Explosion. Irgend jemand muß den

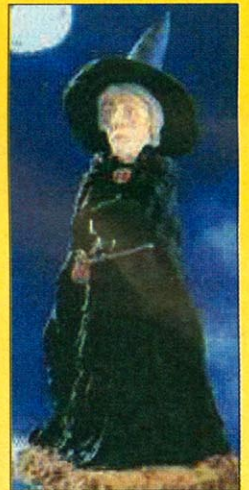
Tod wieder an die Arbeit bringen. Jemand mit Talent. Jemand mit Know-how. Jemand mit Elan. Oder, falls sich so jemand nicht auftreiben läßt, einfach der Erstbeste, der für diesen Job zu finden ist. Raten Sie mal, wer den Zuschlag erhält? Rincewind, natürlich.

Erinnern Sie sich?

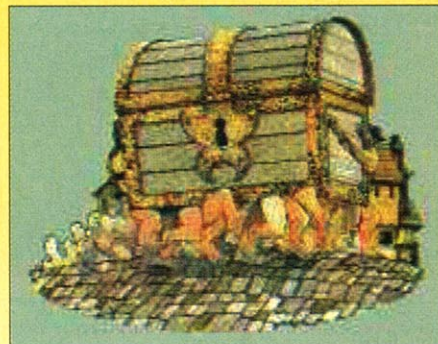
Charaktere, die uns dank Discworld ans Herz wuchsen:



Rincewind



Granny



Luggage



Tuin



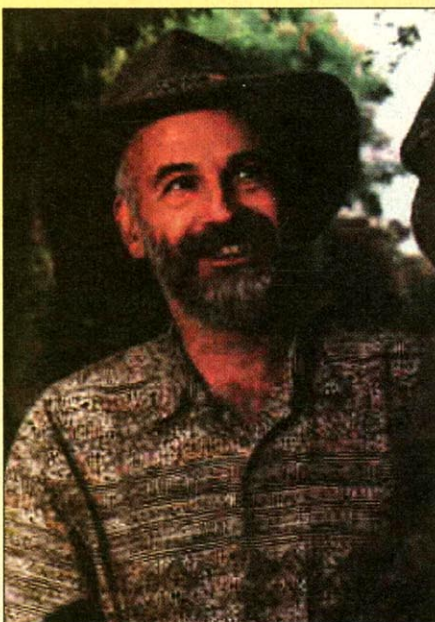
Magrat

Terry Pratchett

Wer ist denn nun der Mann, den die englische Mail on Sunday als den "Dickens des 20. Jahrhunderts" bezeichnete? 1948 geboren, gilt Pratchett heute, neben Douglas Adams und Tom Sharpe, als einer der scharfsinnigsten Satire-Spezialisten Großbritanniens. Was natürlich nicht immer so war. Zwar verkaufte er seine erste Geschichte bereits im zarten Alter von 13 Jahren, seinen Lebensunterhalt konnte er mit der Schreibe jedoch noch nicht finanzieren. So wurde er im Jahre 1965 erst einmal Journalist und betreute später als Presse-Manager vier britische Kernkraftwerke.

1978 merkte er allerdings, daß das Schreiben von Geschichten viel mehr Spaß machte als der ständige Strahlenschutz. Er kündigte seinen Job und machte sein Hobby zum Beruf. Sein erster Roman *The Colour of Magic* erschien 1983, vier Jahre später folgte der erste *Discworld*-Roman. Die Scheibenwelt-Saga, hierzulande zunächst bei Heyne, später dann bei Goldmann erschienen, machte Pratchett auch in Deutschland einer breiten Leserschaft bekannt.

Bis heute belegen seine Romane auch hier ständig vordere Plätze in den Bestsellerlisten. Neueinsteigern, die eine gute und zuverlässige Orientierungshilfe in der Scheibenwelt wünschen, sei besonders Pratchetts eigener (in Zusammenarbeit mit Stephen Briggs verfaßter) *Discworld Companion* ans Herz gelegt. Erschienen ist das fundamentale Werk beim Londoner Verlag Victor Gollancz (in englischer Sprache!), es kostet etwa 15 Pfund. Der deutsche Buchhändler Ihres Vertrauens nimmt eine Bestellung unter der ISBN-Nummer 0-575-05764-5 aber auch gern entgegen.



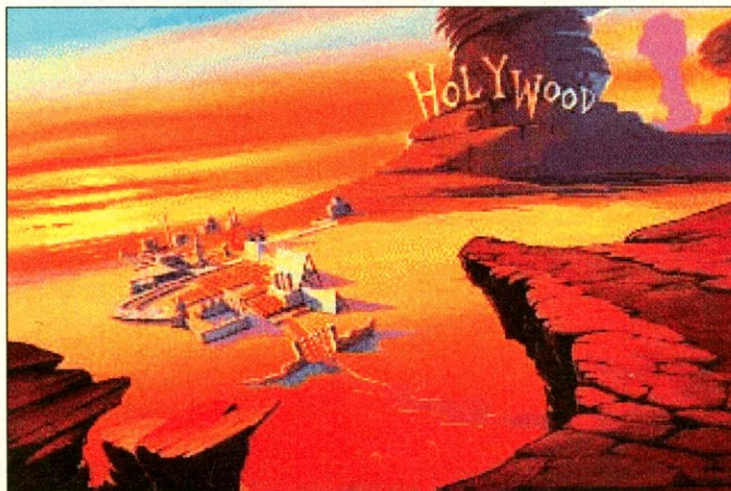
Der Tod ist für uns alle da

Tatsächlich kann Rincewind in Erfahrung bringen, daß sich der Tod in dem Fabelkontinent XXXX aufhält. Um allerdings dorthin zu gelangen, muß er zunächst den Fährmann davon überzeugen, ein Toter zu sein. Als ihm dies gelingt, gibt es keine Grenzen mehr für ihn. Weder in der Welt, noch irgendwo darüber hinaus. Nach langem suchen findet Rincewind den Tod in Boney Beach – depressiv, elendig und davon überzeugt, keinen Nutzen für die Gesellschaft zu haben. Doch Rincewind hat die rettende Idee. Er muß die Menschheit davon überzeugen, was der Tod für eine wundervolle Sache ist. Er stellt sich eine Crew zusammen, verpaßt dem Tod ein Rock-Star-Image und dreht



Dem Tod geht's gar nicht gut, er trinkt und wirkt sehr depressiv

Ruhe finden? Und welche Rolle spielt die Quelle der ewigen Jugend? Die Antworten finden Sie demnächst auf Ihrem Bildschirm.



Das schillernde Hilly Wood übt auf die Menschen eine magische Anziehungskraft aus

in *Holly Wood* einen Werbespot.

Es dauert nicht lang, und die Fangemeinde des Todes wächst unüberschaubar. Sämtliche Konzerte sind ausgebucht, die Late-Night-Shows reißen sich um den prominenten Gast und auch das Merchandising läuft hervorragend. In seinen alten Job will Gevatter Tod allerdings nicht zurück. Dafür engagiert er kurzerhand jemand anderes: Rincewind.

Im Reich des Todes trifft Rincewind auf Albert, den Gehilfen des Todes. Dieser glaubt nicht, daß Rincewind den Tod ersetzen kann und stellt ihm mehrere Aufgaben, um seine Fähigkeiten zu beweisen. Er muß eine Robe finden, so schwarz, daß man sogar Schwarze Löcher darin verbergen kann. Er muß lernen, mit der Sense umzugehen und zu sprechen wie der Tod. Und er muß lernen auf Blinky, dem Pferd des Todes zu reiten. Während Rincewind fleißig übt, wird auf den Tod ein Attentat verübt. Der Sensenmann liegt im Sterben. Es scheint, als würde der Tod immer sterblicher und Rincewind immer tödlicher. Wenn es Rincewind nicht gelingt, den Tod am Leben zu erhalten, wird er dessen Aufgabe wohl oder übel für alle Ewigkeit übernehmen müssen. Wird es der Tod schaffen? Wird Windle Poons die ewige

Alles bunt, alles neu

Discworld II ist mehr als bloß eine phantasielose Fortsetzung. Es gibt Dutzende neuer, skurriler Charaktere, die an den exotischsten Orten der Scheibenwelt gnadenlos komische Ereignisse erleben. Vom reinen Spielumfang her wird *Discworld II* etwa doppelt so groß sein wie der erste Teil – und schon der war nicht gerade knapp

bemessen. Damit auch der typische Humor Terry Pratchetts nicht auf der Strecke bleibt, wurde mit Andreas Brandhorst der deutsche Übersetzer aller Pratchett-Romane für die Mitarbeit an *Discworld II* verpflichtet.

Auch in technischer Hinsicht haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Besonders die schon im ersten Teil eindrucksvollen Grafiken wollte man noch einmal toppen. 50 professionelle Film-Animatoren arbeiteten an dem Spiel mit und erschufen mehr als 20.000 einzelne Animationsphasen. Glaubt man den Versprechungen (und in diesem Fall neigen wir dazu), ist das Ergebnis eine Vollbildarstellung mit Effekten, wie wir sie bisher nur aus Zeichentrickfilmen kannten.

Eine neue, flexible Benutzerführung über Befehlsfenster soll eine intuitive Spielgestaltung ermöglichen. Dazu werden in der deutschen Version prominente Sprecher den Figuren ihre Stimme leihen (u.a. Arne Elsholz, die deutsche Stimme von Eric Idle und Tom Hanks). Junge, Junge! Wenn dieses Spiel tatsächlich noch vor Weihnachten erscheinen sollte, werden einige von uns für die Beschierung wohl viel zu beschäftigt sein. 

NASCAR Racing 2

Wer könnte mehr über ein neues Spiel erzählen als der verantwortliche Entwickler? Niemand! Also nahm sich Martin Mirbach den Associate Producer von NASCAR 2, Matt Marsala, zur Brust und fragte ihn Löcher in den Bauch

PC Power: PAPHYRUS ist jetzt schon seit Jahren für sehr gute Rennspiele auf unterschiedlichen Plattformen bekannt, aber in letzter Zeit entwickelt ihr doch nur noch für den PC, oder?

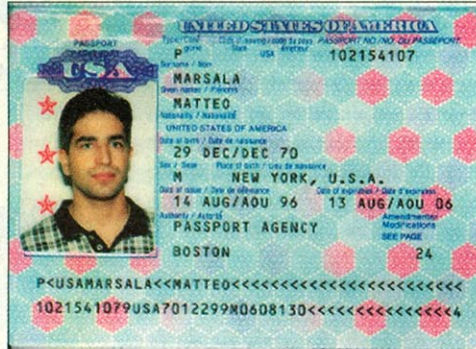
Matt: Stimmt! Als der Amiga noch voll angesagt war, haben wir INDY 500 für dieses System entwickelt. Heute arbeiten wir hauptsächlich für den PC. Wir haben INDY CAR RACING Teil 1 und 2 gemacht, und natürlich NASCAR Racing, das sich weltweit deutlich über 700.000 Mal verkauft hat. Vor ein paar Wochen haben wir INDY CAR 2 für Windows 95 und PowerMACs neu veröffentlicht.

PC Power: Matt, auf Deiner Visitenkarte steht "Associate Producer" – was machst Du so, tagesin, tagaus, bei PAPHYRUS?

Matt: Ich habe vor vielen Jahren zuerst kurz in der Testabteilung gearbeitet, aber als studierter Ingenieur war mir das doch recht schnell ziemlich langweilig und bei INDY CAR und NASCAR hab ich dann effektiv an den Spielen mitentwickelt.

PC Power: Was genau hast Du gemacht?

Matt: Von mir stammt die akkurate Umsetzung der Originalstrecken. Wir haben damals noch kein 3-D-Studio oder ähnliches benutzt, sondern auf Karopapier alles fein säuberlich aufgemalt und dann mit einem Texteditor die Koordinaten eingehackt – das war echt eine Knochenarbeit (lacht). Heute haben wir freilich unsere eigenen hochentwickelten Tools für solche Geschichten.



PC Power: Das klingt eigentlich gar nicht nach "Associate Producer"?!?

Matt: Heute mache ich natürlich andere Sachen: Unter meiner Leitung entstand zum Beispiel die vernetzte Spezial-Version von NASCAR Racing ("Daytona Time Trials"), die man nur im Daytona-Museum spielen kann. Wir haben dazu die Software umgestrickt und die ganze Bedienung auf so eine Art Spielautomatenbetrieb ausgelegt. Die Leute haben damit zu acht so viel Spaß, daß unser Spiel zur beliebtesten Attraktion rund um das eigentliche Rennen geworden ist. Darauf sind wir echt stolz! Und dann habe ich zum Beispiel die NASCAR Racing Roadshow entworfen. Dabei fahren wir mit einem Truck durch Amerika, und alle Fans können an den nationalen NASCAR-PC-Meisterschaften teilnehmen. Aber die meiste Zeit investiere ich natürlich in die Organisation rund um NASCAR Racing 2, unserem neuesten Baby! Ich manage das Manual, die Lokalisierung u.a. ins

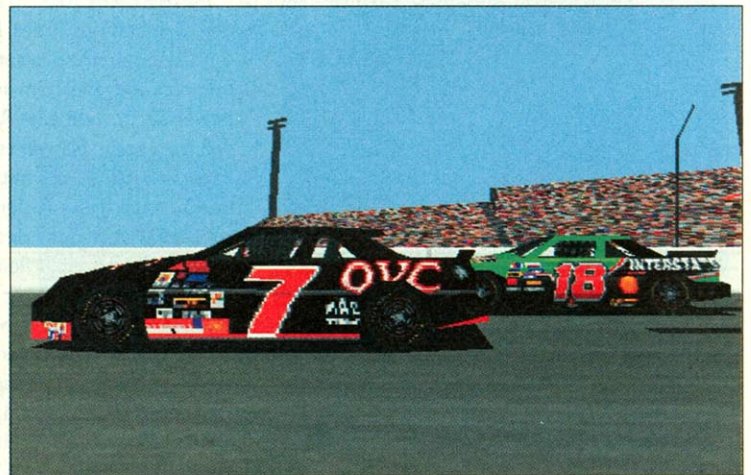
Deutsche, den Kontakt zu den Rennfahrern und bin auch Co-Designer des Spiels ...

PC Power: Womit wir bei unserem eigentlichen Thema sind. Was ist bei NASCAR Racing 2 denn anders geworden im Vergleich zum ersten Teil?

Matt: Eigentlich so ziemlich alles. Es ist immer noch eine NASCAR-Simulation, aber wir haben so gut wie nichts vom alten Code übernommen. Wichtig ist uns vor allem, daß wir wesentlich mehr original Autos und Fahrer dabei haben. Die Piloten verhalten sich auch wie Ihre echten Vorbilder, gerade was die Künstliche Intelligenz betrifft, haben wir uns ganz neue Gedanken gemacht. Im Kern beruht die Künstliche Intelligenz der anderen Fahrer auf vier Werten, die vom Spieler auf Wunsch nach eigenem Gusto völlig verändert werden können, zum Beispiel in puncto Aggressivität und Power. Bis zu 40 andere Autos sind auf den verschiedenen Strecken zu finden – der nackte Wahnsinn.

PC Power: Das klingt nach einer echten Herausforderung für die Fans!

Matt: Ja, genau das ist es – eben eine echte Simulation. Aber so richtig Spaß macht das ganze vor allem im Netzwerkmodus oder übers Modem. Wir liefern uns jeden Donnerstag im PAPHYRUS-Büro heiße Rennen ("PAPY CUP") – analog zum echten Rennplan der diesjährigen Serie. Und später sitzen wir dann alle rund um unseren Großbildschirm und schauen uns das Rennen mit Hilfe der



NASCAR 2 Replay-Funktion noch einmal an. Besonders die spektakuläre Crash-Kamera sorgt immer wieder für schadenfrohes Gelächter. NASCAR 2 hat Quake definitiv aus unserem Netzwerk verdrängt.

PC Power: Und wie stehst Du zur Zeit in der virtuellen Stockcar-Bestenliste?

Matt: Na ja, ich bin immerhin in den TopTen. Schließlich bin ich gerade in Europa, wie soll ich mich da noch gegen meine Kollegen behaupten...

PC Power: Du hast gerade von Quake gesprochen – spielt Ihr auch Rennspiele anderer Hersteller?

Matt: Na, klar! Aber erst einmal muß ich sagen, daß ich die Musik von den Nine Inch Nails für Quake total geil finde! Natürlich drehen wir unsere Runden mit GRAND PRIX 2 oder BLEIFUSS, das sind alles Rennspiele, die auch unglaublich viel Fun bereiten. Allerdings sind das mehr Arcade- oder Actionsplele – NASCAR Racing 2 ist vor allem eine physikalisch möglichst korrekte Simulation!

PC Power: Manche Spieler haben sich bei INDY CAR 2 beklagt, daß das Spiel gerade deswegen zu schwierig sei!

Matt: Wir haben auf die Kritiker gehört und einen Arcade-Einsteiger-Modus eingebaut, damit auch ein Anfänger keine Probleme hat, außerdem sind alle Renndetails vom Benutzer frei wählbar. Trotzdem ist unser Fahrmodell wesentlich akkurater als das der anderen Spiele!

PC Power: Was bietet NASCAR Racing 2 denn noch so an Features?

Matt: Wir haben zum Beispiel ganz neu einen Rennleiter, der wie im richtigen NASCAR-Leben den Fahrer mit gesprochenen Infos über den Rennverlauf versorgt. So kann sich der Spieler vollkommen auf die Strecke vor ihm konzentrieren und weiß trotzdem über alles genau Bescheid. Die Funksprüche werden übrigens für Deutschland neu synchronisiert.

PC Power: Klingt gut! Was gilt es auf der technischen Seite noch zu erwähnen?

Matt: Vor allem eine superschnelle 3-D-Grafik, die auch auf Rechnern unterhalb der P200-Grenze eine saubere Optik bietet. Wir halten nichts davon, Rennspiele zu programmieren, die auf keinem normalen Rechner vernünftig laufen. Selbstverständlich kann man bei uns je nach Wunsch verschiedene Grafikdetails abschalten, was auch bei kleinen Maschinen einen flotten Bildschirmaufbau garantiert.

PC Power: Aber das Spiel ist schon auf Pentium-Maschinen ausgelegt?

Matt: Ja, klar, das ist heute üblich, aber auch auf schnellen 486ern kann man noch vernünftig Gas geben!

PC Power: Ist auch diesmal die Paintshop-Option mit von der Partie?

Matt: Na, logisch! Und wir haben das Ganze völlig überarbeitet. Für Eure Leser, die diese Funktion nicht kennen: Bei unseren Spielen kann jeder Spieler sich die Karosserie seines Wagens nach eigenem Geschmack verzieren. Diesmal ist sogar eine Echtzeit-Vorschau mit dabei, das macht das Malen noch einfacher ...

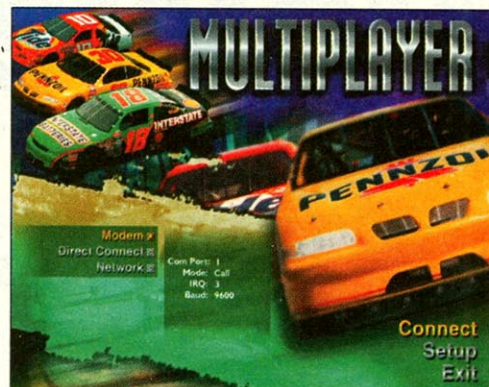
PC Power: Gibt es bei NASCAR 2 eigentlich auch Witterschwankungen oder sonstige, nicht beeinflussbare Faktoren?

Matt: Natürlich berechnen wir solche Details wie Lufttemperatur mit ein, bei einem langen

Renntag verändert sich der Himmel und die Helligkeit. Nur Regenrennen gibt's nicht, weil die NASCAR-Reglements das nicht erlauben. Bei diesen irren Geschwindigkeiten wäre ein Rennen auf nasser Straße glatter Wahnsinn! Sehr lustig finde ich auch unsere Motorschadenoption, die zum Beispiel plötzlich die Wasserpumpe platzen läßt – oder einen Reifen. Solche Dinge sind nicht reparierbar, dann ist das Rennen zu Ende. Natürlich kann man diese Gemeinheiten auch abschalten! Die Crashes sind jetzt wesentlich



spektulärer. Motorhauben fliegen weg, die Autos drehen sich wie im Karussell. Und neben den offiziellen Strecken der NASCAR-Serie wird es auch zwei Phantasiekurse geben, bei denen wir uns richtig austoben und jede Menge Gemeinheiten einbauen konnten. Die Idee



kam uns während der Entwicklung der PlayStation-Version von NASCAR 1 ("NASCAR Racing 96"). Es ist noch nicht ganz klar, ob die zwei Tracks schon dem normalen Spiel beigelegt werden oder innerhalb eines "Trackpacks" oder auf unserer Internet-Seite oder auf Cover-CDs etc. erhältlich sein werden.



PC Power: Habt Ihr neben NASCAR Racing 2 noch andere Games in der Mache?

Matt: Eigentlich sind alle unsere Entwicklungen noch geheim, aber wir werden wohl auch einen dritten NASCAR-Teil anvisieren, nachdem die Vorbestellungen für NASCAR 2 schon richtig beeindruckend sind. Und dann arbeiten wir an FI LEGENDS, einem Spiel rund um die legendären Renner der 50er und 60er Jahre – was ich bis jetzt gesehen habe, schlägt alles andere. Leider müßt Ihr darauf noch bis nächsten Herbst warten – und zu zwei weiteren Spielen darf ich noch nichts sagen.

PC Power: Vielen Dank für das Interview und viel Glück bei der Einhaltung Eures Release-Termins im Dezember! ☺

Power-Reviews

Action

Aro & Elmi	61
Bug!	116
Bubble Bobble	132
Hardline	102
Mutant Penguins	66
Scorched Planet	100
Solar Crusade	108

Adventure

Azraels Tear	99
Muppet Treasure Island	122
Time Trouble	110

Interaktiver Film

Terror Trax	106
-------------	-----

Kartenspiel-Simulation

Pro Skat für Windows	130
----------------------	-----

Renn-Simulation

Bleifuss 2	126
Rallye Racing 97	114
Road Rash	64

Strategie

American Civil War	104
Gene Wars	120
Die große Schlacht von Shiloh	124
Master of Orion II	118
Mephisto Schachlehrer	128
Victory	112

Wirtschafts-Simulation

Der Planer 2	62
--------------	----

Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, werden von uns 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 entscheidend ist, wird es sich auch auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

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

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



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

Aro & Elmi

„Wie kommt eigentlich Zahnpasta in die Tube?“ Diese und andere Fragen stellte sich Lorenz Steinke, als er das Zahnpasta-Jump'n'Run Aro & Elmi testete.

Sicherlich kennen Sie folgende Situation: Sie sind als Ehrengast zu einer großen Veranstaltung eingeladen. Noch am selben Abend soll Ihnen der Oscar (ersatzweise: Nobelpreis, Bundesverdienstkreuz, etc.) verliehen werden. Gerade stehen Sie in Ihrem besten und einzigen Frack oder Abendkleid vor dem Badezimmerspiegel und wollen sich noch einmal schnell die Beißerchen putzen.

Schönen Gruß von Murphy

Sie zücken Ihre Zahnbürste, öffnen die Zahnpastatube und drücken diese kräftig zusammen, um den letzten Rest Gel herauszuquetschen. Und da passiert es: Mit einem



Die Zahnpasta-Tuben sind hübsch animiert und fast so biegsam wie ihre Kollegen im echten Leben

häßlichen „Flaatsch“ haucht die Tube ihren letzten Atemzug aus. Die Pasta springt mit Wucht heraus und macht einen dicken, weißen Fleck auf Ihre Oberbekleidung.

So oder ähnlich muß es gewesen sein, als ein Manager der Firma Wybert, bekannt als Hersteller von „Morgens Aronal, abends Elmex“, auf die Idee kam, die eigene Zahnpasta zum Hauptdarsteller eines Jump'n Run-Spiels zu machen.

Nachdem besagter Manager versucht hatte, den Fleck mit viel heißem Wasser wieder zu entfernen (erfahrungsgemäß ein vergebliches Unterfangen), rief er gleich bei der Königssteiner Denkfabrik Very Interactive Sales Tools (VIST) an und beauftragte die Firma mit der Herstellung eines Werbespiels für die hauseigene Zahnpasta.

Umfangreiche Bewegungs-Studien

Natürlich keine leichte Aufgabe. Allein für die Bewegungs-Studien wurden mehr Zahncreme-Tuben verschlissen als Dinosaurier für den Spielberg-Klassiker Jurassic-Park. Aber nachdem man dazu übergegangen war, echte Schauspieler

in lebensgroße Tuben zu stecken und diese dann zu filmen, war auch diese Hürde gemeistert. Auch sonst schöpften die Pasta-Köche aus dem Vollen. So wurde der Plot für den Angriff der Killer-Bakterien (2. Level, ganz oben links) von Roland Emmerich gedreht. Als Darsteller für das Streptokokken-Bakterium konnte Günther Strack gewonnen werden. Und der Hintergrund des ganzen Spiels, eine überlebensgroße Zahnlandschaft, wurde in der Mundhöhle von Claudia Schiffer gedreht.

Also keine kleinen Brötchen, respektive Tuben, die die Superhirne von VIST hier auf die Bildschirme des Spielervolks bringen. Besonders die Vorgabe der Aromex-Manager, daß das Game auch auf einem 386er noch problemlos funktionieren muß, zwang die Spielemacher zu harten Kompromissen in puncto Grafik.

Trotzdem macht der Kampf von Aro (in der blauen Tube) und Elmi (im roten Kostüm) gegen die gemeine Mundfauna auch spieletechnisch verwöhnten Gamern wie mir viel Spaß. Die tapferen Pasten-Kämpfer hüpfen und laufen durch superriesengroße, butterweich scrollende Höhlensysteme, spüren Essensreste und Bonus-Geschenke (kleine Zahnpastatuben) auf und töten die fiesen Bakterien mit gezielten Zahncreme-Spritzern.

Mit eingebautem Fragespiel

Versteckte Durchgänge, knifflige Kletteraufgaben und tiefe Abgründe lassen den Kampf der Tuben gegen die gemeinen Zahnfeinde so schnell nicht langweilig werden. Zwischen den einzelnen Levels erwarten den Spieler außerdem – schließlich handelt es sich hier um ein pädagogisches Werbespiel – Fragen zum Thema Zahnpflege. Richtige Antworten werden mit kleinen



Als Darsteller für die kugeligen Streptokokken-Bakterien konnte Günther Strack (oben rechts) gewonnen werden. Außerdem wurde die Mundhöhle von Claudia Schiffer als Hintergrund verfilmt (man beachte das sexy Zäpfchen)

Animationen belohnt.

Falls Sie Lust bekommen haben auf das Spiel, können Sie die Programmdiskette auch direkt in Hamburg bestellen. Die Adresse: Kennwort: Aro & Elmi, 20715 Hamburg (Scheck in Höhe von 14,95 Mark beilegen). Die telefonische Bestellung ist möglich unter der Nummer 0180 / 53 16 316 – das Programm wird dann per Nachname geliefert und kostet 17,95 Mark.

Und wer sich noch etwas gedulden kann, sollte auf die nächste Power warten, denn wir bringen die Vollversion des Spiels auf unsere Cover-CD! Möchten Sie wissen, wie wir an die Rechte für die Veröffentlichung gekommen sind? Wir haben dafür eigens unseren Chefredakteur als Schauspieler für einen Tag ausleihen müssen. Klaus spielt in dem Game den Zahnpastafleck, der die Bakterien totspritzt. Aber sagen Sie es bitte nicht weiter. Der Gute schämt sich ein bißchen für diese Rolle.

(Anm. des Chefredakteurs: Sie hat mir immerhin eine neue Rolle eingebracht: Demnächst spiele ich einen Soßenfleck im Maggi-Maggi-Pasta-Pasta-Kochstudio!)

Alternativen:

Einmal Zähneputzen

Time Trouble
westka • 18 Mark

15 Werbespiele als Vollversionen auf der Cover-CD 6/96

Hersteller: V.I.S.T.

Preis: 14,95 Mark / 17,95 Mark

Minimum:

386 DX 33 mit 4 MB, VGA,
MS-DOS 5.0

Pro

Niedrige Hardwareanforderungen
Günstiger Preis
Pädagogisch wertvoll

Kontra

Läuft nicht in DOS-Box unter
Windows

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL:

72

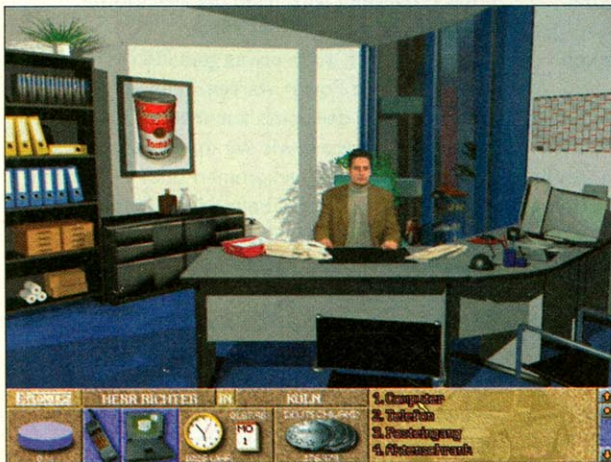
Der Planer 2

Martin Mirbach wandelt S.M.P. Publishing in S.M.P. Transport um und widmet sich nun ganz neuen Marktsegmenten.

Bei manchen Firmen denkt man sofort an ein bestimmtes Spiel. Mindscape? Der indizierte General! Psynosis? Lemmings! Origin? Wing Commander! Greenwood? Der Planer! In der Tat zählt letztgenanntes Spiel zu den großen Klassikern des Simulations-Genres. Über 1 Million verkaufte Exemplare sprechen eine deutliche Sprache. Wer dieses Spiel nicht kennt, hat wirklich etwas verpaßt und sollte

Wenn man also den leichtesten Schwierigkeitsgrad einstellt, wird das entsprechende Kapitel der Online-Hilfe bei jedem neuen Bildschirm automatisch eingeblendet. So weiß der Spieler in einer neuen Umgebung sofort, was ihn erwartet und welche Schritte er ausführen soll. Das beginnt bei der ersten Auswahl eines Standortes und geht bis in kleine Details, wie das Schalten von Anzeigen in Zeitungen, der Bedienung des Telefons oder dem Steuern des Autos bei der Fahrt durch die Stadt. Training on the job, sozusagen. Natürlich steht dieselbe Online-Hilfe auch denjenigen Spielern zur Verfügung, die sich sofort an eine höhere Schwierigkeitsstufe wagen, sie muß dann aber bei jedem Bedarf aufgerufen und anschließend wieder ausgeblendet werden. In beiden Fällen erweist sich dieses Verfahren jedoch als ideal. Lästiges Blättern entfällt völlig, man liest immer nur das, was gerade für den Spielverlauf wichtig ist und bekommt ausführliche, verständliche und sofort anwendbare Informationen. Hoffentlich wird sich diese Lösung

mitteilen, mit welchem Namen Sie angesprochen werden und wie Sie Ihre Firma nennen möchten. Dann wählen Sie einen fast beliebigen Standort als Firmensitz aus. Unzählige Großstädte wie München, Maastricht, Barcelona und Paris stehen Ihnen in Kontinentaleuropa zur Verfügung. Sie können aber auch nach London auf die graue oder nach Dublin auf die grüne Insel ausweichen. Nicht genug? Na, dann gehen Sie doch dorthin wo der Pfeffer wächst – an die amerikanische Ostküste zum Beispiel. Dort stehen Ihnen neben



Leider sind die Schauspieler nicht immer ganz sauber eingefügt und tragen den typischen Blauschleier mit sich herum

unbedingt die PC Power vom Mai dieses Jahres nachbestellen. Denn wir haben diesen Titel als Vollversion auf unsere Heft-CD genommen. Nicht zuletzt deshalb waren wir gespannt wie ein Flitzebogen auf den lang erwarteten Nachfolger. Und (tätärätää) hier ist er nun: Der Planer 2.

Training on the job

Der Planer 2 kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, wobei der leichteste Schwierigkeitsgrad quasi als Trainingsmodus fungiert. Und das hat einen guten Grund: Da es sich bei dem Spiel um eine sehr komplexe Simulation des Transportgewerbes handelt, hätte ein ausführliches Handbuch sicher einen Umfang von mehr als 400 Seiten aufzuweisen. Darauf haben die Entwickler bei Greenwood verzichtet und der Packung stattdessen nur ein dünnes, auf die wesentlichen Elemente konzentriertes Büchlein beigelegt. Mit Bedacht, denn ein Riesenwälder schreckt eher ab, wird in der Regel sowieso nicht gelesen und führt letzten Endes dazu, daß ein flüssiger Spielverlauf einfach nicht zustande kommen will. Um dem vorzubeugen, hat man sich bei den Arbeiten zum zweiten Planer ganz auf die Online-Hilfe konzentriert.

auch bei zukünftigen Spielen durchsetzen können.

Spiel ohne Grenzen

Natürlich handelt es sich bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades nicht um die einzige Voreinstellung, die Sie als Spieler zu treffen haben. Zu allererst müssen Sie dem Spiel



Auf einer solchen 2-D-Karte können Sie mit Ihrem Auto, pardon Mercedes, herumgucken

New York auch mehrere Standorte in Richtung kanadischer Grenze zur Verfügung. Sie sehen, man kommt ganz schön rum, zu Hause vorm Computer.

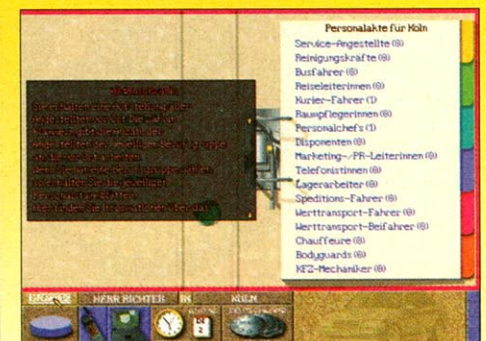
Sogar worum es bei Der Planer 2 gehen soll bleibt in weiten Teilen Ihnen überlassen. Mit anderen Worten: Sie müssen die Spielziele selbst definieren. Sei es, daß Sie Ihren Umsatz oder Gewinn möglichst schnell an eine vorher

Überstunden!

Hier haben wir Ihnen einige Tätigkeiten herausgepickt, die zwischendurch immer wieder auf Sie zukommen:



Sie können zum Beispiel einen Fahrer für Ihren Kurierdienst einstellen



Oder Sie durchforsten die Personalakten nach fähigen Mitarbeitern

festgelegte Marke bringen wollen. Sei es, daß Sie es sich zum Ziel gesetzt haben, möglichst viele Marktanteile zu erwirtschaften. Oder sei es, daß Sie einfach in Rekordzeit eine bestimmte Anzahl an Niederlassungen errichten wollen. Sogar Ihren genauen Tätigkeitsbereich dürfen Sie selbst festlegen. Es gibt Länder auf dieser Welt, in denen die Bürger weniger Mitbestimmungsrecht haben, als Sie in diesem Spiel. Mittlerweile obligatorische Menüpunkte wie ein Mehrspielermodus oder das Ausblenden bestimmter Grafikdetails bei schwächeren Rechnern sind selbstverständlich auch vorhanden.

Wenn Sie sich schließlich erst einmal entschlossen haben, wie Sie Der Planer 2 spielen möchten, können Sie sich mit vollem Schwung in Ihrem neuen Tätigkeitsbereich auslassen. Wie schon der erste Teil macht auch der Nachfolger einen äußerst kompletten Eindruck. Man muß wohl schon ein alter Hase in der Speditionsbranche sein, um eventuelle Unstimmigkeiten entdecken zu können. Falls es überhaupt welche gibt. Scheinbar versteht man bei Greenwood mehr von Lastwagen als von Computermagazinen, denn noch bei MAG!!! sprangen dem kundigen Spieler sofort einige Mängel ins Auge. Auch in Sachen Realitätsnähe macht Der Planer 2 (bis auf wenige Ausnahmen) einen guten Eindruck: Anzeigenpreise, Höhe der Knöllchen in der jeweiligen Landeswährung, Kosten für das Telefonieren mit Handy, und, und, und – alles erscheint schlüssig und nachvollziehbar.

Nüchterne Grafik, dudelnder Sound

In optischer und akustischer Hinsicht wird Der Planer 2 die Ansprüche der Spieler sicher zufriedenstellen. Den Simulationsfreaks kommt es ja doch auf ganz andere Dinge an. Was aber nicht heißen soll, daß die Grafiken von schlechter Qualität seien. Besonders die Hintergründe sehen genau so aus, wie man es von einer Simulation erwartet. Nüchtern und sachlich, ohne verspielte Details, in erster Linie funktionell. Als Ausgleich hat man sich die Mühe gemacht, von wirklich jeder Stadt, die im Spiel vorkommt, Fotos zu schießen und in die Handlung zu integrieren. Dabei hat man sich ebenso auf die Hilfe örtlicher Fremdenverkehrsvereine, wie auch einiger Fotoarchive und dem eigenen Zeigefinger am Auslöser verlassen. Interessant jedenfalls, in der Readme-Datei zu lesen, wer welche Locations bereist hat. Der gute Herr Dickmann hat sich doch mit Paris und Lissabon schon wieder zwei Schätzchen an Land gezogen! Ihm und den anderen sei (nicht ganz neidlos) verziehen, wirkt sich doch die Fülle der so zusammengetragenen Informationen und Materialien positiv auf das Spiel aus.

Ein weiterer Aspekt, der dem Spiel zusätzliches Leben einhaucht, ist die Möglichkeit, bestimmte Strecken im Spiel selbstfahrend zu erledigen. Da findet sich der Spieler nach seiner Ankunft am Bahnhof plötzlich im Fahrersitz eines Autos

wieder und soll den Weg zu seiner neuen Niederlassung selber finden. Mit den Cursortasten wird beschleunigt und gelenkt, und wie im richtigen Leben kann man zwischendurch parken, andere Autos überholen, an der Tankstelle eine Straßenkarte einsehen und Unfälle bauen. Solche Unfälle kosten ein Bußgeld und kostbare Zeit, was ja noch verständlich ist. Unverständlich dagegen ist, wieso man jedes Mal erwischt wird, wenn man über eine rote Ampel heizt. 193 Gulden und Punkte noch dazu! Holy Shit! Dabei habe ich doch vorher den anderen Verkehr im



Hinter jeder Tür Ihres Verwaltungsgebäudes verbirgt sich das Schicksal einer bestimmten Abteilung. Mit der Zeit sollten Sie sie alle kennenlernen

Optionsmenü ausgeschaltet und es war bestimmt kein Streifenwagen in Sicht. Die müssen ein neues System zur Verkehrsüberwachung erfunden haben, die Leute von Greenwood.

Und der Sound? Das Intro kommt recht fetzig daher. Der Rest? "Ja, gut, ich sach ma, sowas kann man pfeifen", wie einige unserer Fußballprofis immer wieder zum Besten geben. Wie bei vielen anderen Simulationen auch, erinnert der Soundtrack etwas an die Musik, mit der man in großen Kaufhäusern oder vollen Fahrstühlen permanent berieselt wird. Da hält man's zwar auch aus, muß aber kein Geld dafür bezahlen. Nichts zu mäkeln gibt's an der Handhabung, bis auf die Kleinigkeit, daß in den Büros die benutzbaren Gegenstände in einer Menüleiste aufgelistet sind und dort angeklickt werden

Diese Art von Werbung wäre sogar in einem Werbespiel zu plakativ

können. Mir persönlich gefällt es besser, wenn ich mit dem Cursor durch die Räume fahren und die Gegenstände direkt anwählen kann (jawohl, ich spiele sehr gern Adventures). Aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich nicht streiten.

Privatfernsehen ist nichts dagegen

Insgesamt ist Der Planer 2 also eine sehr vollständige und umfangreiche Wirtschaftssimulation. Kenner des Genres werden sich freuen, aber auch Anfänger finden dank der ausführlichen Online-Hilfe schnell einen Einstieg. So wird einem Genre, das viele Gelegenheitsspieler wegen seiner vermeintlichen Komplexität vergaule, mit einem Handstreich

der Schrecken genommen. Schade nur, daß sich die Jungs von Greenwood uneingeschränkt vor den Karren des Automobilherstellers mit dem Stern auf der Haube haben spannen lassen. Zugegeben, die Kooperation mit Mercedes war schon im ersten Teil ersichtlich, fiel aber noch deutlich dezenter aus, als im zweiten Teil. Schon im Intro geht's richtig zur Sache, bei sämtlichen Fahrzeugen im Eingangsfilm handelt es sich um hochglanzpolierte Mercedes. Ein Trend, der sich während des gesamten Spiels fortsetzt. Wenn Sie beispielsweise in einer neuen Stadt eine Niederlassung eröffnen und diese erstmals besuchen möchten, heißt es: "Fahren Sie mit Ihrem Mercedes..." und nicht etwa "...mit Ihrem Auto..." Sogar das Cockpit wurde in detail einer Mercedes-Limousine nachempfunden.

Verstehen Sie mich bitte nicht falsch. Gegen Fahrzeuge mit Stern habe ich prinzipiell überhaupt nichts einzuwenden. Ich mag es nur nicht, wenn ich in einem kommerziellen Spiel permanent mit der Nase darauf gestoßen werde. Hätte man sich nicht wenigstens darauf einigen können, nur die LKW dieses Herstellers in das Spiel zu integrieren? Wir wissen ja, daß Greenwood über die Schwesterfirma Art Department als einer der Marktführer mit der Werbespielbranche verwachsen ist. Und man lehnt sich wohl nicht zu weit aus dem Fenster, wenn man behauptet, daß die Softwarefirma (finanziell) von der Zusammenarbeit mit der Nobelmarke profitiert haben wird. Aber Jungs: Es nervt! Erstens ist Der Planer 2 einfach kein Werbespiel, und zweitens wäre diese Art von Werbung in meinen Augen auch in einem Werbespiel viel zu plakativ. Und Punkte in der Wertung kostet der Spaß noch obendrein! (1)

Alternativen:

Der Produzent
Games 4 Europe ● 99,95 Mark
Formel 1 Manager
Software 2000 ● ca. 110 Mark
MAG!!!
Greenwood Entertainment ● ca. DM 90

Hersteller: Greenwood
Entertainment
ca. 90 Mark

Preis:
DOS 5.0, sonst keine Angaben

Minimum:
Gewaltiger Spielumfang
Sehr gute Online-Hilfe

Kontra
Penetrante Mercedes-Werbung
Austauschbarer Soundtrack

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 81

Road Rash

Raketenmäßige Beschleunigung und verbranntes Gummi: Lorenz Steinke hatte schon immer ein Faible für schnelle Motorräder und kurvenreiche Rennstrecken.

Motorradfahrer sind eine ganz besondere Gattung Mensch. Nichts auf der Welt ist ihnen so heilig wie ihr „Bock“. Der geliebte „Hobel“ wird allzeit gehegt und gepflegt: im Sommer poliert und bei schönem Wetter auf den Landstraßen spazierengefahren, im Winter in Decken eingeschlagen und in der Garage eingemottet.

Kaum aber kommen die ersten Sonnenstrahlen des Frühjahrs zum Vorschein, da werfen sich die echten Freaks schon wieder in ihre atmungsaktiven Thermokombis und fahren mit ihrem getunten Boliden hinaus in die große weite Welt, Ziel: Freiheit und Abenteuer.

Bis der TÜV sie scheidet

Wohl ewig könnte so manche der wunderbaren Freundschaften zwischen Mensch und Maschine dauern. Doch jedes Jahr enden einige Tausend dieser unvergleichlichen Beziehungen abrupt und nicht selten äußerst schmerzhaft. Mal sorgt der zuständige TÜV-Prüfer wegen hörbarer Überschreitung der 120 Dezibel-Grenze für die sofortige Stilllegung des Fahrzeugs, ein anderes Mal ein Alleebaum, der bei der letzten gemeinsamen Ausfahrt partout nicht aus dem Weg gehen wollte. Und so mancher Fahrer verkaufte auch schon mit heimlich im Augenwinkel zerdrückter Träne sein geliebtes Stahlroß – entweder aus akutem Geldmangel oder auf Drängen der neuen Lebensabschnittsgefährtin.

Nicht wenige dieser zu erbarmungswürdigen Fußgängern degradierten einstigen Landstraßenritter leiden noch nach Jahren an Entzugserscheinungen. Nächtens im Schlaf geben sie sonderbare Brummgeräusche von sich, ihren Kaffee im Büro würzen sie statt mit Milch mit ein paar Tropfen feinsten 10W 40-Motorenöls. Und sobald sie im Straßenverkehr die Geschwister ihres einstigen rollenden Gefährten entdecken, sind sie stundenlang nicht mehr anzusprechen und schauen verträumt in die Ferne.

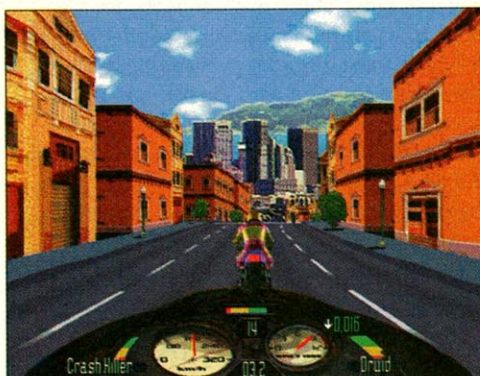
All diesen armen Süchtigen muß geholfen werden, dachten sich deshalb ein paar clevere Spieleprogrammierer bei Papyrus und setzten prompt ein Game für diese Unglückseligen in die Welt, mit dem diese für ein paar Stunden in Erinnerungen schwelgen können.

Kurvenhatz mit Nervenkitzel

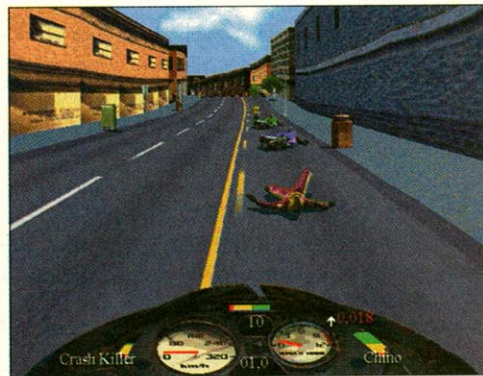
Road Rash heißt das Racing-Spiel, bei dem Sie in Gestalt eines leicht abgedrehten Motorradfahrers Ihrer Wahl über diverse Rennkurse im Südwesten



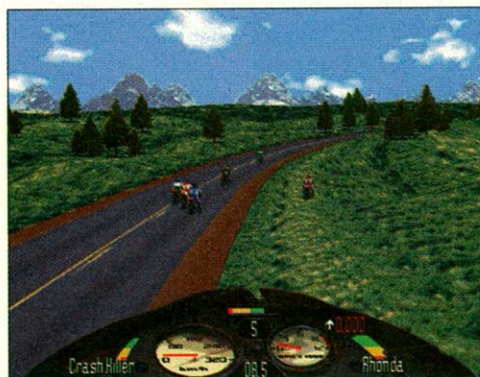
Wer bei den verbotenen Rennen nicht aufpaßt, findet sich plötzlich in Polizeigewahrsam wieder



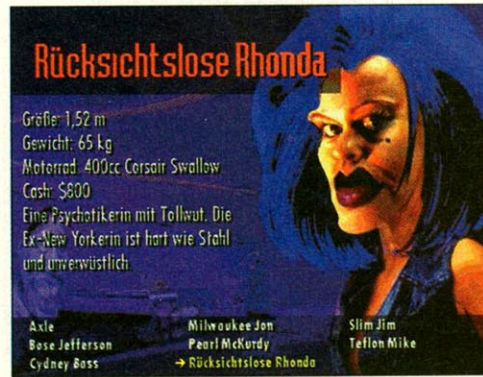
In den Städten lauern an jeder Kreuzung böse Überraschungen wie Querverkehr und Fußgänger



Besonders ärgerlich und zeitraubend sind Zusammenstöße mit anderen Motorradfahrern



Haarnadelkurven und Gegenverkehr bringen so manchen Fahrer von der Strecke und damit von der Ideallinie ab



So abgefahrene Figuren wie Rhonda stehen Ihnen als Spielfiguren zur Auswahl

der USA heizen dürfen. Natürlich wäre es kein echtes Biker-Game, wenn es sich bei diesen Rennkursen um abgesperrte und legale Rennstrecken wie im Formel-I-Circus handeln würde. Denn der echte Moppetist liebt natürlich nichts mehr, als den Nervenkitzel bei der Kurvenhatz auf Haarnadel-Kursen entlang kalifornischer Steilküsten oder im bekannt harten Berufsverkehr amerikanischer Großstädte.

Mit Rücksicht auf diese Vorlieben knallharter Biker sind die insgesamt fünf Rennkurse bei

Ein echter Suchtersatz für Motorradfahrer an langen Winterabenden.

diesem Game zusammengestellt worden. Mal geht es durch dichtbefahrene Suburbs, vorbei an kreuzenden Polizeiwagen, Joggern und Skateboardfahrern. Eine andere Strecke führt durch die wüste und hügelige Landschaft der Sierra Nevada. Unzählige Gefahren wie langsamfahrende LKWs, Gegenverkehr und natürlich die massenhaft vorhandenen gegnerischen Motorradfahrer machen Ihnen dabei das Leben schwer.

Denn weil es bei diesem Spiel nicht nur ums Mitmachen, sondern – ganz klar – vor allem ums Gewinnen geht, ist beim unfairen Wettstreit der Boliden-Reiter natürlich jedes Mittel recht, um den Gegner auszuschalten. Ein Druck auf den Feuerknopf des Joysticks oder ein leichtes Antippen der Leertaste – schon schlägt die Faust des eigenen Piloten den gerade überholten Fahrer eines anderen Motorrads mit einem kräftigen Schwinger aus dem Sattel.

Alles ist erlaubt

Auch das Abdrängen der Gegner von der Fahrbahn oder das Abstreifen der zweirädrigen Konkurrenz am Gegenverkehr ist erlaubt. Denn nur wer schließlich als einer der ersten drei Fahrer die schwarzweiße Ziellinie überquert, gilt als echter Fahrkünstler und wird mit einer angemessenen Prämie belohnt.

Völlig klar, was der Spieler – zumindest im Wettkampfmodus – mit diesem Geld dann macht: Er schleppt es gleich zum Motorradhändler seines Vertrauens, um den eigenen Hobel gegen ein



Die anderen Motorradfahrer geben gute Tips oder machen fiese Bemerkungen – je nach momentaner Laune



Ein kräftiger Haken mit der Rechten klärt die Fronten zwischen den Bikern und trennte schon so manchen Fahrer unsanft von seinem "Bock"

schnelleres und damit wettkampftaugliches Gefährt zu tauschen. Und kaum ist das neue Geschoß eingefahren, geht es zurück auf die Rennstrecke, um beim nächsten Wettkampf den Gegnern das Rücklicht zu zeigen.

Aber auch zwischen den Rennen bietet das Game Freizeit-Bikern eine Menge Spaß. Eine Anzahl von Video-Clips zeigt typische Szenen aus dem Motorradfahrerleben. Wer etwa beim Rennen einen schlechten Platz belegt, dem wird am Ziel sein Auspuff gestohlen, oder er macht Bekanntschaft mit einem wenig zimperlichen Brutalo-Rocker. Und auch die Polizei ist den illegalen Rennfahrern immer auf den Fersen. Wer einen Fehlstart hinlegt und nicht rechtzeitig vom Fleck kommt, findet sich plötzlich, als handliches Bündel verpackt, im Kofferraum eines Streifenwagens wieder.

Als kleinen Trost für all jene, denen dies widerfährt, enthält das Game zahlreiche rockige Soundtracks nebst Jukebox. Wer will, kann sie sich im Optionsmenü (heißt bei diesem Spiel übrigens "Klo", weil jeder vor dem Start des Rennens erst einmal hierhin muß) auch nacheinander anhören.

Schon fast selbstverständlich und daher kaum noch erwähnenswert sind Modem- und Netzwerk-Unterstützung. Damit können Sie bei diesem Spiel auch gegen Ihre Freunde antreten und selbigen einen heißen Reifen zeigen. Vor jedem Rennen lassen sich die Funktionstasten mit typischen Biker-Flüchen belegen (welche hier mit Rücksicht auf empfindliche Gemüter nicht erwähnt werden sollen). Im eigentlichen Rennen können diese Sprüche dann auf dem gegnerischen Bildschirm, kombiniert mit einem Fußtritt oder einem Faustschlag gegen dessen Motorrad, zum sofortigen Knockout des Netzwerkgegners führen.

Kein Game für faire Spieler also. Aber gut geeignet als Blitzableiter und winterlicher

Suchtersatz für schmachthafte Motorradfahrer. Und deshalb kann man das Spiel allen Bikern empfehlen, die gerade mehr oder weniger freiwillig eine Pause machen müssen. Allerdings nicht nur ihnen. Denn auch wer noch nie auf einem solchen zweirädrigen Feuerstuhl gesessen hat, kann mit dem Game eine ganze Menge Spaß haben. Nicht zuletzt mit ein paar guten Freunden im Netzwerkmodus. Auch, oder gerade dann, wenn die Fäuste fliegen.

Alternativen:

Extreme Games
Sony Interactive ● 89,95 Mark
Track Attack
Microprose ● ca. 100 Mark
Whiplash
Interplay ● ca. 80 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM,
VGA/SVGA, DOS 6.0

Pro
Trifft den Biker-Humor
Knallige Rocktracks
Video-Clips

Kontra
Nur fünf Rennstrecken

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 82

Mutant Penguins

Lorenz Steinke holte seinen alten Frack und eine weiße Hemdbrust aus dem Schrank, zog sich Taucherflossen an – fertig war der furchtlose Pinguin-Krieger.

Allgemein gelten Pinguine als besonders liebe und amüsante Gattung unter den Piepmätzen. Sie sehen urkomisch aus, wackeln beim Laufen lustig hin und her und geben gluckernde Quietschlaute von sich, sobald sie ihren Schnabel öffnen. Nicht nur, daß sie mich damit an gewisse Chefredakteure erinnern (*Anm. des Chefredakteurs: Ja, so einen hatte ich auch mal...*), nein, sie sind durch ihre putzige Art auch die idealen Spielfiguren für leicht abgedrehte Jump'n-Run-Spiele. Sunrise Games hat die possierlichen Frackträger nun zu Hauptdarstellern einer – gelinde gesagt: etwas ungewöhnlichen – Spielhandlung erkoren. Und die liest sich ungefähr wie folgt...

Invasion der Pinguine

Böse grüne Schleimmonster aus dem Weltall wollen die Erde zu erobern. Um die Bewohner unseres Planeten auszukundschaften, haben sie mit ihren Raumschiffen unsere Satelliten belauscht und dabei einen Tierfilm auf ihren Monitoren empfangen. Prompt glauben sie, alle Erdlinge würden so aussehen wie diese gefiederten Südpolbewohner.

Und so tarnen sich die Schleimmonster als Pinguine und landen heimlich auf der Erde – mit der Absicht, in unserer Pinguingesellschaft nach und nach alle wichtigen Ämter zu übernehmen und dann die Herrschaft auf der Erde an sich zu reißen.

Natürlich geht dieser Plan gründlich schief – welcher Mensch würde schon einen Pinguin zum Bundeskanzler... obwohl, vielleicht. Nun, jedenfalls sind damit nicht nur die Invasionspläne vorläufig ins südpolare Wasser gefallen, sondern die Aliens haben sich auch noch die echten Pinguine auf der Erde zu erbitterten Feinden gemacht. Schließlich lieben es die gutmütigen Frackträger gar nicht, wenn plötzlich schleimige Wesen aus dem Weltall auftauchen und in ihren Reihen Unruhe stiften.



Wer über diese Hängebrücke wandelt, muß schon schwindelfrei sein

Kampf der Frackträger

Und so kommt es zu einer der wohl größten kriegerischen Auseinandersetzungen, die es in diesem Quadranten des Universums je gegeben hat – zum Kampf der guten Pinguine gegen die Mutanten-Pinguine. Etwa an dieser Stelle beginnt die eigentliche Handlung dieses leicht abgedrehten Jump'n'Runs. In Gestalt eines Pinguin-Helden dürfen Sie nach Herzenslust feindliche Aliens verdreschen, ihre geheimnisvollen Formwandler-Maschinen zerstören und kräftig Bonus-Punkte und Waffen sammeln. Wobei es sich bei den typischen Pinguin-Waffen – wer hätte das gedacht? – erstaunlicherweise um Baseball-Schläger und Bratpfannen handelt.

Bei Ihrem Kampf gegen die Außerirdischen helfen Ihnen kleine blaue Vögel, die für Sie Schatzkisten öffnen und nützliche Maschinen bauen. Um diese Vögel für sich arbeiten zu lassen, müssen Sie die kleinen Piepmätze allerdings erst einmal einfangen. Und damit das Ganze noch ein bißchen schwieriger wird, haben die Programmierer außerdem noch die Doomscale-Maschinen erfunden, mit denen sich die Alien-Pinguine von Level zu Level bewegen.

Diese Doomscale-Maschinen sehen aus wie riesige Kaufmannswaagen. In einer Waagschale sammeln sich (gute) Erdenpinguine, in der anderen (böse) Alien-Pinguine. Gibt es mehr böse als gute Pinguine, geht deren Waagschale nach unten, drückt einen Knopf herunter und das Spiel ist für sie beendet. Verstanden? Nein? Um so besser, schließlich geht es bei diesem Game auch vor allem darum, daß sie erstens nichts verstehen, zweitens ihren Spaß haben und drittens den Aliens ordentlich den Hintern versohlen.

Solide Durchschnittskost

Aber auch wenn die reichlich abstruse Handlung das erste Spielziel (Spieler verwirren) mit Bravour



In dieser Eislandschaft fühlen sich Pinguine erst so richtig wohl

erfüllt, sieht es bei Punkt zwei (Spielspaß) und drei (Sieg) nicht ganz so gut aus. Immerhin bietet das Game technisch allenfalls solide Durchschnittskost. Weder die Sounds noch die Grafik haben mich vom Hocker gehauen. Außerdem war die Spielsteuerung noch nicht so ganz ausgereift. So bedurfte es manchmal etlicher Anläufe, bis die kleinen blauen Vögel bereit waren, Schatzkisten zu öffnen. Außerdem lagen die Energie-Kugeln, mit denen der Spieler seine Waffe aufrüsten kann, gelegentlich abseits der Wege und waren damit unerreichbar. Und schließlich konnte man den Schatztruhen nicht ansehen, ob sich bereits ein kleiner Vogel an ihrem Schloß zu schaffen machte. Diese Information wäre im Spiel aber manchmal ganz nützlich gewesen.

Leider sind es manchmal gerade solche Kleinigkeiten, die ein gutes von einem mittelmäßigen Spiel unterscheiden. Deshalb und wegen der allenfalls mittelmäßigen Grafik- und Soundeffekte kann ich dieses Game auch nur bedingt empfehlen. Richtige Jump'n'Run-Freaks schauen sich jedenfalls besser bei der Konkurrenz um.

Alternativen:

Rayman
UBI-Soft ● 99,95 Mark
Thexder
Sierra ● ca. 100 Mark
Arcade America
7th Level ● ca. 100 Mark

Hersteller: Sunrise Games
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95 oder MS-DOS 5.0

Pro
Übungs-Levels
Kontra
Spiel-Steuerung
Technisch Mittelmaß

Spiel-/Dauerspaß:	28 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	9 von 20

TOTAL: 52

MUTANT PENGUINS

Azraels Tear

„Jetzt hab' ich die ewigen Widerworte aber satt“, sagte Klaus und sperrte Martin Mirbach eine Woche lang im Keller ein.

Jeder wünscht sich ein langes Leben, aber niemand wird gern älter. Vielleicht hilft da ja der heilige Gral. Christlichen Mythen zufolge handelt es sich hierbei um das Gefäß, in dem das Blut des gekreuzigten Jesus aufgefangen wurde. Jedem, der daraus trinkt, verheißt die Legende ewiges Leben. Kein Wunder also, daß sich immer wieder Archäologen und Abenteurer auf die Suche nach dem Relikt begeben haben. Keiner konnte es bisher finden, sogar die berühmten Ritter der Kokosnuß sind letztendlich an dieser Aufgabe gescheitert. Was vielleicht an ganz anderen Rittern liegt, den Rittern des Templerordens nämlich. Sie sollen angeblich den Gral in ein sicheres Versteck gebracht und dort bewacht haben.

Die Existenz dieses Ritterordens ist übrigens historisch verbürgt, er wurde jedoch verboten, weil es sich dabei um angeblich sehr rauhe Burschen handelte, die schließlich die Weltmacht an sich reißen wollten. So dachten alle, der Orden

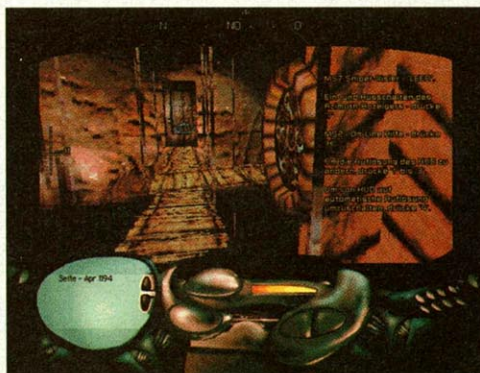


Eine Karte führt Ihnen stets die Ausgänge aus dem jeweiligen Raum vor die Augen

wäre zerschlagen, doch jetzt beweist uns Mindscape das Gegenteil. In Azraels Tear bewahren die letzten Ritter den Gral vor der Gier brutaler Grabschänder.

Eine Welt am Abgrund

Azraels Tear spielt im nächsten Jahrtausend. Die Welt ist vollkommen aus den Fugen geraten, Naturkatastrophen erschüttern die Menschheit. Dabei kommen historische Dokumente zu Tage, die ein ganz neues Licht auf unsere Zivilisation werfen. Es werden Hinweise auf sagenhafte archäologische Schätze gefunden, unter anderen auch auf den heiligen Gral. Geborgen werden



Unter dieser Holzbrücke brodelt kochendes Wasser. Ein einziger Fehltritt bedeutet das Ende

diese Schätze meist von einer ganz neuen Spezies der Archäologen, Raptoren genannt. Diese Raptoren verfügen über eine Hi-Tech Ausrüstung, inklusive Bewaffnung, Ortungssystem und Zugriff auf eine riesige Bibliothek über das Display ihrer Helme, die sie allen anderen Forschern überlegen macht.

In Azraels Tear übernehmen Sie die Rolle eines dieser Raptoren und begeben sich in ein riesiges unterirdisches Gewölbe, auf der Suche nach dem heiligen Gral. Wenn Sie erstmals durch die finsternen Gänge schleichen, werden Sie sich vermutlich an ein berühmtes 3-D-Ballerspiel mit vier Buchstaben erinnern fühlen. Auch hier kreuzen Monster Ihren Weg, und man weiß nie genau, was einen hinter der nächsten Ecke erwartet. Bei den Monstern handelt es sich allerdings um Dinosaurier, die nur deswegen noch leben, weil sie am Gralstein geschleckt haben. Und bei Azraels Tear handelt es sich nicht um ein Ballerspiel, sondern um ein Adventure. Um ein überaus gelungenes Adventure sogar.

Die Rätsel haben es in sich und man trifft auf allerlei seltsame Gestalten. Die letzte Handvoll Tempelritter erweist sich zwar als ausgefuchst, aber nicht sehr furchterregend. Das mit dem ewigen Leben mag ja geklappt haben, aber die knapp tausend Jahre sieht man den Opas schon an. Trotzdem ist nicht einfach, ihnen in den Dialogen Geheimnisse über den Gral zu entlocken.

Eine Frage der Artikulation

Neben dem fulminanten Spielspaß besticht Azraels Tear vor allem durch seine Grafiken, und das auch auf nicht mehr ganz jungen Rechnern. Eine variable Auflösung schaltet während er Bewegungen automatisch einen Gang runter und besticht erst dann wieder durch vollkommene Tiefenschärfe, wenn man anhält und seine Umgebung etwas genauer betrachtet. Das entlastet den Prozessor.



Die langen, dunklen Gänge erinnern stark an ein anderes Genre

Auch sonst haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen, um einen flüssigen und gleichzeitig gutaussehenden Spielablauf zu gewährleisten. Details würden an dieser Stelle zu weit führen, dennoch: Der Versuch ist geglückt. Geglückt ist auch die innovative Steuerung, die man schon nach wenigen Spielminuten nicht mehr missen möchte. Etwas weniger gut weiß der Soundtrack zu gefallen, und völlig in die Hose ging die deutsche Lokalisierung. Dafür gibt's den Punktabzug und eisiges Schweigen. 

Alternativen:

Ripper
Gametek ● ca. 120 Mark
Lighthouse
Sierra ● 119,95 Mark
Zork Nemesis
Activision ● ca. 110 Mark

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, DOS 5.0,
SVGA, Maus

Pro
Schaurige Atmosphäre
Gelungene Grafiklösung
Innovative Steuerung

Kontra
Ganz schlechte Sprecher
Nur mäßiger Sound

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	10 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 82

Scorched Planet

Verbrannte Wälder, ausgetrocknete Weltmeere und eine dicke Schicht Asche auf dem Boden. So langsam wird Martin Mirbach richtig sauer auf die Aliens und verpaßt ihnen jetzt die längst fällige Tracht Prügel

3 -D heißt das neue Zauberwort, was auch der Blindeste unter uns (Moin, Klaus!) spätestens auf der CeBIT HOME unschwer erkennen konnte. Es ist eine sichere Wette, daß die neuen 3-D-Grafikkarten im Weihnachtsgeschäft einen Großteil des Umsatzes im PC-Sektor ausmachen werden. Und als regelmäßiger Leser der PC Power werden Sie ja bereits wissen, daß die Zusammenarbeit zwischen dem Multimedia-Riesen Virgin und den kleinen, aber feinen Criterion Studios bereits vor einigen Monaten besiegelt wurde. Criterion hat mit der Entwicklung von RenderWare einen Maßstab in der Welt der 3-D-Grafikanwendungen setzen können. Doch nun schlägt die Stunde der Wahrheit auch in der Spieleszene. Scorched Planet, der erste der insgesamt drei Criterion-Titel, die allesamt noch in diesem Jahr erscheinen sollen, stellt sich dem Urteil der Käufer. Was wird die Zukunft bringen? Feuer und Flamme für das brandneue Label oder Asche über das Haupt der Entwickler?

Nichts als Ärger mit den Aliens

Das Jahr: 2230. Der Planet: Kolonie Dator 5. Die menschlichen Kolonisten auf Dator 5 werden von übermächtigen voraxianischen Horden angegriffen. Immer wieder fallen die Streitkräfte dieser Alienrasse über fruchtbare Planeten her und beuten sie aus. Sie zerstören die Wälder, trocknen Flüsse und Seen aus und hinterlassen nichts als verbrannte Erde. Ist ihr Appetit gestillt, ziehen sie weiter (Wen erinnert dieses Szenario noch an Independence Day?). Auch dieser Planet ist verloren, eine Abwehr des Angriffes wegen der schieren Überlegenheit der Voraxianer

Scorched Planet hat genügend Potential für viele Stunden vor dem PC

unmöglich. Die Kolonisten scheinen dem sicheren Untergang geweiht. Das heißt, wenn es Sie nicht gäbe. Ihr Frachtschiff ist nämlich das einzige in der Nähe, und natürlich fangen Sie auch den Notruf der Kolonisten an die Galaktische Föderation auf. Ihr Ziel ist es also, möglichst viele Menschen zu evakuieren und somit dem sicheren Tod zu entreißen.

Davon sind die Voraxianer allerdings ganz und



gar nicht begeistert, haben sie doch vor, die Menschen zu fangen und in den eigenen Fabrikschiffen "wiederzuverwerten". Die Zeichen stehen auf Krieg. Sie kämpfen gegen die Voraxianer in einem Morph-Fahrzeug Typ 16, das sich auf Knopfdruck vom Kampfflieger in einen gepanzerten Jeep verwandeln kann. Allerdings handelt es sich bei Scorched Planet nicht um ein reinrassiges 3-D-Action-Spiel, auch der strategische Part wird Ihnen einiges abverlangen. So müssen Sie sich um Treibstoff und Waffen kümmern, müssen zwischen Soldaten und zivilen Kolonisten unterscheiden und können generell nicht mehr als fünf Menschen auf einmal durch das von Ihnen installierte Spacegate evakuieren. In sieben Missionen und 19 Levels können Sie

1. Monster gibt's satt in Scorched Planet, diesmal sind's die Bienen
2. In der ersten Mission geht es sofort mit der Evakuierung dieser Kolonie los
3. Über den Wolken: Dies ist eine der neun möglichen Perspektiven im Spiel

beweisen, daß Sie einer solchen Aufgabe durchaus gewachsen sind. Kleiner Tip: Fangen Sie trotzdem mit der leichtesten Schwierigkeitsstufe an.

Altes Vorbild, neue Technik

Die Entwickler von Scorched Planet geben offen zu, daß sie sich bei der Arbeit an diesem Spiel von einem alten Spielhallenklassiker haben inspirieren lassen. Die meisten von Ihnen werden Defender wohl nicht mehr kennen, aber auch hier ging es darum, Zivilisten zu evakuieren, und

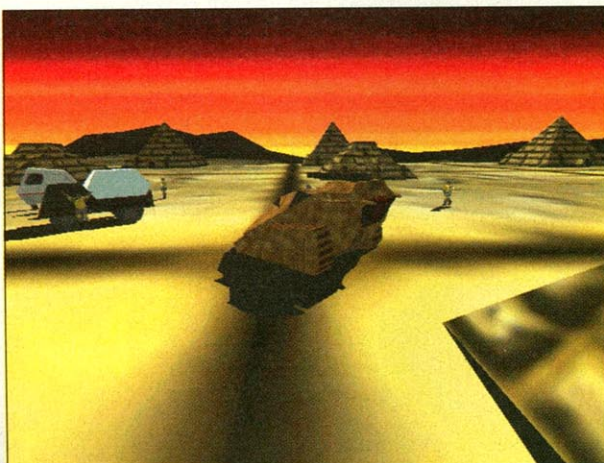
auch hier wurden die Geschehnisse mitunter etwas chaotisch. Da ist es nur gut, daß man (ebenfalls wie in Defender) sein Schiff per Tastendruck um 180 Grad wenden und erst mal das Weite suchen kann. Das war's aber auch schon mit den Gemeinsamkeiten. Besonders in technischer Hinsicht sind die beiden Spiele überhaupt nicht mehr zu vergleichen. Die sauber laufenden Echtzeit-Grafiken in Scorched Planet basieren auf der bekannten RenderWare-Engine (wie sollte es anders sein?), erinnern aber optisch zuweilen stark an Magic Carpet. Einen alten Pentium 60 braucht man daher auch als Minimum, aber schon auf einem P 100 schafft die Grafik-Engine locker 25 Frames pro Sekunde. Hunderte animierter und sogar sprechender 3-D-Monster werden Ihnen das Leben zur Hölle machen. Die Kombinationssteuerung aus Maus und Tastatur läßt sich schnell genug erlernen, um schon nach einer ganz kurzen Eingewöhnungsphase erste Erfolgserlebnisse verbuchen zu können.

Auch ein eigener Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler wird von Anfang an in das Spiel integriert sein. Hierbei können nicht nur die Monster ausgeschaltet werden, man kann ebenso zwischen Deathmatch und Rettungsspiel wählen. Bei der ersten Variante gewinnt der Spieler, der zuerst eine festgelegte Anzahl von Treffern erreicht hat, bei der zweiten geht es darum, in einem bestimmten Zeitabschnitt möglichst viele Kolonisten zu

retten, wobei das Kontingent auch noch auf drei Menschen pro Ladung beschränkt ist. Minuspunkte gibt es aber auch. Zum einen werden nicht alle 3-D-Grafikkarten unterstützt, sondern nur 3D Blaster von Creative, die Righteous 3D von Orchid, die Diamond 3D



Streng wissenschaftlich heißen diese Flugsaurier Rhamphorhynchus (oder sind's Pteranodons?)



Auf der Suche nach Saddam Hussein? Quatsch, auch in dieser Wüste lauern außerirdische Monster



Sieht vielleicht hektisch aus, ist aber noch ganz harmlos. Manchmal kommt's viel dicker...

Monster und natürlich die neue Matrox Mystique. Letzteres ist eigentlich kein Wunder, denn schon bei der Entwicklung der Mystique gab es eine Zusammenarbeit zwischen Criterion und Matrox. Trotzdem ist auch diese Einschränkung kein Grund zur Sorge, denn auf dem P 90 in unserer Redaktion lief das Spiel schon sehr flüssig. Und, wie gesagt, mit einem 486er werden Sie keine Freude an Scorched Planet haben, obwohl das Spiel auch darauf noch läuft (wir haben's probiert!).

Gut, aber mit Kinderkrankheiten

Eins kann man also festhalten: Gut, daß es Criterion gibt. Denn Scorched Planet macht Spaß und hat genügend Potential für viele Stunden vor dem PC. Besonders unter Netzwerk-Enthusiasten wird das Spiel viele Freunde finden. Böse Zungen werden zwar behaupten, nichts Neues entdecken zu können und einige Elemente seien sogar geklaut, aber mal ehrlich: Wer kann schon erwarten, daß das Rad jedes Jahr aufs Neue erfunden wird? Viel schlimmer finde ich, daß einige Macken, auf die wir Schreiberlinge schon bei der ersten Präsentation vor einigen Monaten hingewiesen haben, immer noch im Spiel zu finden sind. Vor allen Dingen fällt da der wirklich schlechte Sprecher ins Ohr, der sowohl im gesamten Intro als auch in den In-Game Sequenzen sämtliche Texte von einem Stück Papier abzulesen scheint und sie dann auch noch falsch betont. Aber wenigstens kann man der Presse diesmal nicht vorwerfen, sie wisse hinterher immer alles besser. Wir verbuchen so etwas großzügig als Anfängerfehler und tippen auf einen echten Hit beim nächsten Spiel. ☺

Alternativen:

Magic Carpet 2
Bullfrog ● ca. 120 Mark
Millennia
Gametek ● ca. 90 Matk
Mortal Coil
Virgin ● ca. 100 Mark

Hersteller: Criterion
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM, DOS 5.0
oder Windows 95, SVGA, Maus

Pro
Leicht erlernbar, schnell, mitunter chaotisch
Schöne Grafiken
Hoher Taktikanteil

Kontra
Nur wenig innovativ
Der Sprecher zieht's runter

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 79

Hardline

In letzter Zeit gibt es unzählige Versuche, interaktive Spielfilme auf den Markt zu bringen. Doch meistens bewegen sich diese Spiele im Bereich des Adventures. Virgin Interactive bewegt sich mit Hardline auf einer etwas anderen Schiene und hat es auf die Actionfans abgesehen. Marco Gremmel begab sich mit dem Hubschrauber ins Kampfgebiet.

Hardline spielt im Jahre 1998. Eine erschreckende Tatsache, denn ich hätte es fast schon als Endzeitvision bezeichnet. Detroit, der Handlungsort, ist nicht mehr, was es einmal war. Völlig verwüstet von einem erbitterten Krieg zwischen einer bössartigen Sekte und der Regierung, ist nicht

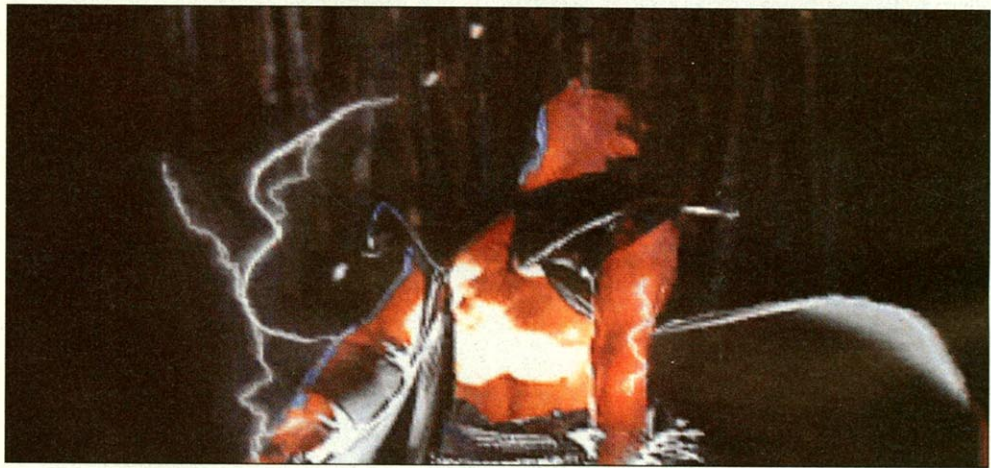
Hardline ist optisch ansprechend und macht Spaß – nur nicht allzu lange

mehr viel von der einst so blühenden Stadt übrig. Sie schlüpfen in die Haut eines Hubschrauberpiloten, der eigentlich gar nicht in Detroit lebt und im Grunde nicht in diese ganze Geschichte hätte verwickelt werden dürfen. Doch nachdem Sie einen Notruf erhalten, machen Sie sich mit ihrem Hubschrauber auf den Weg in eine alte Lagerhalle. Sie bemerken sofort, daß etwas nicht stimmt: Es ist viel zu ruhig.

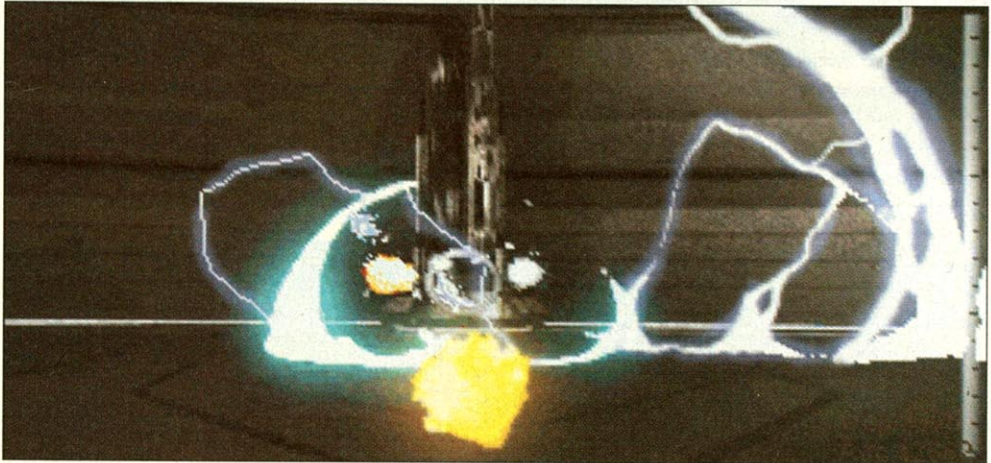
Nach einigen Minuten vorsichtigen

Erste Hilfe

- Speichern Sie nach den einzelnen Kampfsequenzen ab, damit Sie bei übermäßiger Verwundung noch einen Versuch starten können.
- Sollten Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, „tasten“ Sie mit dem Cursor den Bildschirm ab, denn irgendwo ist immer ein helfender Gegenstand versteckt.
- Gehen Sie nicht allzu großzügig mit der Munition um. Gegen Ende brauchen Sie oft die Granaten und besseren Waffen, anfangs reicht meist noch die Pistole.
- Und ein Tip von Klaus, der seinen Teil zum Spiel beitrug: Nehmen Sie auf keinen Fall die Bildunterschriften auf diesen beiden Seiten ernst.



Liebling, mein Herz läßt Dich grüüüßen...



1000 und eine Nacht, und es hat Zoom gemacht

Umherschleichen durch die Räume sehen Sie die Frau, die den Notruf an sie abgeschickt hat. Doch leider ist diese nicht mehr am Leben. Irgendwo müssen die Mörder noch herumlaufen, also ziehen Sie ihre Waffe und gehen von nun an etwas vorsichtiger vor. Wie sich einige Sekunden später herausstellt, nicht vorsichtig genug. Zwei bewaffnete Männer stehen direkt vor Ihnen und haben nichts besseres zu tun, als ihre Waffen auf Sie abzufeuern.

Interaktive Action

Damit beginnt eine Actionreise durch drei Compact Discs interaktiven Film. Und den werde ich jetzt auch einmal so bewerten, wie ich

es auch mit Kinofilmen mache. Die Darsteller sind Laien, das muß gesagt werden. Manchmal sind die Gesichtszüge der Schauspieler zwar ernst gemeint, lassen den Spieler jedoch schmunzeln. Ansonsten werden viele Klischees eines Hollywood-Actionfilms berücksichtigt. So wird der Hauptdarsteller des öfteren von seinen Kindheitserinnerungen eingeholt.

In Traumsequenzen, die anfangs ein wenig an Flatliners erinnern, wird uns klar, daß man die Kindheit des armen Mannes nicht gerade als erfüllt ansehen kann. Nicht immer jedenfalls, denn so ganz kann man aus den Träumen nicht schlau werden. Auch die weibliche Begleitung soll in Teilen des Films nicht fehlen. Sie ist eine

Verbündete, obwohl sich das erst später herausstellt. Eigentlich gibt es da immer einige Probleme, Gut und Böse zu unterscheiden, denn Gott sei Dank erkennt man das nicht schon an der Kleidung.

Gut und Böse

Herauszufinden, ob die Person vor Ihnen jetzt ein Sektenmitglied ist, das Sie gefangennehmen will, oder ein verbündeter Kämpfer, das wird an einigen Stellen Ihre Aufgabe sein. Allerdings werden Sie den Handlungsablauf nicht wesentlich ändern können. Große Verzweigungen im Spiel gibt es nämlich keine, alles läuft geradlinig und geplant. Wenn Sie die beispielsweise die Möglichkeit haben, Ihre Mitkämpferin in die Ewigen Jagdgründe zu schicken und abdrücken, werden Sie noch schnell entwaftet.

Kameraführung, Schnitt und Sound sind grundsätzlich allesamt in Ordnung und entsprechen dem heutigen Standard. An einigen Stellen gelingt der Versuch, Spannung zu erzeugen, denn die Kamera filmt fast immer aus der richtigen Position und wird auch nicht übermäßig schnell bewegt. Unterstützend wirkt sich die Musik aus, die – gut komponiert – die jeweilige Stimmung untersteicht.

Natürlich beschränkt sich Ihre Aufgabe nicht auf das sture Betrachten eines Films – Sie müssen in bester Arnold Schwarzenegger-Manier die Bösen niedermetzeln. Wo manch anderer sich doch vielleicht lieber mit der anderen Partei zusammengesetzt hätte, um das Problem vernünftig auszudiskutieren, verwandelt dich der Mauscursor gleich in ein Fadenkreuz. Und dann darf geballert werden.

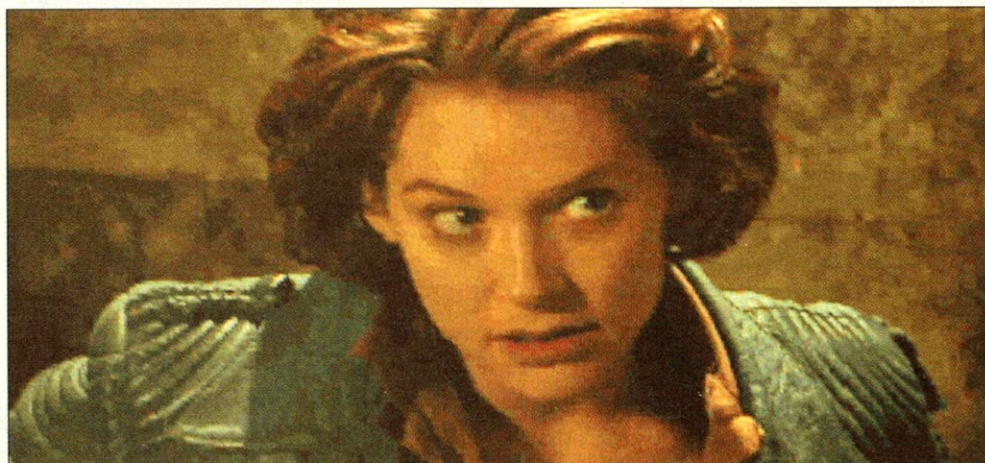
Im Rebel Assault-Stil müssen Sie schnell erkennen, wo sich ein Gegner befindet, und dann sofort feuern. Das Laufen erledigt sich während den Actionszenen von selbst. Um es ein wenig spannender zu machen, kommen mit der Zeit neue Gegner hinzu. Hat man zu Anfang nur mit der Pistole auf Sie geschossen, werden es schon bald Männer mit Schutzwesten und Handgranaten auf Sie abgesehen haben. Abgesehen davon will auch noch der eine oder andere Kampfroboter abgeknallt werden. Richtig schwer machen es einem die Bosse der Sekte. Sie sehen zwar aus wie ganz normale Menschen, entpuppen sich aber als echte Steven Segals, die erst umkippen, wenn sie Hunderte von Kugeln und ein paar dutzend Granaten intus haben.

Sherlock Schwarzenegger

Um das Spiel nicht zu einer einzigen Ballerorgie werden zu lassen, wurden noch Adventure-Elemente eingebaut. Allerdings werden Sie keinesfalls stundenlang knobeln. Ihr Inventar besteht meist nur aus einigen wenigen Gegenständen und muß nur dann angewendet werden, wenn mit Waffengewalt auch beim besten Willen nichts mehr zu machen ist. So zum Beispiel finden Sie einen Feuerlöscher und kommen wenig später zu einem brennenden Durchgang. Was an dieser Stelle gemacht werden muß, kann sich wohl jeder denken. Viel



Es gibt Situationen, da sieht man eben rot



Nun, wissen Sie, es ist die einzige mit Dry-Wheef-Oberfläche, und das gibt mir Sicherheit

schwieriger als bei diesem Beispiel sind die Rätsel nämlich nicht.

Obleich die Darsteller niemals Shakespeare spielen werden, weiß der Filmteil zu überzeugen. Die Handlung ist zwar recht klischeebeladen und voraussehbar, kann aber an vielen Stellen fesseln, wenn nicht gerade die klare und gut zu verstehende Sprachausgabe von der Geräuschkulisse übertönt wird. Wer mit der Maus gut umgehen kann, wird mit den Actionsequenzen keine großen Probleme haben.

An dieser Stelle hätte ich mir gewünscht, den Schwierigkeitsgrad einstellen zu können, damit auch erfahrene Spieler nicht zu schnell ans Ziel kommen. Denn da ist man schon nach kurzer Zeit angelangt. Den Adventurepart kann man getrost vernachlässigen, damit sollte eigentlich niemand Probleme haben. Eine Komplettlösung würde wohl keine Heft-Seite benötigen.

Brauche ich einen Videorekorder?

Technisch gibt es nichts einzuwenden. Wenn Sie nicht gerade die Matrox Millennium besitzen, sollte alles schnell und glatt über die Bühne gehen. Sogar einem schnellen 486er kann man Hardline in der höchsten Auflösung spielen, selbst wenn laut Hersteller dafür ein Pentium erforderlich wäre. Sollten Sie Spaß an Action und interaktiven Filmen haben, dann lassen Sie sich durch die niedrige Wertung in Sachen Spiel-/Dauerspaß nicht abhalten, das liegt einfach an der nicht gerade langen Spieldauer. Ein wenig

Unterhaltung nebenbei bietet Hardline auf jeden Fall. Sollten Sie nicht mehr erwarten, kann ich dieses Spiel empfehlen.

Alternativen:

Die Pandora-Akte
Access • ca. 110 Mark
Spycraft – The Great Game
Activision • ca. 100 Mark
Rebel Assault II
LucasArts • ca. 80 Mark

Hersteller: Virgin Interactive
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM,
VGA/SVGA, DOS 6.0

Pro

Schöner Soundtrack
Einfache Steuerung
Niedrige Hardwareanforderungen

Kontra

Kurze Spieldauer
Teilweise zu einfach

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL:

75

American Civil War

Die Kanonen gesattelt, die Pferde geladen. Lorenz Steinke zog aus in den Bürgerkrieg: gegen schlechte Games, Fast Food und die Versklavung von hilflosen Spiele-Redakteuren.

Die Amerikaner, so viel steht fest, haben ein ganz besonders inniges Verhältnis zu ihrer Geschichte. Kaum ein anderes Volk der Erde feiert so ergriffen seinen Unabhängigkeitstag. Keine andere Nation strömt in so großen Massen ins Kino, sobald die eigene Geschichte (JFK, Platoon) Thema eines Films ist.

(Anm. des Chefredakteurs: Nicht zu vergessen *Apocalypse Now*, *Rambo*, *Vom Winde verweht...*)

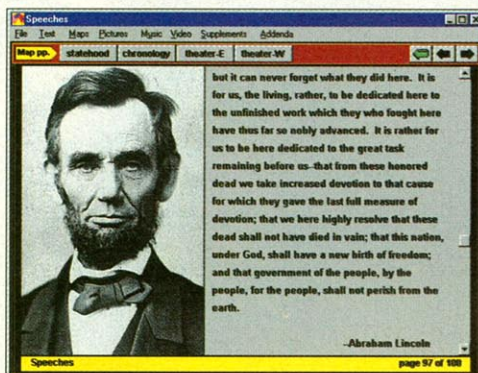
Immer wieder Krieg

Kein Wunder also, daß aus den USA immer wieder Neuauflagen des Amerikanischen Bürgerkrieges (1861-1865) über den großen Teich zu uns herüberschwappen. Mal als Buch, mal als schnulzige Fernsehserie und manchmal eben auch als Simulation oder Multimediashow. Interactive Magic, die neue Firma des MicroProse-Gründers Wild Bill Stealey, bereichert das Angebot nun mit der Simulation *American Civil War*.

Hierbei handelt es sich keineswegs um eine weitere klassische Schlachtplatte, bei der sich die Aufgabe des Spielers darauf reduziert, seine Einheiten möglichst geschickt über die Landkarte zu schieben und zwischen Angriff und Rückzug wechseln zu lassen. Vielmehr sind bei dieser Simulation neben taktischem Geschick auch logistisches Denken und staatsmännisches Handeln gefragt. Denn Sie dürfen in

Beförderungen für vorbildliche Führung ein.

Zu Beginn einer jeden Kampfphase legen Sie die Produktion Ihrer Rüstungsindustrie fest, inspizieren die Befestigung Ihrer Frontstädte und

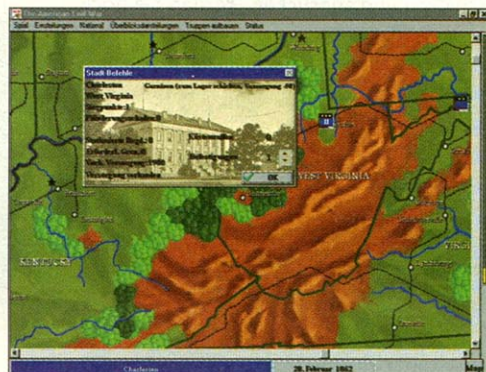


Auch berühmte Reden zum Krieg, z.B. von Lincoln, können auf der Multimedia-CD nachgelesen werden.

geben Ihren Armeen neue Befehle. Je nach Ihren Vorgaben werden die Einheiten dann beispielsweise aufgestockt, mit neuen Waffen versehen, erhalten einen Marschbefehl oder greifen eine feindliche Armee an.

Entscheidend für das Kriegsgeschehen Ihrer

Einheiten sind die Fähigkeiten des jeweiligen kommandierenden Offiziers. Hat dieser beispielsweise wenig Fortüne und Erfahrung, so wird Ihre Armee gegen eine gleichstarke



Ihre Städte sollte Sie rechtzeitig mit ausreichender Befestigung schützen

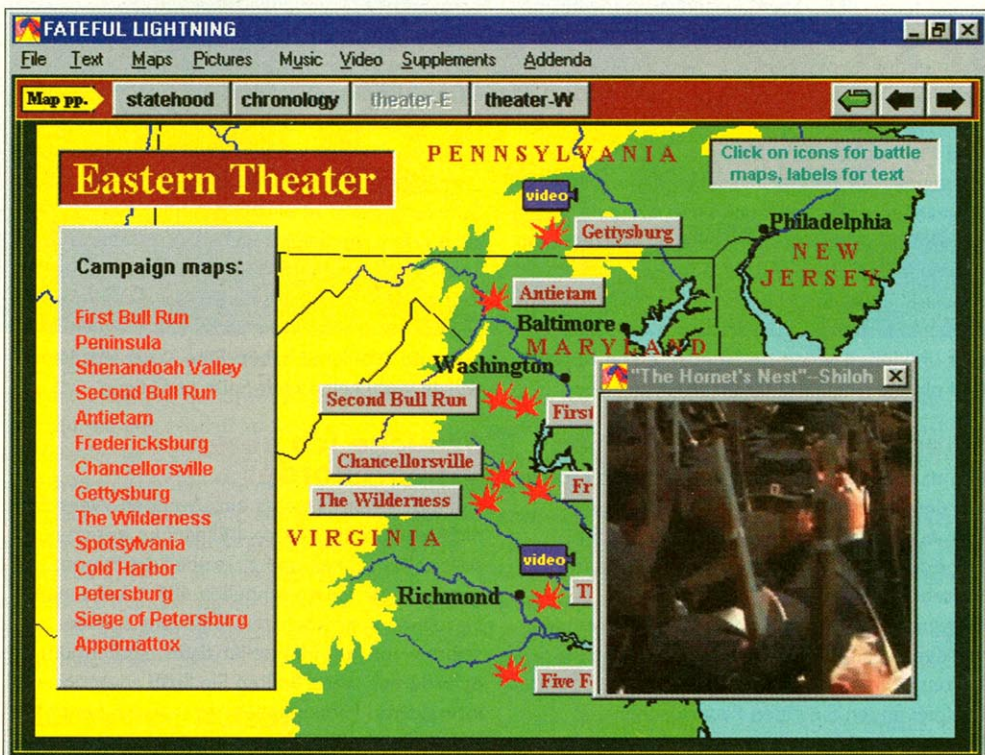
feindliche Truppe mit hoher Wahrscheinlichkeit verlieren. Kommandiert hingegen einer der Helden des Krieges die bewußte Einheit, beispielsweise General Grant oder General Lee, so wird sie höchstwahrscheinlich den Sieg heimtragen.

Detailreiche und vielfältige Simulation rund um den Amerikanischen Bürgerkrieg.

Personalunion als Präsident, Kriegs- und Rüstungsminister sowie als großer Heerführer die Geschichte des Sezessionskrieges neu schreiben.

Personalunion

In Ihrer Eigenschaft als Präsident können Sie wichtige Entscheidungen von nationaler Bedeutung treffen: Abschaffung der Sklaverei, Mobilmachung oder Entlassung von Rekruten sowie Festlegen Ihrer Hauptstadt. Als Kriegsminister dirigieren Sie die Rüstungsindustrie Ihres Landes und bestimmen, welche kriegswichtigen Güter verstärkt produziert werden sollen. Als Heerführer schließlich leiten Sie Ihre Truppen in der Schlacht und heimsen gegebenenfalls Lorbeeren und



Eine Multimedia-CD gibt einen Einblick in die Geschichte des Bürgerkriegs

Ein weiterer wichtiger Punkt bei Ihrer Kriegsplanung ist die geschickte Platzierung (ja, nach neuer Rechtschreibordnung schreibt man das jetzt so) der Einheiten auf dem Spielfeld. Durch den Einsatz der Eisenbahn und von Schiffen als Transportmittel können Sie in kurzer Zeit große Truppenbewegungen vornehmen. Aber auch Ihr Gegner nutzt natürlich jedes Transportmittel und jeden Vorteil. Und sobald er eine Lücke in Ihrer Front entdeckt, wird er mit mehreren Armeen dorthin vorstoßen.

Getreu dem historischen Vorbild ist auch der simulierte Bürgerkrieg auf Ihrem PC vor allem ein langfristiger Stellungskrieg. Anders als von beiden Parteien im Jahr 1861 erhofft, zog sich der Bürgerkrieg nämlich über insgesamt fünf Jahre hin. Entschieden wurde der Krieg letztendlich nicht allein durch den großen Sieg bei Gettysburg, sondern vielmehr durch die bessere Versorgung des industrialisierten Nordens mit Nachschub.

Sorgen Sie für Nachschub

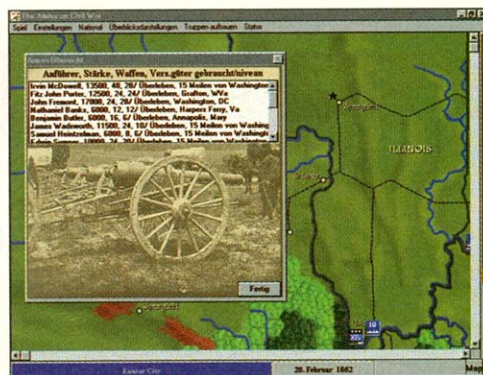
Auch als Spieler müssen Sie daher vor allem rechtzeitig für ausreichenden Nachschub sorgen. Heben Sie beispielsweise zu viele Truppen für den Fronteinsatz aus, kommen in Ihrem Hinterland Industrie-Produktion und Landwirtschaft wegen des daraus resultierenden Arbeitermangels zum Erliegen. Dann haben Ihre Soldaten schon bald weder Munition noch etwas zu beißen. Damit verlangt das Programm vom Spieler die geschickte Mischung von Taktik und Vorausplanung – für echte Simulationsfreaks also eine spannende Herausforderung.

Wo ist die Übersicht?

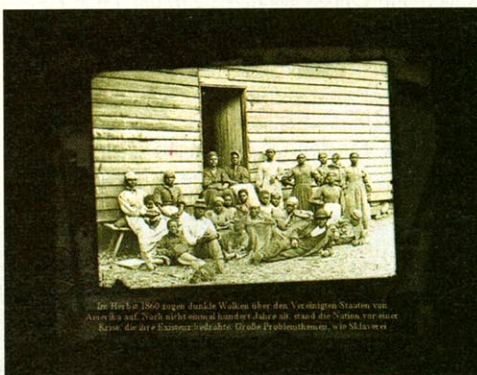
Was den insgesamt guten Eindruck dieses mit Blick fürs Detail programmierten Spiels allerdings etwas trübt, ist der Mangel an Übersichtsbildschirmen.

Zwar werden nach jeder Schlacht die Verluste beider Seiten einzeln subsumiert. Es gibt aber keine Möglichkeit, die aktuelle Kampfkraft von Nord- und Südstaaten zu vergleichen oder einen Jahresüberblick für das gegenwärtige Kriegsjahr einzublenden. Auch eine zusätzliche Vergrößerungsstufe für die Landkarte würde das Spielgeschehen etwas übersichtlicher machen.

Technisch haut das Programm niemanden vom Hocker. Illustriert wurden die meisten Fenster und Hintergründe mit Originalfotos aus dem Bürgerkrieg. Auf außergewöhnliche grafische Effekte, Videos oder eine peppige Gestaltung der Fenster wurde verzichtet. Das wird echte Simulationsfans aber kaum stören. Außerdem



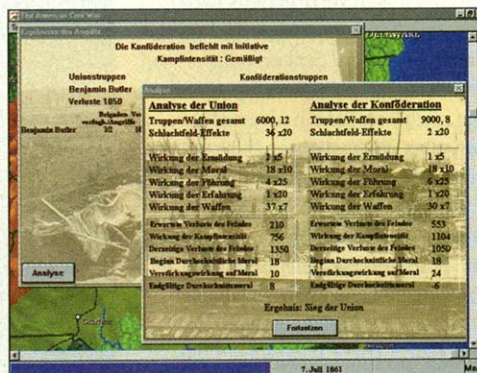
Einzelne Armeen können auch als Garnison zur Verteidigung von Städten eingesetzt werden



Vor Beginn des Spiels gibt es einen Blick in das Fotoalbum der Bürgerkriegs-Geschichte



In der Armee-Übersicht können Sie sehen, welche Einheiten Ihnen noch verbleiben sind



Nach jeder Schlacht gibt es einen ausführlichen Zahlenspiegel zu ihrem Verlauf

entschädigt das Programm mit 17 verschiedenen Soundtracks aus der Zeit des Bürgerkriegs, die im CD Player-Fenster einzeln angewählt werden können.

Mit Multimedia-CD

Um sich vor Spielbeginn über geschichtliche Hintergründe und Personen zu informieren, liegt dem Programm eine zweite CD mit Multimedia-Show bei. Diese bietet erstens eine solide Dokumentation des Amerikanischen Bürgerkriegs mit zahlreichen Abbildungen, Landkarten und einem ausführlichen Register sowie zweitens zahlreiche Fotos von wichtigen Persönlichkeiten und Original-Schlachtfeldern. Drittens finden Sie auf der CD einige mäßig spannende Videosequenzen von Schauspielern in Soldatenröcken, die sich mit mächtig viel Theaterdonner gegenseitig erschießen.

Ernsthaften Simulations-Spielern sei vor Beginn der ersten Spielrunde ein intensives Studium dieser CD nahegelegt. Schließlich würde sich beispielsweise General Lee im Grab herumdrehen, sollten Sie versuchen, ihn in Unkenntnis der historischen Fakten auf Seiten der Unionstruppen einzusetzen. Außerdem enthält die CD auch ein paar so nützliche Infos wie die Antwort auf die Fragen: "Wie groß ist ein Regiment?" oder "In welchem Jahr war doch gleich die Schlacht von Antietam?"

Damit ist American Civil War eine insgesamt gut gelungene Kriegssimulation. Grafisch zwar nicht berauschend und spielerisch mit kleineren Schwächen, lohnt sich das Programm für Fans des Genres durchaus. Und auch absolute Pazifisten können zumindest mit der beiliegenden Multimedia-CD lebendige Geschichte lernen. (2)

Alternativen:

Die große Schlacht von Shiloh
empire interactive • 119,95 Mark
Civil War General
Sierra • ca. 100 Mark
Fantasy General
Mindscape • 79 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

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

Pro

Detailreichtum
CD-Player
Begleit-CD

Kontra

Keine Gesamtübersicht
Landkarten-Maßstab

Spiel-/Dauerspaß: **43 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **15 von 20**
Sound: **15 von 20**

TOTAL: 81

Terror T.R.A.X.

Knoblauch macht einsam und hilft gegen Vampire. Das ist auch Lorenz Steinke bekannt. Seit neuestem geht er nicht mehr ohne die kleinen grauen Zehen aus dem Haus.

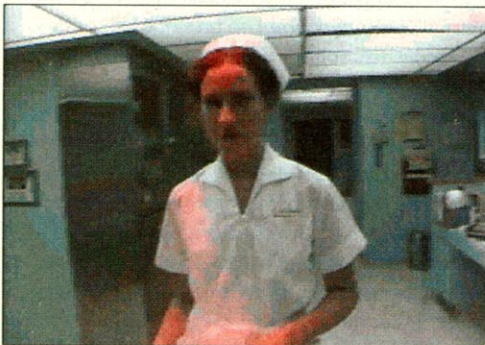
911 – das weiß in Amerika jedes Kind – ist die Telefonnummer, unter der man Hilfe ruft, wenn ein Mensch in Not ist. Ob ein Unfall im Straßenverkehr, Feuer oder ein Raubüberfall: Der Operator am anderen Ende der Leitung nimmt den Anruf entgegen und schickt Hilfe. Aber was ist mit Fällen, in denen nicht nur ein ganz

Kopf hineinoperiert. Dank dieser elektronischen Augen und Ohren können Sie in der T.R.A.X.-Kommandozentrale auf Ihrem Monitor jeden Schritt der Vampirjäger verfolgen.

Nur keine Fehler

Sie sind es, der den T.R.A.X.-Jägern dann in entscheidenden Situationen die richtigen Befehle

Hilfe bei Ihren Einsätzen gibt Ihnen der Computer, der ständig alle hereinkommenden Anrufe analysiert und gemeinsam mit Ihnen die T.R.A.X.-Agenten kontrolliert. In brenzligen Situationen stellt er Ihnen immer die entscheidenden Fragen. Ihre Antwort übermittelt er dann an die Agenten vor Ort. Anschließend bewertet der Computer Ihre Entscheidung. Sind



Diese Krankenschwester weiß ein ganze Menge – leider will Sie Ihnen nicht helfen

„gewöhnlicher“ Räuber das Leben des erschreckten Anrufers bedroht, sondern ein leibhaftiger Vampir? Wenn verängstigte Anrufer von Untoten berichten, die Ihnen Organe stehlen wollen oder von Vampiren, die Ihnen nach Blut und Leben trachten? Dann ruft der Operator nicht etwa Polizei und Rettungswagen, sondern gleich das supergeheime Team von T.R.A.X., dem mobilen Einsatzkommando für paranormale Fälle.

Jagd auf Zombies

T.R.A.X. steht für Trace Research Analyse eXterminate, zu deutsch: Finden, Untersuchen, Analysieren und Auslöschen. Nur wirklich mutige Männer und Frauen, echte „tough guys and girls“ arbeiten für dieses knallharte Ghostbuster-Kommando. Bewaffnet mit geweihtem Wasser,

Ein äußerst gruseliger und brutaler, aber auch sehr spannender interaktiver Film

Knoblauch, Kruzifix und Silberkugeln ziehen sie aus, um Vampire, Monster und Zombies zu jagen.

Bei ihren Notfalleinsätzen nehmen die T.R.A.X.-Kämpfer immer eine Überwachungskamera und ein Mikrofon mit, mal an der Sonnenbrille befestigt, mal als Implantat in den

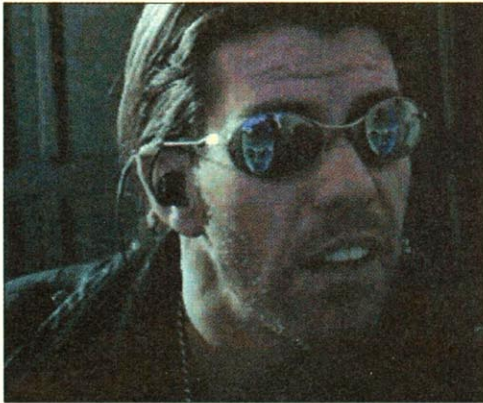


Welche Leiche mag sich unter dieser Decke verstecken?

geben muß. Soll Ihr Mann/Ihre Frau vor Ort den Tatort eines paranormalen Verbrechens näher untersuchen oder einen flüchtenden Täter verfolgen? Soll er oder sie auf den Schatten schießen, der hinter der nächsten Ecke hervorschaut, weil dies ein gesuchter Mörder sein muß, oder könnte es sich dabei auch um ein harmloses Kind handeln? Derlei Entscheidungen müssen Sie in Sekundenbruchteilen für Ihre Vampirjäger treffen. Eine falsche Entscheidung, ein zu langes Zögern, und schon stirbt Ihretwegen ein Mensch unter den Bissen eines transsylvanischen Blutsaugers oder durch eine verirrte Revolverkugel.



Sind Sie bereit, Ihren Kollegen zu töten, weil er möglicherweise selbst zum Vampir geworden ist?

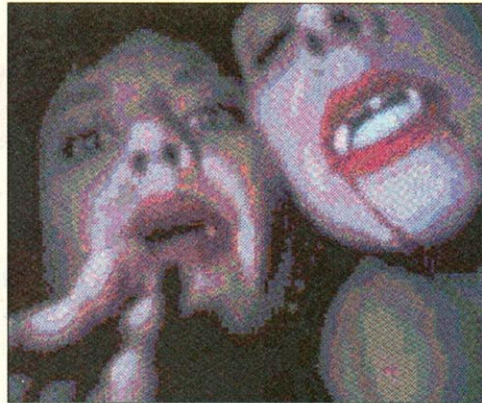


Phil Graves ist einer Ihrer Vampirjäger. Wie alt er wohl wird?

Sie dabei nicht schnell genug, treffen Ihre Leute eigene Entscheidungen. Aber auch die können natürlich falsch sein. Sterben mehrere Agenten durch Ihr Zögern oder Ihre Fehlentscheidungen, setzt Ihnen die Maschine den Stuhl vor die Tür. Sie sind gefeuert. Game Over.

Wer ist Dr. Hemos?

Falls Sie Ihre Agenten nicht sofort in den Tod führen, kommen Sie im Verlauf dieses interaktiven Films einem überaus gruseligen Arzt namens Dr. Vitus Hemos auf die Spur. Dieser hat



Diesen Damen haben ziemlich Hunger – allerdings nur auf menschliches Blut

nicht nur ein fürchterliches Geheimnis sondern auch ausgesprochen scharfe Zähne. Nach und nach werden Sie dann herausfinden, was er in seinem Labor so alles mit menschlichen Einzelteilen anstellen kann und welche bösen Überraschungen er für neugierige Vampirjäger auf Lager hat.

Doch der Weg zu ihm und seinen untoten Komplizen ist mit zahlreichen Opfern gepflastert. Und einige davon sehen nicht mehr besonders vorzeigbar aus, wenn Ihre Agenten in deren Wohnungen eintreffen. Für meinen Geschmack

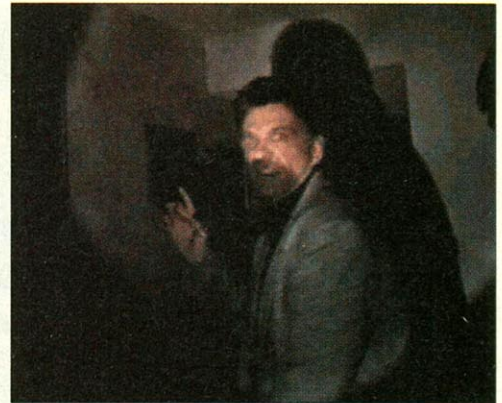
geht der Film übrigens an einigen Stellen ein bißchen weit. Große Regisseure des Grusel-Kinos wie Alfred Hitchcock haben schon vor vielen Jahren bewiesen, daß man spannende Filme auch drehen kann, ohne Menschen mit ausgestochenen Augen und aufgeschlitzten Bäuchen zu zeigen.

Herber Gruselschocker

Bei Grolier aber ist man offensichtlich anderer Meinung und

hat mit Terror T.R.A.X. einen herben Gruselschocker herausgebracht, der das Prädikat "ab 18 Jahre" durchaus zu Recht trägt. Denn, wie so viele Dinge im Leben, ist auch Horror eine Geschmackssache. Wenn Sie Filme mögen, in denen Menschen verstümmelt werden, bitte schön.

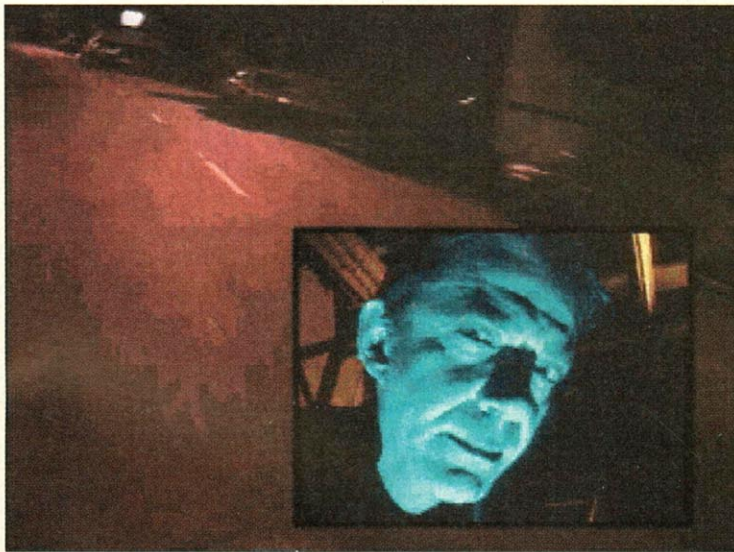
Auf jeden Fall ist das Programm technisch gut gemacht. Der Film wurde mit viel Aufwand, Ketchup und Liebe zum gruseligen Detail gedreht. Die Spielsteuerung ist angenehm leicht und funktioniert mit nur zwei Tasten – alles andere erledigt Ihr T.R.A.X.-Computer. Kinderleichte Bedienung also.



Gestatten: Dr. Hemos. Nur einer von vielen, die Ihnen nach dem Leben trachten

Nicht sonderlich gut gefallen hat mir die Speicherfunktion. Normalerweise bin ich es bei Spielen gewohnt, mindestens eine Handvoll Situationen abspeichern zu können. Anders bei Terror T.R.A.X.: Sage und schreibe ein Spielstand kann auf der Festplatte abgelegt werden. Einfach die Taste S drücken, und schon wird die aktuelle Szene abgespeichert – allerdings ohne Kommentar oder Bestätigung durch das Programm. Hat das Abspeichern aus irgendeinem Grund nicht funktioniert, merken Sie das erst, wenn Sie das Spiel bei nächster Gelegenheit weiterspielen möchten. Dann dürfen Sie nämlich das ganze Game noch einmal von vorne beginnen. Sehr ärgerlich.

Alles in allem ist Terror T.R.A.X. ein wirklich "reizendes" Game für lange, dunkle Winterabende. Beschweren Sie sich aber nachher nicht, wenn Sie von dem Spiel Alpträume bekommen und schweißgebadet aufwachen. Ich habe Sie gewarnt. (P)



Unterwegs ein Gruß von Dr. Hemos. Finden Sie sein Labor



Diese junge Frau sieht ziemlich tot aus. Aber ist sie es wirklich?

Alternativen:

Blown Away
Magellan/MGA • 109,95 Mark
Angel Devoid
Mindscape • ca. 100 Mark
Ripper
Gametek • 119,95 Mark

Hersteller: Grolier/Bomico
Preis: ca. 49,95 Mark

Minimum:
486 DX 33 mit 8 MB RAM, VGA,
Windows 3.X oder 95

Pro
Originelle Idee
Grusel-Stimmung
Fairer Preis

Kontra
Nur eine Speichermöglichkeit
Sehr brutale Szenen

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 75

TERROR T.R.A.X.

REVIEW

Solar Crusade

Der in die Jahre gekommene Lorenz Steinke warf sich noch einmal in seinen mittlerweile viel zu eng gewordenen Raumanzug, flog los und rettete – na was wohl? – mal wieder die ganze Welt.

Zugegeben: Als Redakteur einer Spiele-Zeitschrift führt man schon ein feines Leben. Ausgezeichnete Bezahlung, geregelte Arbeitszeiten, 10-Stunden-Woche und sechs Monate Urlaub im Jahr sind in unserer Branche eine Selbstverständlichkeit. Auch die üblichen kleinen Aufmerksamkeiten vom Arbeitgeber, wie zum Beispiel die Champagner-

Wochenenden auf der redaktionseigenen Yacht und der Dienst-Benz mit eigenen Chauffeur, sind nicht zu verachten.

Journalisten sterben früh

Doch ganz im Ernst: Nach wie vor wird der Journalisten-Beruf von Versicherungen als der Job mit der drittniedrigsten Lebenserwartung eingestuft. (Platz 1 belegen Crash-Test-Dummies der Automobilindustrie, und Platz 2 teilen sich Bibelverkäufer im Iran und Verkehrspiloten amerikanischer Charter-Airlines.) Grund für die schlechten Aussichten von Redakteuren, das Renten-Alter zu erreichen, ist vor allem die hohe Selbstmordrate.

(Anm. des Chefredakteurs: Es soll auch welche geben, die infolge Körperzüchtigung durch Pressesprecher frühzeitig ableben. Könnte leicht wieder passieren, nach diesem Artikel.)



Und weiter geht die Jagd auf dem planetarischen Schrottplatz: Besiegen Sie das hüpfende Müllmonster?



Was aussieht wie die Wüste von Arkansas, ist die Oberfläche eines weiteren feindlichen Planeten. Und was müssen Sie hier machen? Erraten. Einfach ballern



Es geht doch nichts über das Zufallsmoment in Action-Spielen: Wetten, daß der dreiundvierzigste Angreifer auf dem Mars-Mond auch beim hundersten Mal immer von oben links kommt und dann eine halbe Drehung fliegt?

Geschichte spielt in der Zukunft – im Weltraum.

Spiele-Tester (genervt): "Laß mich raten: Böse Aliens greifen die Menschen an. Und der Held unserer Handlung ist ein tapferer Raumschiff-Pilot, der die Menschheit durch einen beherzten Einsatz vor Tod und Versklavung retten kann."

Hersteller (beleidigt): "Warum hast Du nicht gleich gesagt, daß Du Dir heimlich eine Beta-Version von unserem Game besorgt hast?"

Spiele-Tester: "Seufz!"

Hersteller: "Aber es kommt noch besser. Bei der Grafik haben wir einen echten Quanten-Sprung geschafft."

Spiele-Tester (wieder etwas neugieriger geworden): "4-D-Grafik? Raumschiff-Hologramme, die aus dem Monitor herausragen? Echtzeit-Raytracing?"

Hersteller (wichtig): "Na ja, nicht direkt."

Unser neues Konzept heißt Classic-Line. Wir haben die gute alte 320x200-Pixel-Auflösung wiederbelebt. Das Motto dabei ist: Zurück zu den Anfängen. Die Spieler werden an die einfache Grafik der Home-Computer von früher erinnert. Und dafür werden uns die Gamer lieben. Außerdem konnten wir eine Menge Kohle für Programmierer und teure Grafik-Rechner sparen und... äh, aber das ist eine andere Geschichte."

Spiele-Tester (überzeugt): "Niemand wird so ein Spiel kaufen."

Hersteller (im Brustton der Überzeugung): "Doch, doch. Allein schon wegen der tollen Sounds. Wir haben einem New Yorker Filmhändler für viel Geld das letzte noch erhaltene Band mit den Originaldialogen von Fritz Langs Kino-Klassiker "Metropolis" von 1925 abgekauft."

Spiele-Tester (überrascht): "Aber das war doch ein Stummfilm."

Hersteller (verärgert): "Ja, das haben wir dann auch gemerkt. Und für die Musik haben wir nicht die Rechte bekommen. Mein jüngster Sohn hat dann einfach auf seiner Blockflöte ein paar neue Sounds programmiert. Wir mußten nur noch ein paar fette Drums und etwas Rauschen drunterlegen, schon waren die Tracks fertig. Hat mich nur einen Dauerlutscher für den Bengel gekostet."

Besonders an Freitagnachmittagen, kurz vor Redaktionsschluß, stürzen sich viele Redakteure aus den Fenstern ihrer Bürotürme, beißen von akuter Verzweiflung getrieben in den Starkstromanschluß ihrer Joysticks oder vergiften sich selbst mit einem Computer-Virus. Grund für diese lemminghafte Neigung zum Suizid sind nicht zuletzt Telefongespräche wie dieser Anruf eines Software-Herstellers beim Redakteur einer Spiele-Zeitschrift:

Hersteller: "Hallo, bester Software-Tester von allen. Ich hätte da ein brandneues Spiel für dich zum Testen. Sagenhafte Grafik, glasklare Sounds, abwechslungsreiche Handlung und erstklassiges Gameplay. Kurz und gut: Der absolute Spiele-Hit und Mega-Seller des Jahres. Ein echter Knüller."

Spiele-Tester (gelangweilt): "Das letzte Spiel, das du mir so angeboten hast, hat in unserem Test nur 6 Punkte bekommen."

Hersteller: "Aber diesmal ist alles ganz anders. Schon die Handlung. Drei Autoren-Teams haben ein halbes Jahr an der Story gefeilt. Sogar ein Nobelpreisträger für Literatur hat bei der Geschichte Hand... äh Stift, angelegt."

Spiele-Tester (noch gelangweilter): "Ja und, was passiert nun bei dem Game?"

Hersteller (feierlich): "Nun, wir haben uns da etwas völlig neues ausgedacht. Etwas, das noch nie dagewesen ist. Die ganze

Spiele-Tester (enttäuscht): "Gibt es denn nicht irgendwas bei dem Spiel, was bisher noch nie dagewesen ist?"

Hersteller (selbstsicher): "Na klar. Unsere Hyper-Super-Whooper-Special-Player-Game-Action-Engine mit Multiplanetarität."

Spiele-Tester (neugierig): "Multiplanetarität?"

Hersteller (noch selbstsicherer): "Ja, genau."

Wenn dem Spieler das Fliegen und Abballern von Raumschiffen auf dem einen Planet zu langweilig wird, dann fliegt er mit seinem Scooter einfach zum nächsten Planeten und ballert dort feindliche Raumschiffe ab. So wird das Game nie langweilig – Multiplanetarität eben."

Spiele-Tester (wütend): "Mir reicht's. Wer soll denn, bitte schön, so etwas testen? Unsere Leser würden uns dafür hassen."

Hersteller (überlegen): "Nun, ich hatte eigentlich gedacht, daß du zehn Seiten Review zu dem Game schreibst. Ich kann dich natürlich nicht zwingen, das zu tun. Aber ich habe hier auf meiner Festplatte ein paar Screenshots von deinem letzten Versuch, ein berühmtes indiziertes Action-Game zu spielen. Wenn diese Bilder auf verschlungenen Wegen in das Internet gelangen, könnte die ganze Welt sehen, daß du beim Kettensägen-Duell gegen einen Sack Reis und einen blinden Ork verloren hast. Als Spiele-Tester wärest du damit wohl erledigt."

Spiele-Tester (winselnd): "Nein, bitte nicht."

Hersteller (kurz ab): "Also, du weißt, was du zu tun hast. Die CD mit unserem sagenhaften Weltraum-Spiel schicke ich dir morgen per Post. Wäre nett, wenn du im Heft noch ein paar Seiten Platz hast, für ein Interview mit unserem blinden Grafiker."

Ende des Gesprächs. Der Spiele-Tester legt ganz langsam den Hörer auf. Dann stellt er vorsichtig einen Holzstuhl auf seinen Schreibtisch, klettert auf diesen Stuhl und befestigt sorgsam das eine Ende seines Maus-Kabels an der Deckenlampe. Aus dem anderen Ende formt der Spiele-Tester eine große Schlaufe und legt sich diese um den Hals. Er wirft noch einen letzten Blick auf das Foto auf seinem

Schreibtisch, das einen kleinen, kugelförmigen Kerl und den Spiele-Tester in freundschaftlicher Umarmung zeigt. "In Freundschaft – Dein Pac-Man", steht als Widmung auf dem Foto. Der Spiele-Tester zerdrückt eine Träne in seinem Auge und gibt dann dem Stuhl, auf dem er steht, einen heftigen Tritt.

Zwei Tage später findet eine Putzfrau die sterblichen Überreste eines einst vielversprechenden Spiele-Testers. "Komisch.", wundert sie sich. "Warum tut so einer das? Die Jungs haben doch alles, was sie wollen: Ausgezeichnete Bezahlung, geregelte Arbeitszeiten, 10-Stunden-Woche..."

Aber zurück zum Spiel. Wenn Sie dieses FIKTIVE Telefongespräch bisher nicht abgeschreckt hat und Sie durchaus Spaß an aufgewärmten Action-Handlungen im Weltraum haben, könnte Solar Crusader ja vielleicht das Richtige für Sie sein. Erwarten Sie allerdings keinen spietechnischen Meilenstein. Sound und Grafik sind einfache, aber nicht mehr ganz zeitgemäße Hausmannskost. Die Handlung ist sattem bekannt, und da kann auch das hübsche Comic-Intro vorab, bei dem sich Ton- und Bildspur immer mal wieder gegenseitig überholen, wenig retten.

Ode an die Monotonie

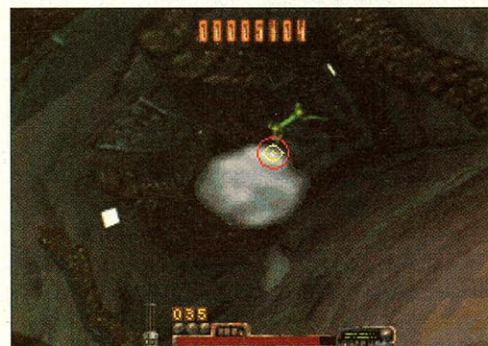
Übrigens, wer hat eigentlich den Programmierern gesagt, wir Spieler würde Games mögen, bei denen die feindlichen Raumschiffe immer in festgelegter Reihenfolge und Richtung und auf die Millisekunde berechenbar angreifen? Gibt es da nicht so etwas wie einen Zufallsgenerator in heutigen Computern? Und auch mein eigenes Raumschiff würde ich lieber selber steuern, anstatt vom Computer durch die immer gleichen Landschaften geführt zu werden – sonst könnte ich ja gleich ins Kino gehen.

Aber Schwamm drüber. Wenn Sie ein



Ein Blick ins Intro: Wie nicht anders zu erwarten, sind die Menschen bei diesem Spiel die Guten

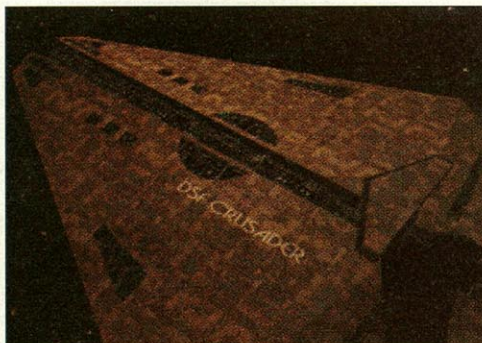
absoluter Fan des Genres sind, können Sie Solar Crusade möglicherweise etwas abgewinnen. Ansonsten gilt meine Empfehlung: Finger weg. 



Durch diese hohle Gasse muß er fliegen: Im Stollen gibt es massenhaft Munition und natürlich jede Menge Feinde und Ärger



Ziemlich hinüber, dieser Raumkreuzer. Ob irgend jemand auch nur einen Sterntaler dafür zahlen würde?



"Der Weltraum, unendliche Weiten ..." Woher kenne ich diesen Spielanfang nur?

SOLAR CRUSADE

Alternativen:

Absolute Zero
Domark ● ca. 100 Mark
Descent 2
Interplay ● ca. 100 Mark
Earthsiege 2
Sierra ● ca. 100 Mark

Hersteller:

Infogrames

Preis: ca. 80 Mark

Minimum:

486/33, 8 MB RAM, VGA, DOS 5.

Pro

Wenige Lichtblicke bei der Grafik

Kontra

Ideenlos
Eigenes Raumschiff wird vom Computer gesteuert

Spiel-/Dauerspaß:	21 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	6 von 20

TOTAL:

46

Time Trouble

Waschmittel, Medikamente, Feuerlöscher – plötzlich wurde Martin Mirbach bewußt, was er der chemischen Industrie eigentlich alles verdankt. Ob's an diesem neuen Werbespiel von westka lag?

Hin und wieder gibt es Werbespiele, auf die es sich zu warten lohnt. Vision zum Beispiel fällt ganz sicher in diese Kategorie. Handelt es sich hierbei doch um das erste Spiel, das nach Ablauf der Werbekampagne kommerziell vermarktet wurde. Auch Free Spirit, das von Rauser entwickelte erste 3-D-Werbe-Adventure, hat es geschafft, neue Akzente auf dem Markt zu setzen. Die Entwickler der Kölner Werbeschmiede westka haben es sich nun zum Ziel gesetzt, mit Time Trouble einen weiteren Meilenstein auf der Werbespielwiese zu setzen.

In unserer Juni-Ausgabe haben wir erstmals über dieses Spiel berichtet und uns damals bereits recht euphorisch über die schönen Hintergrundgrafiken geäußert. Durch die vielen Feinarbeiten an dem erst kürzlich bei westka erschienenen Ritter-Sport-Werbespiel Agent XXL verspätete sich die Geburt des jüngsten Kindes allerdings immer wieder aufs Neue. Jetzt ist es endlich da, und wir hatten reichlich Zeit, es auf Herz und Nieren zu untersuchen.

Der Segen moderner Chemie

Time Trouble entstand im Auftrag der Chemie-Verbände Baden-Württemberg. Kein Zweifel, die chemische Industrie hat nicht nur in Deutschland mit einem eher schlechten Image zu kämpfen. Ein gutes Werbespiel käme da gerade recht. Die Frage ist nur: Mit welchen Inhalten soll man das Spielgeschehen auffüllen, ohne den Spieler immer wieder mit der Nase auf den Segen moderner Chemie zu stoßen? Bei westka hat man allerdings eine gute Lösung für dieses Problem gefunden, indem man die Handlung einfach auf mehreren Zeitebenen spielen läßt.

Zunächst findet sich der Spieler in der Zukunft wieder, genauer gesagt im Jahr 2054. An der Universität Heidelberg arbeitet im "Institut für

neue Werkstoffe" ein Team von Wissenschaftlern an der Entwicklung der Zeitkapsel Tempus. Nach einem mysteriösen nächtlichen Einbruch ist plötzlich der fast fertige Tempus-Prototyp verschwunden. Doch damit nicht genug, auch der Institutsleiter Dr. Retortius hat sich scheinbar in Wohlgefallen aufgelöst.

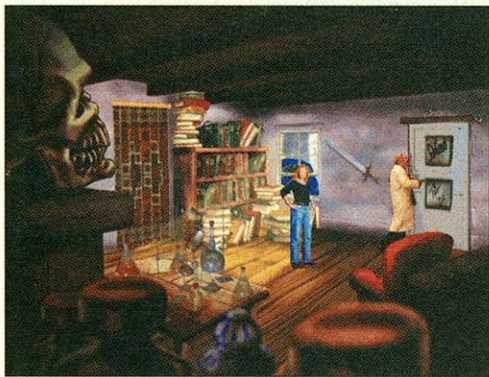
Die vier übrig gebliebenen Mitglieder des Wissenschaftsteams machen sich natürlich sofort daran, den Professor zu suchen. Schnell können sie rekonstruieren, daß nicht die Einbrecher den Tempus-Prototypen für eine Zeitreise benutzt haben, sondern der Professor selbst. Im weiteren Verlauf der Handlung kommen sie einem unglaublichen, weltbedrohenden Plan auf die Spur, den zu verhindern es nur eine Möglichkeit gibt: Das Team muß den zweiten Tempus-Prototypen



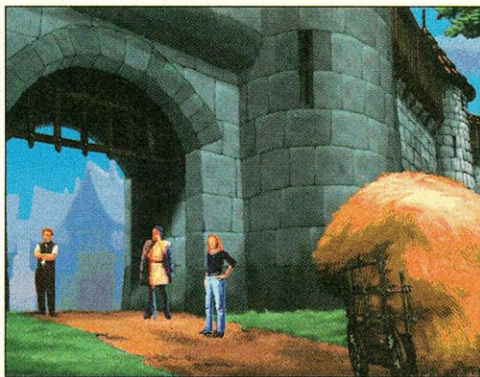
Hm... ist heute Sperrmüll?



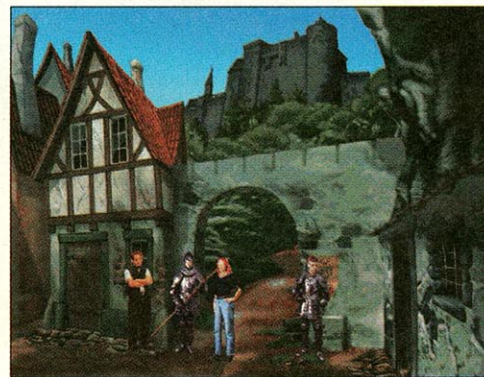
Oh nein – es ist ein Festtag!



Schöne Grafiken...



... aber zum Teil schwere Rätsel



Wo bitte geht's zur Chemie?

fertigstellen und ebenfalls in der Zeit zurückreisen, um seinem Chef zu helfen und die Welt zu retten.

So gelingt es, den Spieler schnell in ein packendes Adventure zu verwickeln, über dessen weiteren Verlauf wir an dieser Stelle natürlich noch nichts verraten. Dennoch: Die durchdachte Story gehört ausdrücklich zu den Stärken des Spiels. Sie hat sogar noch einen weiteren Vorteil. Durch die Verlagerung der Handlung in die Zukunft, kombiniert mit Reisen in die Vergangenheit, wird der Spieler ebenso mit (möglichen) chemischen Neuerungen wie auch mit historischen Chemikern konfrontiert, ohne daß er es eigentlich merkt. Im Jahre 2054 besitzen die Autos nun mal eine Kohlefaser-Karosserie und fahren mit Rapsöl, und für die Verdienste der Herren Paracelsus und Liebig interessieren sich die Kids in der Schule wohl auch nicht so sehr. Hier gehört beides einfach dazu.

Schöne neue Bilder

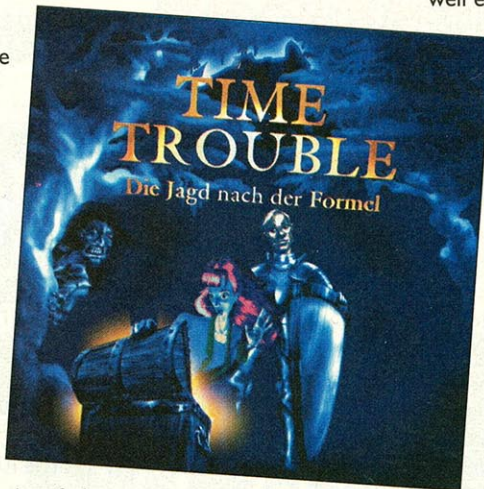
Wie Time Trouble ganz direkt von chemischen Entwicklungen profitiert, zeigt sich im schillernden Magenta, im satt-dunklen Zyan und im tiefsten Schwarz. Solche Farben wären doch ohne Chemieprodukte gar nicht herstellbar! Aber im Ernst: Die zweite große Stärke des Spiels liegt eindeutig in den wunderschönen Grafiken. Die detailreichen Hintergründe und einige sehr gute 3-D-Renderanimationen würden auch so manchem Vollpreisspiel zur Ehre gereichen.

Etwas heraus fallen allerdings die vor der Blue-Screen gefilmten und nachträglich ausgestanzten Darsteller. Zum einen ist die bloße optische Qualität der Aufnahmen nicht ganz so gut wie die kommerzieller Produkte, zum anderen scheint man bei westka immer noch ein kleines Problem mit der Programmierung von Wegen zu haben. Zwar rennen die Figuren hier nicht mehr ganz so wild durch Gegend und Gegenstände wie noch bei Agent XXL, sondern laufen nur noch etwas eiernd durchs Bild, aber trotzdem: Da haben wir doch etwas gefunden, woran es sich noch zu arbeiten lohnt.

Dafür gibt es aber an der schauspielerischen Leistung der Darsteller ebenso wenig zu mäkeln wie an der Sprachausgabe, dem Soundtrack oder der Steuerung. Bei letzteren haken zwar die innovativen Elemente (nein, der Cursor springt

bei rechtem Mausklick nicht immer automatisch ins Inventory in der linken oberen Bildecke), aber dadurch wird Time Trouble auch nicht schlechter als Spiele, die solche Tricks erst gar nicht versuchen.

Jongliert werden muß mit dem Cursor sowieso. Nicht nur die verschiedenen Gegenstände aus dem Inventar werden so angewählt, auch die Aktionen der Figuren (untersuche, nimm, benutze, sprich mit...) und sogar die Figuren selbst. Denn in Time Trouble kann und muß der Spieler zwischen den verschiedenen Mitgliedern des Teams hin- und herschalten. Sei es, weil Michael mit seinen dicken Fingern nicht durch den Gullydeckel greifen kann oder weil der



Die große Stärke des Spiels liegt in den wunderschönen Grafiken

störrische, alte Paracelsus sich ausschließlich mit der hübschen Andrea unterhalten will. Beim Spieler wird so jedenfalls eine Extraportion Hirnschmalz stimuliert.

<http://www.chemie.com>

Überhaupt sind die Rätsel in Time Trouble nicht ohne, manchmal sogar hart am Rande der Fairness. Warum man etwa ein abgestelltes Fahrrad nicht einfach benutzen kann, sondern ins Inventar packen und dann zu Fuß weitergehen muß, entzieht sich meinem Verständnis. Andere für den Verlauf der Handlung wichtige Gegenstände (Waschmittel!) sind nur durch pixelgenaues Anklicken zu finden. Und auch insgesamt verläuft die Geschichte sehr linear: Wer nicht wirklich sämtliche Schritte in exakter Reihenfolge ausführt, bleibt zwangsläufig hängen. Immerhin trägt dieses Konzept zu einer immensen Erhöhung des Spielumfangs bei. Da behaupte noch einer, Werbespiele seien immer zu kurz und zu leicht!

Selbst mit komplettem Lösungsweg sitzt man gut und gerne vier Stunden an diesem Spiel. Und weil eigentlich nur wir

Fachjournalisten (hört, hört!) in den Genuß werksseitiger Lösungshilfen kommen, finden sich Tips und Tricks auf der Internet-Homepage des Chemieverbandes (siehe Zwischenüberschrift). Auch so kann Werbung aussehen.

Und wie immer bei Werbespielen bleibt zum Schluß das Problem der Benotung. 18 Mark kostet Time Trouble und ist damit von kommerziellen Spielen

weit entfernt. Aber die Zeiten haben sich geändert, und Sie bekommen ein Spitzenmagazin wie die PC Power zusammen mit einem Weltklasse-Spiel wie Hell schon für lächerliche Vierzehn-Achtzig.

Auf der anderen Seite: Wenn man mir gar nicht erst verraten hätte, daß es sich bei Time Trouble um ein Werbespiel handelt, wäre es mir vermutlich nie aufgefallen. Die versteckten Botschaften wären einfach so in mein armes Unterbewußtsein gewandert, einschließlich der gnadenlosen Glorifizierung verstorbener und zeitgenössischer Forscher. Sogar Vollpreisspiele sind da mitunter aufdringlicher (na, welches Review in dieser Ausgabe ist da wohl gemeint?). So bleibt unterm Strich ein dickes Lob in Richtung Köln und folgendes Urteil...

Alternativen:

Vision 2, Agent XXL, Crazy Circus, drei von 15 Vollversionen auf der Cover-CD 6/96!

Hersteller

und Bestelladresse: westka
Kommunikation, Deutz-Mülheimer
Str. 165-169, 51063 Köln

Preis:

18 Mark
(Vorkasse, incl. Porto & Verpackung)

Minimum:

486/33, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro

Großer Spielumfang
Günstiger Preis

Kontra

Lineare Handlungsführung
Zum Teil sehr schwere Rätsel

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL:

71



Für den Fußboden hat man wohl Glänzer benutzt



Gestern parkte hier ein Ford Sierra falsch

Victory

Victory ist eines der TopWare-Spiele, die für unter fünfzig Mark auf den Markt kommen. Trotzdem verspricht der Hersteller hohe Qualität. Ob dies stimmt, hat Marco Gremmel überprüft.

Kennen Sie noch den ersten Teil von Warcraft? Es ist zwar schon lange her, aber dieses Spiel war ein echtes Highlight auf dem Strategiesektor. In der Zwischenzeit hat sich natürlich einiges getan. SVGA ist ein neuer Standard für Spiele geworden, Komplexität wird größer geschrieben als je zuvor. Und da bringt TopWare ein VGA-Spiel auf den Markt, welches Warcraft I zum Verwechseln ähnelt.

Einer der kleinen Unterschiede: Das Handbuch wurde auf drei Seiten des Inlays gequetscht. So werden Sie nicht nur mangelhaft

erkennen, daß von Ihrem Dorf kaum mehr etwas übrig ist. Die bösen Feinde haben den Einwohnern eins über den Schädel gegeben, übrig sind nur noch ein paar halb zerstörte Häuser. Natürlich können Sie das nicht so auf sich sitzen lassen. Rache ist angesagt!

Déjà-vu

Schon nach einigen Minuten Spielzeit wird Victory Sie an Vorgängerspiele erinnern. Wie auch bei Warcraft haben Sie Soldaten und Magier, um gegen die Feinde vorzugehen.

Allerdings muß weder Holz gehackt noch Gold geschürft, sondern – man höre und staune – Milch produziert werden.

Worin hierfür der Sinn liegt, ist noch fraglich. Anscheinend wollte man sich in einem Punkt von den schon vorhandenen Spielen abheben. Jedenfalls kostet ein Haus mehr Milch als ein Bauer, logisch. Die Kuh, eine überaus wichtige Figur in diesem Spiel, ist für die Milchproduktion zuständig. Sie ähnelt dem Sammler bei Command & Conquer. Während sie gemütlich

auf Ihrem Weideland grast, produziert sie fleißig Milch, die Sie aber erst erhalten, wenn der Wiederkäuer sich im Kuhstall eingefunden hat.

Über die Währung bei Victory wären wir uns dann schon einig. Kommen wir zum Handling. Dieses gestaltet sich überaus einfach. Mit der linken Maustaste wird eine der Spielfiguren angeklickt, mit der rechten sagt man ihr,

wohin sie gehen soll. Je nachdem, ob sich an jener Stelle ein Feind oder ein Haus befindet, macht die Figur genau das richtige, sie greift an oder repariert. Aufgrund der schlichten VGA-Grafik ist der Bildaufbau und das Scrolling überaus schnell, da kann man nicht meckern.

Aufregen sollte man sich nur über die Sounds. Bereits die Intros lassen Schlimmes ahnen. Denn weder animierte Sequenzen noch Sprachausgabe

werden geboten. Statt dessen bekommen Sie ein Hintergrundbild mit ein wenig Text vorgesetzt. Nur während des eigentlichen Spiels wird fleißig erzählt. Doch das geht einem bald auf die Nerven. Und das Gedudel im Hintergrund, was

Für ein kleines Spiel zwischendurch geeignet – technisch unter dem Durchschnitt

allem Anschein nach Musik sein soll, hätte man sich auch sparen können.

Empfehlen möchte ich Victory nur jenen, die sich mal kurz die Zeit nebenher vertreiben wollen. Ansonsten rate ich lieber zum Kauf von Warcraft, das inzwischen ebenfalls für diesen Preis zu haben sein dürfte – oder gleich zu den "richtigen" Strategiespielen Command & Conquer und Warcraft 2. Da werden Sie auch von den Computergegnern mehr gefordert, als es bei diesem Spiel der Fall ist. 



Wo war doch gleich Holland?



Viel Milch, viel gut!

informiert, sondern haben auch einen integrierten Test für Ihr Sehvermögen. Wenn Sie das nicht lesen können, müssen Sie zum Augenarzt!

Victory begibt sich in die Zeit des Mittelalters. Sie schlüpfen in die Rolle des Mircho, dem Herrscher von Methien, der nach Jahren in sein kleines Dorf zurückkehrt. Inzwischen zum mächtigen Kämpfer geworden, müssen Sie

Alternativen:

Warcraft
Blizzard • (damals) ca. 90 Mark
Command & Conquer
Westwood • ca. 90 Mark
Warcraft 2
Blizzard Software • ca. 90 Mark

Hersteller: TopWare
Preis: ca. 29,95 Mark

Minimum:
486/25, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Maus

Pro
Preiswert

Kontra
Nicht mehr auf dem heutigen Stand der Technik
Abklatsch von Warcraft

Spiel-/Dauerspaß:	26 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	9 von 20
Sound:	8 von 20

TOTAL: 50

VICTORY

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Bildagentur Focus Fotograf William Campbell

Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinoceros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie“ des

WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.



Mensch, die Zeit drängt.

Rallye Racing 97

**Wenn der Postmann zweimal klingelt, oder:
Wie ein PC Power-Review entsteht**
Von Markus Brodrick



Keine schlechte, aber auch keine gute Startposition

Samstag morgen, die Türglocke schrillt. Mit Nach-der-Party-Gesicht öffne ich die Tür und starre auf ein dickes Paket. Absender: PC Power. Ach du meine Güte, das Wochenende ist versaut, eilige Aufträge vor Redaktionsschluß, denke ich. Eigentlich wollte ich mit der ganzen Mad-Max-Truppe die Rennen auf DSF verfolgen, aber wie es scheint, wird daraus nichts mehr.

Als erstes fällt mir eine CD von Software 2000 entgegen. Titel: Rallye Racing 97, Vollversion. Schon wieder so eine verkorkste Rennsimulation, denke ich. Statt Frühstück gibt es Espresso schwarz und Zigarette schwarz (Das berühmte Hamburger Hurenfrühstück), und das auch noch vor dem Rechner. Kaum ist die CD im Laufwerk, wird es interessant. Nach der schnellen, problemlosen Installation des Spiels

Rallye Racing 97 ist eine von den Fahrsimulationen, die wirklich Spaß machen.

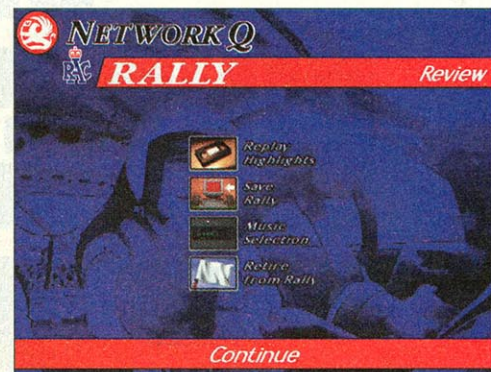
und der ersten Begutachtung der Auswahlmenüs wird mir klar, daß diese silberne Scheibe den Tag retten kann.

Samstag nachmittag, die Türglocke schrillt. Mit

viereckigen Augen vom gebannten Blick auf den Monitor begrüße ich meinen Besuch anlässlich des DSF-Rennnachmittages. Keine halbe Stunde später haben die TV-Glotzer ihr Programm vergessen und sitzen genauso gebannt vor dem Monitor, und das alles nur, weil der Sound aus den dicken Boxen des PC besser war als das Original im Fernsehen.

Nachdem sich jeder einmal am Steuer eines virtuellen Bolides versucht hat, bedauern wir schon heftigst, daß unsere Testversion noch keine Multiplayer- oder besser noch: Netzwerkmöglichkeiten bot (was bei der Kaufversion der Fall ist).

Samstag nacht, die Türglocke schrillt. Die um den Schlaf gebrachten Nachbarn starren mich an und beschweren sich über virtuelles HiFi-Motorengeräusch der



Treffen Sie Ihre Wahl

virtuellen Triebwerke und reales HiFi-Anfeuerungsgebrüll der realen Spielzuschauer.

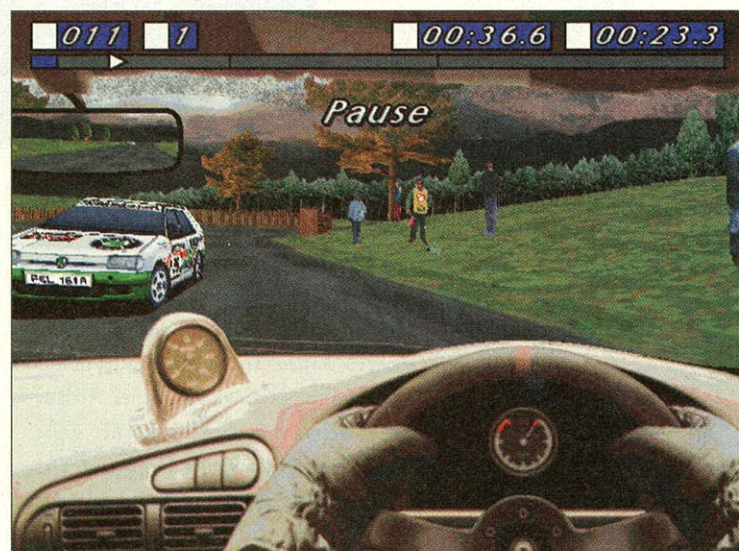
Sonntag morgen, die Türglocke schrillt. Mit übernünftigem Blick starren wir auf den Taxifahrer, der die Freunde nach einer heißen Nacht am digitalisierten Rennplatz nach Hause dieseln wird (Welch ein Stilbruch!).

Sonntag mittag, die Türglocke schrillt. Ich starre auf den Chefredakteur, der auf der Matte steht, um das fertige Review abzuholen.

Sonntag nachmittag, mein Hilferuf schrillt. Ich falle ohnmächtig in den Schlaf, meine gebrochenen Augen starren in das Leere, nachdem Klaus mir bis zur letzten Zeile die Augenlider offengehalten hat.

Gute Nachrichten

Die Programmierer von Software 2000 setzen der Punktejagd auf öffentlichen Straßen ein



Irgend jemand fährt falsch herum...

Ende. Falls Sie schon immer davon träumten, in einem bis zum letzten aufgeblasenen Serienwagen über abgesperrte, anspruchsvolle Straßenrennkurse fliegen zu lassen, wird dieses Programm Sie nicht mehr wegschauen lassen. Dieser Software kann man wirklich nicht nachsagen, sie sei wirklichkeitsfremd. Die fleißigen Frauen und Männer an den Programmierastaturen haben in mühevoller Kleinarbeit Umgebungen und Fahrzeugdaten in den großen Supercomputer gehackt.

Rallye Racing 97 bietet Ihnen die Auswahl zwischen insgesamt 28 traditionsreichen Rallyekursen in England. Damit Sie auch bei der Wahl des Fahrzeuges auf Ihre Kosten kommen, können sie zwischen sechs verschiedenen Rennfahrzeugen die Qual der Wahl genießen. Dieses Game bietet Ihnen die einmalige Möglichkeit, mit dem geringsten finanziellen Aufwand und bequem vom Platz am Rechner aus an den packenden Rallye-Läufen des RAC teilzunehmen.

Ob auf so traditionsreichen Kursen wie Donington, Chatsworth oder Leeds, die wichtigsten der in Großbritannien seit 1932 gefahrenen Kurse stehen in überraschender Detailtreue zu Ihrer Verfügung. Ob aufwendig texturierte Geländeformationen oder

anbringen. Gerade auf rutschigen Untergrund kann dieser David des Rallyesports seine leistungsmäßig überlegenen Gegner ausspielen, denen das gewaltige Drehmoment ihrer aufgeladenen Motoren nur gewagte, ungewollte Slides verschafft.

Auch die virtuellen Rennmaschinen des Computerspiels wurden so wirklichkeitsgetreu, wie es die Rechenleistung eines PC zulässt gestaltet.

Nehmen Sie Platz!

Nachdem Sie sich auf das Rennen vorbereitet, ein Fahrzeug gewählt und sich in die Liste des Startfeldes eingetragen haben, kann es losgehen. Sitzen Sie erst einmal am Volant Ihres virtuellen Boliden, gibt es kein Halten mehr. Sobald der

Zeitnehmer die Strecke freigegeben hat, können Sie Ihrer Lust auf Speed freien Lauf lassen. Ihr digitalisierter Beifahrer hat das Roadbook voll im Griff, das Kreischen des hochgezüchteten Rennaggregats übertönend, brüllt er Ihnen per Intercom die Legende der Strecke ins Ohr.

Die Kontrollen des Fahrzeugs funktionieren mit überraschender Feinfühligkeit und sprechen ohne merkliches Delay an.

Echte Rallyefreaks werden allerdings die Kontrollen für Ladedruck und Bremskraftverteilung sowie eine gesonderte Handbremse vermissen. Leider gibt es auch bei den Allradfahrzeugen keine entsprechenden Achsgetriebschaltmöglichkeiten.

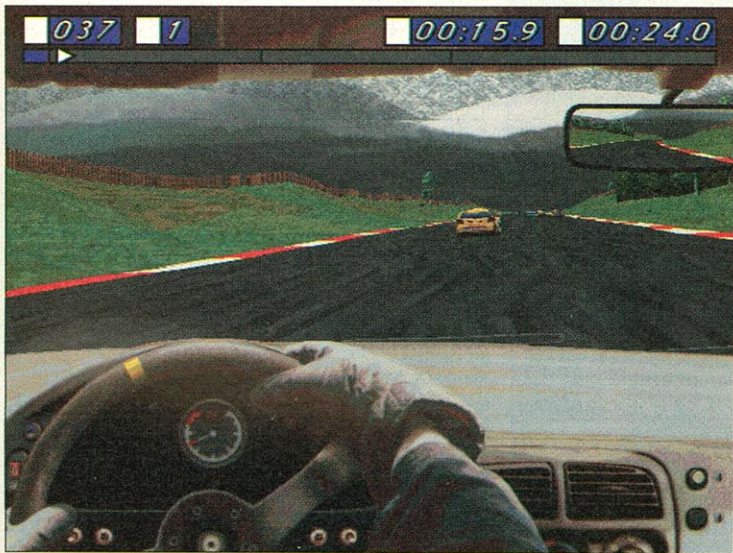
Sie werden an den anspruchsvollen Strecken Ihre helle Freude haben. Die Zeitnehmer sind anspruchsvoll, wer trödelt, fliegt raus. Also Gas, Gas, Gas, und am Lenkrad drehen wie der Teufel! Aber nehmen Sie sich vor den computergenerierten Gegnern in acht. Die anderen Fahrer sind nicht schlecht und scheuen sich auch nicht davor, es einmal richtig eng werden zu lassen. Mit einiger Übung können Sie die Kuh fliegen lassen, und wenn Sie mit dem Fahrtraining bei der Stange bleiben, wird es Ihnen mit Sicherheit gelingen, einen Platz auf



Auch eine Hippie muß mal rasten

dem Treppchen zu erheischen.

Rallye Racing 97 ist eine von den Fahrsimulationen, die wirklich Spaß machen. Auf einer ausreichend schnellen Plattform mit genügend Arbeitsspeicher ist das Gameplay trotz der aufwendigen Grafik absolut flüssig. Die wirklichkeitsnahe Geräuschkulisse wird Ihnen das Gefühl geben, mitten im Geschehen zu sein. Software 2000 hat übrigens als Promoter den zweifachen Rallye-Weltmeister und vierfachen Gewinner der Rallye Monte Carlo, Walter Röhrl, gewinnen können. Wenn Sie nach dem Spiel suchen, achten Sie einfach nur auf das bekannte Gesicht. Denn wer Walter nicht kennt, hat wie unser Chefredakteur die Welt verpennt: Der kennt höchstens John Travolta. ☺



Die A33 kurz vor der Fertigstellung?

Zuschauer am Streckenrand, die ganz wie im richtigen Leben um dasselbe springen müssen – alles ist da.

Seit 1973 sind die Läufe des RAC ein offizieller Teil der FIA-Rallye-Weltmeisterschaften. Um den Spielspaß so spannend wie möglich zu gestalten, können Sie zwischen folgenden Fahrzeugen wählen: Subaru Impreza, Ford Escort Cosworth, Renault Maxi Megane, VW Golf GTI 16V, Proton Wira und Skoda Felicia.

Die Wahl des Fahrzeuges kann Ihre Rundenzeiten auf verschiedenen Kursen entscheidend beeinflussen. Jedes dieser Rennfahrzeuge hat seine Stärken und Schwächen. Auch der leistungsmäßig schwächste Apparat des Feldes, der Skoda Felicia, kann auf engen, winkligen Kursen seine Stärken voll

Alternativen:

Formula One Grand Prix 2
MicroProse • 39,95 Mark

The Need For Speed
Electronic Arts • ca. 100 Mark

Bleifuß
Virgin • ca. 90 Mark

Hersteller: Software 2000

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

486/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro

Super Fahrzeuggefühl
Realistische Geräuschkulisse
Superschnell

Kontra

Fahrzeugkollisionen nicht real genug

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 86

Bug!

Insekten sind doof, dachte Lorenz Steinke bisher. Nun konnte er sich selbst als "Bug" vom Gegenteil überzeugen.



Selbst vor Heuschrecken hat der mutige Bug keine Angst, wenn es um das Leben seiner Familie geht

Zuerst fiel es mir gar nicht auf, daß meine Redakteurs-Kollegen sich irgendwie verändert hatten. Anfangs waren es auch nur Kleinigkeiten. Martin Mirbach, der jahrelang Angst vor Insekten hatte, schmückte eines Tages die Wände seines Büros mit großformatigen Portraits von Fliegen, Mistkäfern und Zickaden. Ein echter Gruselanblick, kann ich Ihnen sagen, so eine 10.000fach vergrößerte Schmeißfliege, die Sie aus Ihren Myriaden von Augen anglotzt.

Klaus der Käfer

Auch daß Klaus tagein, tagaus nur noch Insektenlieder summt, machte mich noch nicht stutzig. Zugegeben, es nervte irgendwie. Ständig

dieses "Maikäfer, flieg" und "Karl der Käfer" zu hören – noch dazu aus dem Munde eines Mannes, der – technisch gesprochen – die Soundfähigkeiten eines alten Rasierers besitzt.

(Anm. des Chefredakteurs: Darum nimmt man mich auch Sixtant 6006: Nicht schön, aber mit viel Rost in der Stimme!)

Aber richtig mißtrauisch wurde ich erst, als ich Markus Brodrick letzte Woche dabei überraschte, wie er, mit einem Käferkostüm bekleidet, versuchte, aus einem Fenster im dritten Stock unseres Power-Towers hinauszufiegen. Im letzten Moment konnte ich

ihn gerade noch an einem Flügel erwischen und von dieser Wahnsinnstat abhalten. Von diesem Zeitpunkt an begann ich, mir ernsthaft Sorgen um meine Redakteurs-Kollegen zu machen.

Zugegeben: In unserem Beruf ist der Wahnsinn irgendwie vorprogrammiert. Nach vorsichtigen Erhebungen werden elf von zehn Spiele-Redakteuren vor ihrem vierzigsten Lebensjahr wahnsinnig. Attila, Dr. Jekyll, Jack the Ripper – alles Männer, die lange Zeit für Spielmagazine geschrieben haben und dann nach ihrer Entlassung durch eine neue Wahnsinns-Karriere traurige Berühmtheit erlangten.

Merkwürdiger Insektentick

Trotzdem: Irgendwie merkwürdig war es schon, daß es gleiche alle meine Kollegen auf einen Schlag erwischte – und dann noch dieser Insektentick. Die Sache begann mich zu interessieren. Und so besann ich mich auf meine detektivischen Fähigkeiten und begann, nach der Quelle dieses Wahnsinns zu suchen.

Heimlich stöberte ich in Marco Gremmels Schreibtisch. Dort, wo sich sonst Pizza-Kartons stapelten, fand ich nun Butterbrotdosen, gefüllt mit Fliegen und anderem Getier; dazwischen kluge Fachbücher wie den "Kleinen Insektenfreund" und "Wie baue ich mir ein Terrarium zur Ferienwohnung um?". Ganz unten in diesem Stapel der Merkwürdigkeiten und Kuriositäten entdeckte ich dann des Rätsels Lösung.

Eine kleine unscheinbare Spiele-Packung mit dem verräterischen Titel "Bug! – Streng geheime Testversion! Nur für psychisch stabile Testredakteure". Das also war also der Grund für das seltsame Benehmen meiner Mit-Redakteure: Ein teuflisches Spiel, dazu gedacht, ihre Sinne zu benebeln, ihr Unterbewußtsein zu ködern, wie einen Fisch mit Fliegen, und sie dann zu Sklaven ihres insektischen Egos zu machen.

Teufel auch, dachte ich nur: Dieses Spiel gehört natürlich sofort getestet. Psychisch stabil bin ich jedenfalls (im Unterschied zu meinen Kollegen), also bestand für mich überhaupt keine Gefahr. Daher gleich die CD eingeschoben und durchgestartet in die Welt von Bug!.

Ein Käfer namens Bug

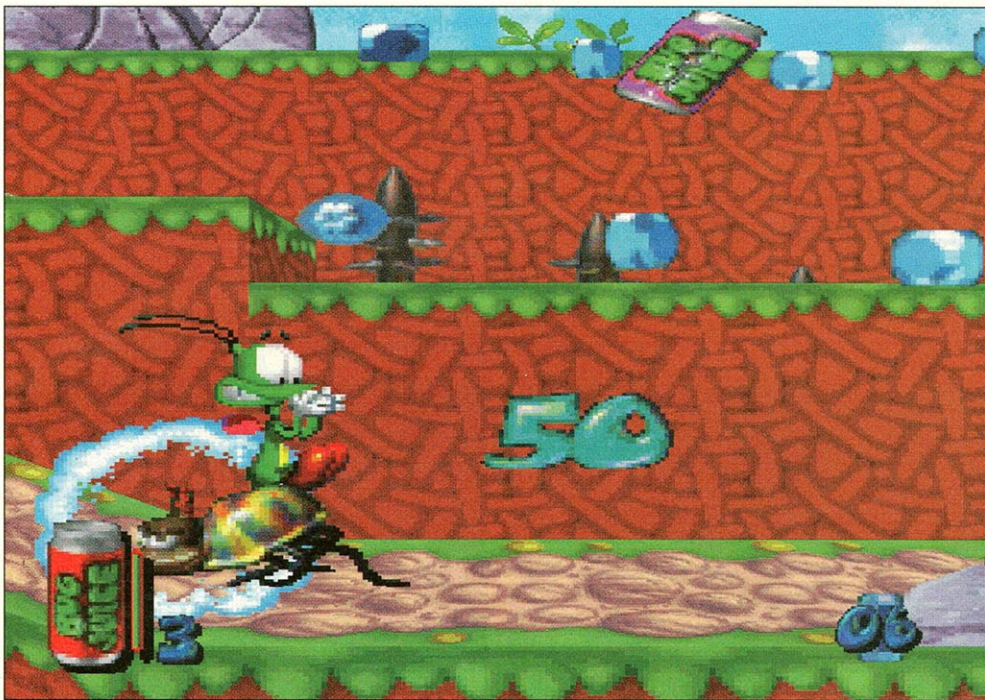
Bug, das ist ein kleines Insekt mit Stacheln, Riesenaugen und Donald-Duck-Watschelgang. In Hollywood ist Bug bereits zum Filmstar avanciert. (Das können wir jedenfalls den Zeitungsüberschriften entnehmen, die im Intro des Spiels gezeigt werden). Legendar sind seine Auftritte in Kino-Klassikern wie "Die Fliege",



Die eigenartigsten Gestalten trifft Bug in der Eisswelt, zum Beispiel hüpfende Schafe



Unterm Nordlicht und bei Eiseskälte friert Bug fast der Stachel ab



Mit seinem flinken Stachel beseitigt Bug lästige Feinde

"Independence Bug!" und "A Fistfull of Bugs". Legendar sind aber auch seine zahlreichen Partys, mit denen er Hollywoods Gesellschaft bei Laune hält und wochenlang für Gesprächs- und Schreibstoff in den einschlägigen Medien sorgt.

Als Spieler von Bug! haben Sie die ehrenvolle Aufgabe, dem Insekten-Star beim Abdrehen seines neuesten Action-Films zu helfen. In diesem hat eine böse Spinne namens Cadavera seine Familie entführt. Bug ist natürlich sofort aufgebrochen, um seine Liebsten aus den Klauen

der Schwarzen Witwe zu retten. Durch insgesamt 18 riesengroße Levels schlägt sich Bug in guter alter Jump'n'Run-Manier hindurch, bis er schließlich im großen Finale... – aber das soll hier nicht verraten werden.

Gut gelungen ist natürlich, typisch Sega, die Spielhallenatmosphäre bei diesem Game: Eingängige Ohrwurm-Musik, grellbunte Hintergründe in mehreren Scroll-Ebenen und knuffig animierte Insekten. Mit sympathischen Augenaufschlag tapst und hüpfet Bug durch

wechselnde 3-D-Landschaften. Diese Landschaften sind äußerst abwechslungsreich. Sie erstrecken sich über mehrere Ebenen, verbunden durch schmale Wege, schwebende Plattformen und allerlei Zauberdinge. Dabei kann Bug sogar in guter alter Insektenmanier Wände hinaufkriechen und an Decken entlangspazieren.

3-D-Jump'n'Run mit hohem Suchtfaktor

In den unterschiedlichen Levels schlägt sich unser Held mal im Wilden Westen mit ungezogenen Pistoleros, mal verfolgen ihn Krokodile in Urwaldsümpfen oder hüpfende Schafe (!) am Nordpol. Nur durch beherztes Springen auf die Köpfe seiner Angreifer und anschließendes Zusteichen kann er sich ihrer erwehren und Punkte sammeln.

Genial einfaches Spiel

Das Spielprinzip scheint ziemlich simpel zu sein und ist es auch, macht aber trotzdem oder gerade deswegen tierisch viel Spaß. Klar also, daß einfach gestrickte Naturen (ohne an dieser Stelle Namen zu nennen) sich von einem solchem Spiel in den Bann ziehen und verändern lassen. Sega erhofft sich von dem Game jedenfalls einen Riesenerfolg in Amerika und Europa.

Zumindest in der PC Power-Redaktion hat Bug! für einigen Wirbel gesorgt. Trotzdem schalte ich jetzt meinen Testrechner ab. Klaus hat mich nämlich zum Essen eingeladen. Er hat irgendetwas gemurmelt von Käfer-Auflauf oder so ähnlich. Ich hoffe, ich habe mich verhört.



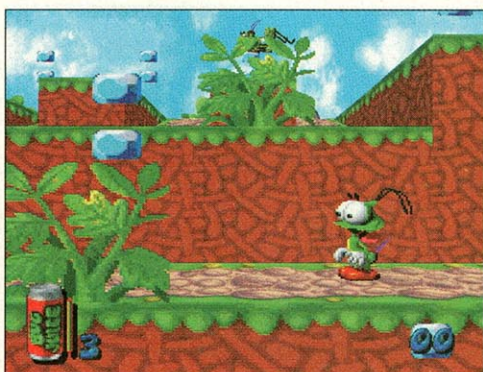
Allerlei ungewöhnliches Gekreuch und Gefleuch lauert in den verschiedenen Levels auf den armen Bug



Wenn's sein muß, geht Bug sogar die Wände hoch



Durch 18 riesige Level muß Bug seinen Weg zu den Liebsten finden



Findet Bug zwischendurch mal Zeit, sammelt er Edelsteine und andere schöne Dinge

Alternativen:

Earthworm Jim 2
Rainbow Arts ● 80 Mark
Rayman
UBI-Soft ● 99,95 Mark
Mutant Penguins
Sunrise Games ● ca. 80 Mark

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, VGA,
Windows 3.XX oder 95

Pro
Spielhallenatmosphäre
Ideenreiche Levels
Liebevoller Animationen

Kontra
kann labile Redakteure verwirren

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 83

Master of Orion II

Kein Planet zu klein, keine Sonne zu heiß, um nicht von Lorenz Steinke und seinem mobilen Pionier-Kommando besucht und besiedelt zu werden.

Wenn MicroProse ein neues Strategiespiel ankündigt, dann darf man zurecht ein mindestens überdurchschnittliches Game erwarten. Schließlich hat Programmier-Guru Sid Meier, Vater von Civilization, einen Ruf zu verlieren. Und so bekamen meine Schreiber-Kollegen und ich ziemlich feuchte Finger und einen kräftigen Adrenalin-Schub, als das Fax mit der Vorankündigung für Master of Orion II in der Redaktion eintrudelte. Zumal schon der Vorgänger Master of Orion seinerzeit ein ganz passables Game war.

Zuerst einmal war natürlich redaktionsintern zu klären, wer das Spiel testen durfte. Allerdings: Klaus bekommt schon Höhenangst, wenn er nur auf einen Stuhl steigen muß. Völlig undenkbar also, daß er ein Game testen würde, in dem es um Raumschiffe, große Höhen und unendliche Weiten geht.

Pizza-Panik

Martin Mirbach und Markus Brodrick haben sich erst kürzlich von einem Ferengi beim Pokern die Hosen ausziehen lassen. Klar also, daß man sie nicht mehr auf fremde Rassen und Planeten loslassen darf. Und Marco Gremmel hat seit seiner letzten Netzwerk-Session eine Pizza-Phobie. Schon wenn er Gegenstände sieht, die klein und rund sind (zum Beispiel Autoreifen, CD-ROMs oder eben UFOs) und entfernt an Pizzen erinnern, wird Marco käsebleich und ziemlich unapfänglich.

Und damit war die Entscheidung getroffen: Der einzige, der mit der gebührenden Unparteilichkeit und im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte Master of Orion II testen konnte, war ich. Also gleich in die Tasten gegriffen, die CD-ROM eingelegt und das Spiel installiert.

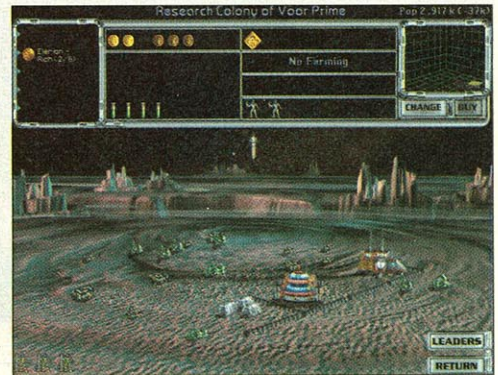
Eigentlich, so sollte man meinen, ist das Thema



Stimmt das Zahlenverhältnis von Bauern und Wissenschaftlern nicht, müssen Ihre Kolonien hungern

Weltraum-Strategiespiel in Deutschland schon ziemlich ausgereizt. Fast im Wochentakt kommen neue Titel auf den Markt, bei denen der Spieler in Gestalt eines allmächtigen Gottvaters seine Populationen über Planeten verteilen, handeln und Krieg führen lassen darf. Auch Master of Orion II hebt sich beim ersten Anspielen nicht sonderlich von der Masse des Genres ab.

Der Plot ist altbekannt: Jeder Spieler (zwischen zwei und acht Personen oder Computer können teilnehmen) darf sich eine von insgesamt 13 Rassen aussuchen oder eine eigene Population kreieren. Anschließend geht es in einen abgelegenen Quadranten des Universums, wo Ihr Volk fortan siedeln, sich vermehren, und Güter produzieren soll. Dummerweise sind Ihre Leute ein bißchen blöd – wie das bei derartigen Simulationsspielen nun mal so ist, und daher müssen sie ihnen erst einmal zeigen wo es langgeht, sprich: Sie müssen ihre Populationen aufteilen in Bauern, Arbeiter und Wissenschaftler, anschließend Bauaufträge zur Erweiterung der Kolonien erteilen und immer wieder Raumschiffe zu anderen Planeten schicken



Auf manchen Planeten ist kaum Landwirtschaft möglich – dann hungern und murren Ihre Kolonisten

um Handelsbeziehungen aufzubauen.

Lebenswichtig

Dieser Handel ist natürlich lebenswichtig für sie. Denn fortschreitendes Bevölkerungswachstum hat innerhalb Ihrer Populationen zu einem allgemeinen Ressourcenmangel geführt. Ständig beschwerten sich ihre Leuten, weil sie nichts mehr zwischen die Beißerchen bekommen oder bis zu zwanzig Space-Jahre auf ihr neues Trabant-Raumschiff warten müssen. In Ihren Händen liegt es nun, Ihrer Rasse zu neuem Glanz und vollen Kühlschränken zu verhelfen. Zu diesem Zweck müssen Sie Kontakt mit anderen Alien-Rassen im Weltall aufnehmen und mit diesen Handel und Technik-Austausch betreiben. Natürlich werden Sie nicht von allen Rassen freundlich begrüßt. Manche Aliens sind äußerst zugeknöpft, andere drohen Ihnen gar mit Krieg, sobald Ihr gegenseitiges Freundschaftsniveau unter einen bestimmten Pegel sinkt.

Um bei diesem aufregenden Spielgeschehen nicht die Übersicht zu verlieren, können Sie Führer für Ihre Raumschiffe und Planeten anheuern. Diese Spielfiguren, bis zu acht können gleichzeitig für Sie arbeiten, nehmen Ihnen Routineaufgaben ab und halten Ihnen so den Kopf frei für die Dinge von wirklich universaler Bedeutung. Klar, daß die Führer nicht alle gleich gut sind. Außerdem sind die Honorarforderungen mancher von ihnen wahrhaftig großwahnssinnig. Daher unser Tip: Stellen Sie nicht gleich den Erstbesten ein. Schließlich reisen genug billige und willige Abenteurer und arbeitslose Raumschiffkommandeure durch den Weltraum. Und manche davon sind echte Glücksgriffe.

Damit das Spiel nicht zu linear verläuft, haben sich die Programmierer noch eine Reihe von Katastrophen ausgedacht, die Ihre Populationen in unregelmäßigen Abständen heimsuchen. So kann es



Die Elerians gehören eindeutig zu den schöneren Rassen im Universum. Dummerweise nehmen sie Einladungen ins Kino nur alle 11.345 Jahre an



Im Technischen Handbuch können Sie sich über Waffen, Werkzeuge und Raumschiffe Ihrer Planeten informieren

passieren, daß auf Ihrem Lieblingsplaneten ein Meteoriten- und Kieselstein-Hagel niedergeht oder ein Erdbeben Ihre Kolonie zerstört.

(Anm. des Chefredakteurs: Den Kieselstein-Hagel müssen wir ja eh jeden Tag ertragen!)

Gut gelungen ist die Gewichtung zwischen den einzelnen Spielelementen. Niemand kann nur durch Handeln oder durch Krieg sein Spielziel erreichen. Viel Mühe hat man sich auch bei der Gestaltung der Alien-Rassen gegeben. Sie unterscheiden sich nämlich nicht nur durch ihr Äußeres. Jede von ihnen hat auch andere Vorlieben, Stärken und Schwächen. Manche kommen von Planeten mit geringer Schwerkraft und haben deswegen einen filigranen



Dieser Schrecken aller Spielberg-Fans ist ein ganz passabler Mitarbeiter - sofern man ihn nicht reizt

Körperbau und wenig Kampfkraft. Andere sind genügsam und ernähren sich von Steinen, was die Nachschubversorgung sehr einfach macht – denn Steine gibt es ja fast auf jedem Planeten. Wieder anderen Rassen geht es wie Gustav Gans. Das Glück ist ihnen hold und sie werden viel seltener von Katastrophen heimgesucht.

Master of Orion II ist insgesamt ein sehr ausgereiftes und komplexes Strategiespiel mit übersichtlicher Spielsteuerung. Immerhin bis zu acht Personen können sich in die Tiefen des Weltalls begeben und miteinander handeln oder sich gegenseitig die grünen Alien-Schädel einschlagen. Damit eignet sich das Game gut für durchwachte und durchspielte Nächte im privaten Netzwerk. Zuvor sollte man allerdings im Solo-Spiel gegen den Computer, am besten unter Zuhilfenahme des integrierten Tutors, ein paar Übungsrounds fahren. Denn es dauert doch schon geraume Zeit, bis man sich mit den komplexen Zusammenhängen im Spiel vertraut gemacht hat.

Grafisch und klangtechnisch bietet das Spiel nichts außergewöhnliches. Ein hübsches Design der Bildschirme, übersichtliche Tabellen und Karten erfreuen das Simulanten-Herz. Zur Auflockerung hätte ich mir aber noch ein paar Video-Sequenzen gewünscht, wie es sie beispielsweise bei Space Bucks, dem Konkurrenzprodukt von Sierra, gibt. Dort sind übrigens auch die Soundtracks deutlich eingängiger, wenn auch manchmal etwas nervig. Spielerisch aber hat Master of Orion II eindeutig die Nase vorn und verdient deswegen durchaus unsere Empfehlung – und das nicht nur für eingefleischte Fans des Genres.

Alternativen:

Chaos Overlords
NewWorld Computing ● ca. DM 100
Space Bucks
Sierra ● ca. 100 Mark
Civilisation II
MicroProse ● 129,95 Mark

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 25, 8 MB RAM, SVGA,
Windows 3.X oder 95 oder
MS-DOS 5.0

Pro
Gewichtung der Spielelemente
Unterschiedliche Alien-Rassen
Tutor

Kontra
Keine Videos

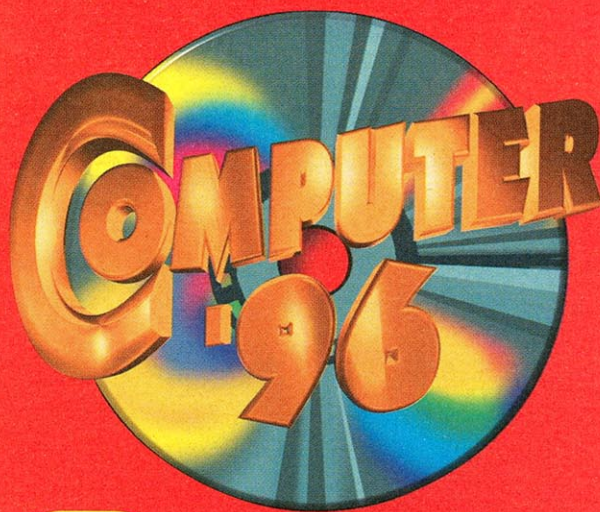
Spiel-/Dauerspaß: **45 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **16 von 20**
Sound: **13 von 20**

TOTAL:

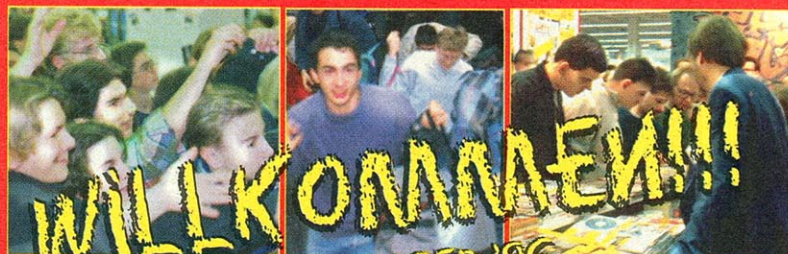
83

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten
Computer-Messen Europas«



**Computer
Online
Multimedia
Entertainment**



15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELEND KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE

TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschafts-
veranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für
Veranstaltungen und
Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

___ Karten Erwachsene à 23 DM ___ DM
___ Karten Schüler/Studenten à 18 DM ___ DM
GESAMTPREIS ___ DM

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.)

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

Gene Wars

Mit Spielen wie Theme Park, Populous und Dungeon Master hat sich die Firma Bullfrog einen guten Namen gemacht. All diese Spiele haben auf ihre Art Maßstäbe in den jeweiligen Genres gesetzt. Ob Gene Wars das Zeug dazu hat, ein Klassiker zu werden, weiß Jonathan Eves zu berichten.



Langsam, aber sicher wird's was mit dem Planetenaufbau



Hier gibt es viel zu tun...

Normalerweise beginnen Spiele mit einem tollen Intro, gefolgt von dem eigentlichen Spielfeld mit den ach-so-beliebten Animationen und etlichen Sounds. Nicht so nach dem Start von Gene Wars: Es gibt nicht allzu viel zu sehen, und man fragt sich, was bei diesem Spiel überhaupt zu tun ist. Zum Glück hat man anfangs viel Zeit, dies herauszufinden und sich mit der Steuerung, den Gebäudetypen und Charakteren vertraut zu machen. Glauben Sie mir, Ihre Geduld zahlt sich aus!

All meine Menschen...

In der Gestalt eines Gottes übernehmen Sie die Kontrolle über die Erdenbewohner. Unglücklicherweise befindet sich ihr Volk dabei nicht auf der guten alten Mutter Erde, sondern irgendwo im Weltall. Im Laufe des Spiels reisen sie mit ihren Erdlingen von Planet zu Planet, quer durch das Universum. Die meisten dieser Planeten sind äußerst lebenswert, doch sie haben leider den Fehler, daß sich dort bereits andere Rassen angesiedelt haben. Und gegen diese dürfen Sie keineswegs zu aggressiv vorgehen.

Denn vor vielen Jahren, nach etlichen Kriegen zwischen den einzelnen Rassen, haben die mächtigen Ethers die Herrschaft im Universum übernommen. Diese haben allen anderen Rassen ihre Waffen fortgenommen und die unterlegenen Spezies, darunter auch die

Menschen, über unzählige Planeten im ganze Weltall verstreut. Dort sollen sie neue Kolonien aufbauen. Die Ethers beobachten dabei das Treiben der unterlegenen Rassen auf den einzelnen Planeten. Und wo immer es zu kriegesischen Auseinandersetzungen kommt, treten die Ethers in Erscheinung und bestrafen die kriegführenden Parteien äußerst hart.

Das Spiel läuft über insgesamt 24 Levels, wobei jedes auf einem völlig anderen Planeten spielt. Sobald Ihr Volk von den Ethers auf einem

neuen Stern abgesetzt wird, bekommt es Anweisungen, was es hier zu tun hat. Ihre Aufgabe ist es, diese Anweisungen umzusetzen, bevor die Ethers Sie und Ihr Volk zum nächsten Planeten verfrachten.

Forschen Sie viel!

Zu Beginn eines Levels besteht Ihre Kolonie immer nur aus einem einfachen Gebäude und einer Wissenschaftseinheit. Forschung ist bei diesem Spiel sehr wichtig. Denn eine Spezies, die nicht rechtzeitig neue Techniken entwickelt, gerät gegenüber anderen sehr schnell ins Hintertreffen. Mit einer Vielzahl von Schaltflächen auf dem Bildschirm und über Hotkeys müssen Sie nun Ihr Volk steuern. Im Verlauf eines Levels müssen Sie zahlreiche Dinge beachten, und Ihre Arbeit wird zunehmend stressiger. Viel Erfahrung verlangt vor allem die richtige Verteilung Ihrer knappen Ressourcen auf die Bereiche Hausbau,

Eine ausgesprochen vielfältige Simulation für fortgeschrittene Gamer

Forschung, Landwirtschaft und Verteidigung gegen Angreifer. Ein reichlich komplexes, fast schon kompliziertes Game erwartet Sie, aber wer mitdenkt und Erfahrung sammelt, wird mit der Zeit gute Taktiken für das Überleben der eigenen Rasse entwickeln.

Ihre Bevölkerung setzt sich aus vier verschiedenen Berufsgruppen zusammen: Ingenieuren, Genetikern, Botanikern und Rangern. Alle vier Gruppen sind für den Spielverlauf gleichermaßen wichtig. Das sogenannte Goop ist die Währung auf Ihren Planeten. Hiermit können Sie alles mögliche bauen und entwickeln – von Gebäuden bis zu neuen Lebensformen. Ohne Goop allerdings sind sie völlig aufgeschmissen. Es wird gewonnen durch das Recyclen von Pflanzen und toten Lebewesen. Es ist der Grundstein des Lebens auf jedem Planeten.

Steuern will gelernt sein

Es dauert eine Weile, bis Sie sich mit der Steuerung des Spiels vertraut gemacht haben. Aber zu Beginn eines jeden Levels werden Sie ausführlich mit den darin vorhandenen

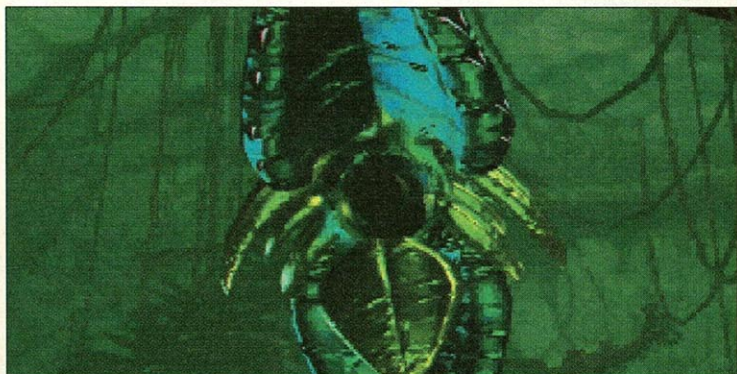
technischen oder sonstigen Neuerungen vertraut gemacht. Unglücklicherweise können Sie diese Neuerungen nicht immer gleich entwickeln und ausprobieren. Denn oft müssen Sie sich erst einmal gegen andere Lebensformen auf den Planeten durchsetzen. Zwar verbieten die Etherals jede Kampfhandlung in ihrem Herrschaftsbereich. Doch selbst ein Etheral sieht

Genmanipulation gefällig?

Im weiteren Verlauf des Spiels können Sie verschiedene Gebäudetypen bauen, und Sie erhalten zusätzliche Funktionen zur Steuerung Ihrer Spielfiguren. Diese neuen Optionen bleiben Ihnen auch auf den Planeten der nächsten Levels erhalten. Sie lernen dabei ständig neue fremde Lebensformen kennen und entwickeln schließlich



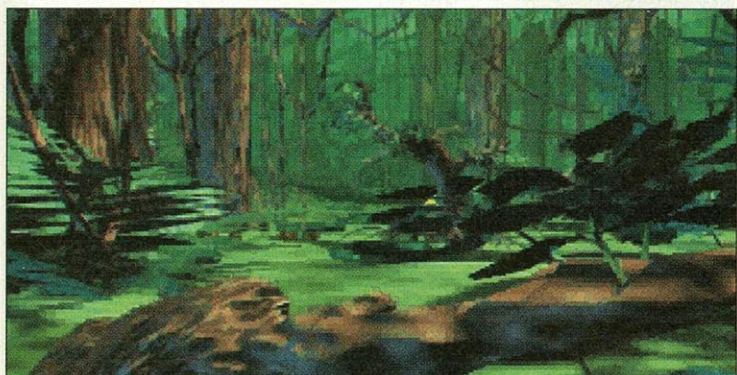
Auf zum nächsten von 24 Planeten!



Freund oder Feind? Sie werden es erfahren, wenn Sie Gene Wars spielen

nicht alles. Und so kann es leicht passieren, daß Ihre Kolonie plötzlich von bösen Außerirdischen überrannt wird, ohne daß die Etherals etwas davon mitbekommen.

Sie können diese feindlichen Attacken nun abwehren oder mit eigenen Angriffen erwidern. Immerhin verfügen Sie über ein paar kleinere Waffen. Und so können Sie ein paar Ihrer Leute gegen die anderen Rassen auf Ihrem Planeten in Marsch setzen. Achten Sie dabei allerdings auf Ihr Radar. Denn wenn die Etherals gerade zufällig



Rechnen Sie damit, daß Sie nicht allein sein. Jeden Moment könnten Sie angegriffen werden

vorbeikommen und sehen, daß Sie Krieg führen, kriegen Ihre Leuten ordentlich was auf den Deckel.

Technologien, um mit DNA, einem Grundbaustein des Lebens zu experimentieren. Schon bald können Sie damit neue Hybridtiere und Mischlings-Lebensformen entwickeln, die besondere Fähigkeiten besitzen.

Zu Beginn verfügen Sie allerdings nur über Maultiere, die Sie zum Sammeln von Pflanzen einsetzen können. Diese Pflanzen können Sie zu Goop recyceln und damit Ihre Kolonie aufbauen. Vor allem auf die schnelle Entwicklung ihrer eigenen Rasse kommt es an. Denn auf jedem neuen Planeten gibt es bereits ein paar andere Lebensformen, mit denen Sie im

Wettbewerb stehen. Nur wenn Sie schneller als die anderen sind, erreichen Sie Ihr jeweiliges Spielziel.

Die Grafik ist gut und von der Qualität, wie man sie bei einem Bullfrog-Spiel erwartet. Die Programmierer haben viel Wert auf Details gelegt und den einzelnen Charakteren und Lebensformen jeweils typische Bewegungen und Verhaltensweisen beigebracht. Die Landschaften werden von Level zu Level immer vielfältiger. Über das riesengroße Spielfeld können Sie mit der Maus oder durch Drücken der Hotkeys scrollen. Die Sound- und Spracheffekte sind witzig und geben dem Spiel zusätzlich Atmosphäre.

Netzwerk-Option fürs Büro

Die Netzwerk-Option wird sicherlich vor allem in Büros Freunde finden, bietet Sie doch die Möglichkeit, in der

Mittagspause mal eben die Rasse der Lieblings-Kollegen auszulöschen. Die Steuerung des Netzwerk-Spiels ist fast identisch mit der im

Solo-Modus. Allerdings können Sie im Netzwerk-Modus neuen Spielern einen kleinen Vorsprung geben, indem deren Kreaturen besonders schnell forschen dürfen. So können sich Anfänger und Fortgeschrittene einen fairen Kampf liefern.

Gene Wars ist eigentlich kein Spiel für totale Neulinge. Aber für fortgeschrittene Fans des



Packen wir's an!

Genres ist es eine erstklassige Herausforderung. Es ist unheimlich vielfältig und macht süchtig, was man kaum von jedem Spiel der Gattung

Glauben Sie mir, Ihre Geduld zahlt sich aus!

Simulationen behaupten kann. Es steckt eben jede Menge Leben in Gene Wars. Daher wird das Game mit Sicherheit schon bald weltweit viele Anhänger finden, die nur eines im Kopf haben: Wie entwickle ich meine Kolonien ständig weiter? 

Alternativen:

Civilization II
MicroProse • ca. 100 Mark
Afterlife
LucasArts • ca. 100 Mark
Space Marines
Software 2000 • ca. 110 Mark

Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 2 66, 8 MB RAM,
VGA/SVGA, DOS 6.0

Pro
Höchst originell
Langzeit-Spielspaß
Sehr komplex

Kontra
Langsamer Einstieg

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 82



Muppet TREASURE ISLAND™

Es gibt eine große Anzahl von Spielen für Erwachsene, doch nur wenige Games für Kinder. Zum Glück hat Activision diese Marktlücke erkannt und ein Märchen-Adventure für die Zielgruppe der Dreikäsehochs herausgebracht. Auf insgesamt drei CDs, bis an den Rand der Silberscheiben voll mit Video-

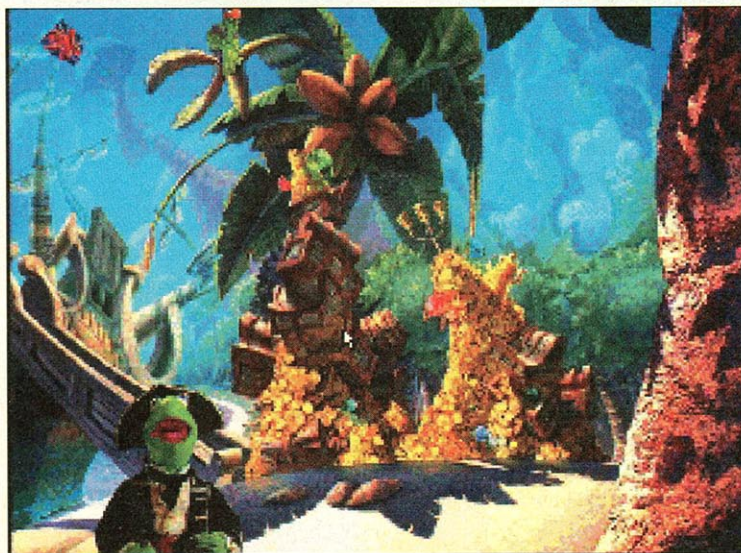
Sequenzen und Live-Action. Ein Spiel mit Piraten, Abenteuer auf hoher See und jeder Menge Spannung – genau das Richtige für große Kinder wie Jonathan Eves.

Oft werden Games, die sich an jüngere Spieler richten, mit Bezeichnungen mit Edutainment oder – auf gut deutsch – Lernspiel abgetan. Wenngleich es in diesem Sektor in letzter Zeit diverse Perlen gab, die sogar dem "Kommerz" Konkurrenz machen, so

tut man sich dennoch als Erwachsener etwas schwer damit. Vor allem dann, wenn man keine Kinder hat und somit auch wenig Sinn darin sieht, sich ein Edutainment-Programm zuzulegen.

Anders sieht es da bei den Muppets aus: Sie genießen weltweite Beliebtheit bei jung und alt.

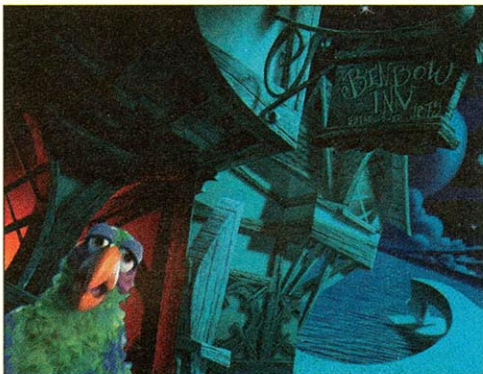
Die TV-Serie mit den Puppen des leider viel zu früh verstorbenen Jim Henson ist Kult und erzielte sogar bei uns am "heiligen Samstagnachmittag" hohe Einschaltquoten. Und es waren nicht nur Kinder, die vor dem Fernseher saßen oder die ebenso erfolgreichen



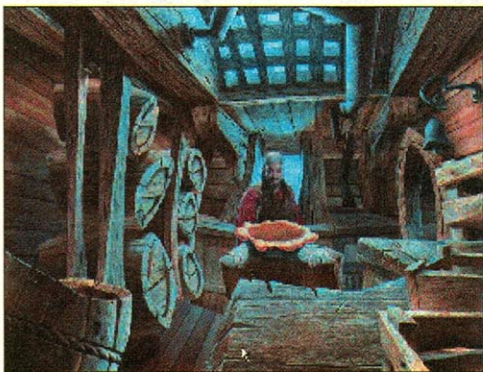
Willkommen auf der Schatzinsel



Die Farbenpracht ist ein Leckerbissen fürs Auge



Na, Puppe, was liegt an?



Wir wissen nicht, was Ihnen dieser gute Mann empfiehlt...

Kinofilme mit den Muppets anschauen. Activision setzt mit Muppet Treasure Island einen solchen Kinofilm um.

Frei nach Stevenson

Das Adventure bietet eine gut geschriebene Story in Kombination mit packend-witzigen Video-Sequenzen. Sie übernehmen die Rolle des netten Helden Hawkins. Der hat einige Rätsel zu lösen und sein Schiff zur berühmten Schatzinsel zu navigieren, wo es einen großen Piratenschatz zu heben gibt.

Die Grafik des Spiels ist exzellent und vermittelt eher das Gefühl, gerade die Muppet-Show im Fernsehen zu sehen, als ein Computerspiel zu spielen. Auch die phantastischen Videos geben dem Spiel Tiefe. Das Game funktioniert nach dem Point-and-Click-Prinzip: Gegenstände werden mit Mauszeiger und Maustaste angewählt. Allerdings sind nicht alle Objekte, die angewählt werden, wirklich wichtig für den Spielverlauf. Manche sind nur als Gimmick gedacht und erhöhen den Spaßfaktor, ohne Sie in der Handlung weiterzubringen. Trotzdem lohnt es sich, alles anzuklicken.

Leichtes Spiel

Der Aufbau des Spiels ist professionell gemacht, und gerade deshalb läßt es sich besonders einfach spielen. Mit ein bißchen Nachdenken lassen sich alle Rätsel im Spiel lösen – manchmal geben die Spielfiguren sogar kleine Hilfen. "Richtige" Adventure-Freaks werden das Game daher in wenigen Stunden gelöst haben. Für jüngere Kinder hingegen hat das Game genau den richtigen Schwierigkeitsgrad, Erwachsene werden vor allem an den exzellenten Muppet-Grafiken ihren Spaß haben.

Als kleine Überraschung gibt es außerdem die Möglichkeit, einfarbige Screenshots auszudrucken. Diese können dann von Ihren Kindern bunt angemalt werden. Möglich ist dies allerdings erst, wenn das ganze Spiel komplett gelöst ist.

Musik und Soundeffekte haben Kino-Qualität. Activision hat es geschafft, die Original-Stimmen der Muppet-Charaktere zu engagieren. (Inwieweit bei der demnächst bei Bomico erscheinenden deutschen Version die Original-Synchronsprecher verpflichtet werden konnten, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.) Bei der Grafik zeigt sich, daß Profis am Werk waren. Ihr



Ob es hier einen Klauterermann gibt? Finden Sie's heraus!

Geheimnis ist die Arbeit mit mehreren Kameras beim Aufzeichnen der Animationen. Während eine Kamera die Figuren aufnimmt, filmt eine andere die Hintergründe. Anschließend werden

Ein gut gemachtes Adventure für Kinder mit zahlreichen Muppet-Filmen und erstklassigen Sounds.

die Bilder der Figuren in den Hintergrund hineinkopiert. Die Puppen wirken deshalb so, als wären sie lebendig und könnten tatsächlich laufen.

Trotz eines immensen Einsatzes von Technik



Der richtige Totenkopf öffnet diesen Eingang

bei der Herstellung wurde auf die Hardware-Situation der Heimanwender Rücksicht genommen. Das Spiel benötigt keinesfalls einen 166 MHz-Pentium, sondern begnügt sich im Prinzip mit einem 486 DX 33, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk und 256-Farben-SVGA unter

Windows 3.1. Empfohlen wird allerdings ein 486 DX 2/66. Andere Spielehersteller könnten sich ruhig ein Beispiel an Activision nehmen und ihre Spiele ebenfalls für kleinere Rechner optimieren.

Über 800 Videos

Insgesamt enthält das Spiel über 800 Video-Sequenzen in 45 verschiedenen handgezeichneten Landschaften. Das macht insgesamt mehr als zwei Stunden Video auf drei CDs, darunter auch zahlreiche Szenen aus dem Original-Kino-Film. Mit mehr als zwanzig lehrreichen und unterhaltsamen Rätseln hat Activision dem Game außerdem einen pädagogischen Touch gegeben, ohne daß das Spiel dadurch langweilig wäre.

Speziell für das Spiel wurde eine neue Muppet-Figur erfunden. Der Papagei Stevenson (benannt nach dem Autor der Schatzinsel!) hilft Ihnen bei schwierigen Rätseln mit kleinen Hinweisen über die Gröbel-Klippen hinweg. Außerdem transportiert Stevenson für Sie die Gegenstände, die Sie im Spielverlauf finden. Und er kontrolliert das Optionsmenü, in dem Sie Spielstände laden oder speichern sowie Malvorlagen ausdrucken und die acht Soundtracks des Spiels einzeln anhören können.

Sicherer Erfolg im Kinderzimmer

Bei dieser Menge an Farben und Musik muß Muppet Treasure Island einfach ein Erfolg bei Kindern werden. Und mit der gut gemachten Handlung und der exzellenten Grafik gefällt es sicherlich auch Erwachsenen. Schließlich begegnet man guten, alten Bekannte aus dem Fernsehen wie Kermit, dem Frosch, Miss Piggy und dem charmanten Fozzie-Bär. Applaus, Applaus! 

Alternativen:

Die Schlümpfe
Infogrames ● 69 Mark
Muppets Inside
Starwave ● ca. 100 Mark
Erstes Lesen mit den Muppets,
Iona ● ca. 70 Mark

Hersteller: Activision
Preis: steht noch nicht fest

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

Pro
Hochwertige Grafik
Erstklassige Musik und Soundeffekte
Lustige Figuren und originelle
Handlung

Kontra
Etwas zu kurz geratene Story

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 85

MUPPET TREASURE ISLAND

Die große Schlacht von Shiloh

Das Knallen von Gewehrschüssen und Geschützdonner dringen durch die geschlossene Tür von Lorenz' Büro. Kein Zweifel: Er hat wieder mal eine Kriegs-Simulation auf seinem Rechner installiert.

Es würde mich nicht wundern, wenn die Programmierer von empire interactive, dem Hersteller der Battleground-Simulationen, (hierzulande unter dem Titel "Die große Schlacht um ...") veröffentlicht) mittlerweile taub wie Steine sind. Immerhin haben Sie sich zum vierten Mal daran gemacht, eine besonders aufregende Schlacht der jüngeren Weltgeschichte inklusive dröhnendem Geschützdonner, Karabinerfeuer und bombastischer Schlachtmusik zu programmieren.

Wieder mal Bürgerkrieg

Wie schon der zweite Teil der Battleground-Serie ("Die große Schlacht um Gettysburg") spielt auch die Schlacht von Shiloh wieder während des amerikanischen Bürgerkrieges (1861-1865).



Die Aktionen der einzelnen Truppengattungen werden in kleinen Video-Schnipseln gezeigt

Offensichtlich ein Thema, das gerade Amerikaner sehr zu faszinieren scheint. Diesmal geht es um die Kämpfe zwischen den Unions- und Konföderierten Truppen in Missouri zu Beginn des Krieges. Gleich 16 Schlachten an insgesamt sechs verschiedenen Kriegsschauplätzen können nachgespielt werden. Die Simulation beginnt mit dem Scharmützel bei Wilson's Creek im August 1861 und endet mit der Schlacht von Prairie Grove im Dezember 1862.

Alte Battleground-Hasen, die bereits eine oder mehrere der Vorgänger-Versionen gespielt haben, werden sich mit dem Programm und der nicht immer ganz einfachen, weil sehr komplexen, Spielsteuerung schnell zurechtfinden. Die Menüs sind fast identisch mit denen der Waterloo-

Simulation. Und wer schon die Ardennen- oder Gettysburg-Schlachten auf seinem Rechner installiert hat, findet hierfür auf der Shiloh-CD ein Upgrade. Damit ist es möglich, nun auch Szenarien aus diesen ersten beiden Battleground-Simulationen aufzuzeichnen sowie mit einem Gegner per Email zu spielen – zwei interessante Features, die bisher nur Spielern der Waterloo-Simulation vergönnt waren.

Komplexes Kampfsystem

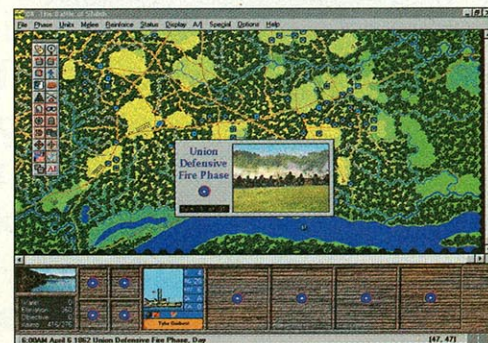
Neueinsteiger oder Umsteiger von anderen Schlachten-Simulationen werden sich erst einmal mit dem komplexen Kampfsystem vertraut machen müssen. So besteht jede Spielrunde wieder aus zahlreichen Angriffs-, Bewegungs- und Defensivphasen. Gespart hat der Hersteller diesmal beim Begleitmaterial zum Spiel. Denn während zu den Vorgänger-Simulationen mehr oder weniger ausführliche historische Handbücher gehörten, hat man sich bei Shiloh auf einen kümmerlichen Anhang mit knapper Auflistung der wichtigsten, die Schlachten betreffenden Ereignisse beschränkt.

Viel zu wenig für all jene Gamer unter uns, die eben nicht nur irgendeinen Krieg nachspielen wollen, sondern dabei auch ein bißchen über die geschichtlichen Hintergründe erfahren möchten. Bleibt zu hoffen, daß es sich bei diesem "Sparpaket" um einen einmaligen Ausrutscher handelt und spätere Simulationen wieder mit ausführlichem Begleitmaterial verkauft werden.

Soundtracks passen gut zum Spiel

Lobenswert ist dagegen die musikalische Untermalung des Programmes. Für die Soundtracks wurde der amerikanische Musiker Bobby Horton engagiert. Er ist so eine Art Rondo Veneziano für Musik des amerikanischen Bürgerkrieges.

Insgesamt ist Die Schlacht um Shiloh damit wieder ein typischer Vertreter der Battleground-Serie geworden. Kaum verändert hat sich daher auch unsere Bewertung. Bleibt zu hoffen, daß die Programmierer von empire interactive vor Fertigstellung des nächsten Programms aus dieser Reihe ihre Engine noch ein wenig überarbeiten und um Features wie zum Beispiel



Jede Spielrunde erstreckt sich über zahlreiche Phasen mit verschiedenen Angriffs- und Defensivmöglichkeiten

zusätzliche Vergrößerungsstufen der Kartenansicht erweitern. Außerdem sollten sie den Szenario-Editor aus der Ardennen-Simulation wieder aus der Mottenkiste hervorkramen und für kommende Simulationen reaktivieren.

DIE GROBE SCHLACHT VON SHILOH

Alternativen:

Die große Schlacht um Waterloo
empire interactive • 119,95 Mark

Die große Schlacht um Gettysburg
empire interactive • 119,95 Mark

The War College
GameTek • ca. 100 Mark

Hersteller: empire interactive
Preis: 119,95 Mark

Minimum:
486/33,8 MB RAM, VGA,
Windows 3.X oder 95

Pro
Detailgenauigkeit
Soundtracks
Upgrades für ältere Battleground-Ausgaben

Kontra
Kein Editor
Wenig Hintergrundmaterial

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: **79**

Shareware

Markus Brodrick wühlte sich auch in diesem Monat für Sie durch den Sharewaremarkt.

Wenn auch Sie stets die Lust packt, alte Sicherungsbänder nach "hochwertigen" Daten und Programmen von gestern zu durchforsten, sind Sie der geborene Kunde für die vielen Shareware-Sampler, die die Verkaufsregale des Handels zieren. Im Sharewarebereich können Sie durchaus sinnvolle Software entdecken, die für

eine vergleichsweise geringe Registrierungsgebühr ihren Aufgabenbereich perfekt erfüllt.

Das ist aber noch nicht alles. Die Flut der Programme des Sharewarebereiches ist absolut unübersichtlich. Vielen Anwendern macht es direkt Spaß, sich mit Maus und Filelister durch diesen Dschungel zu hauen und dabei die

"Erfindungen" tausender privater Softwareautoren zu begutachten. Für alle, die keine Lust haben, sich als Indiana Jones der Computerprogramme zu betätigen, stellen wir regelmäßig einige Scheiben vor, die uns auffielen. Aus Platzgründen sind es in diesem Monat jedoch nur zwei Titel – aber ich gelobe Besserung...

Jump & Run Games

Auch der bekannte PC-Zubehörlieferant Boeder konnte es nicht lassen, dem Endverbraucher die Qual der Wahl zwischen Hunderten von kleinen, billigen und mehr oder minder nützlichen Programmen anzubieten. Für lächerliche 15 Mark können Sie eine Scheibe erwerben, die mehr als 30 Jump'n'Runs für DOS und Windows anbietet.

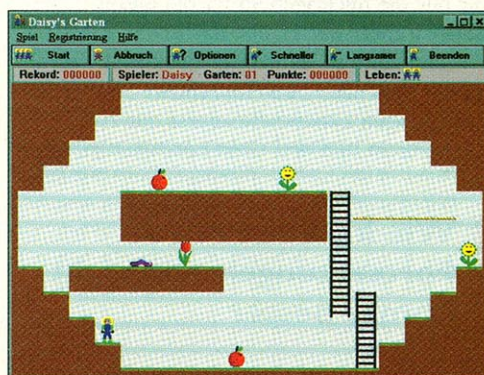
Ob es ein kleiner, primitiver *Doom-Clone* sein soll oder der gute, alte Pacman – für fast jeden Geschmack wird hier etwas geboten. Sobald Sie die CD in das Laufwerk schieben, erscheint auf dem Monitor eine kleine, übersichtliche Datenbankoberfläche. Hier erhalten Sie die Rahmeninformationen zu den jeweiligen Programmen, zum Beispiel Namen und Anschrift des Autors, die Höhe der Registrierungsgebühr

und einen kurzen Überblick über die Software selbst.

Von dieser Plattform aus können Sie die Programme kinderleicht starten und installieren. Fast alle dieser Programme laufen ohne Einschränkung. Ihrem Vergnügen steht also nichts im Wege. Sollten Sie allerdings bei Ihrer Suche auf eine Software stoßen, die Ihnen besonders gut gefällt und die Sie dauerhaft benutzen werden, wäre es nur fair, dem Autor die Registrierungsgebühr zukommen zu lassen. Schließlich ist diese Summe der Lohn für seine Mühen bei der Programmierung der Software.

Fazit: Eine gute Scheibe für Jäger und Sammler von Independent-Games.

Hersteller: Boeder • Preis: DM 14,95



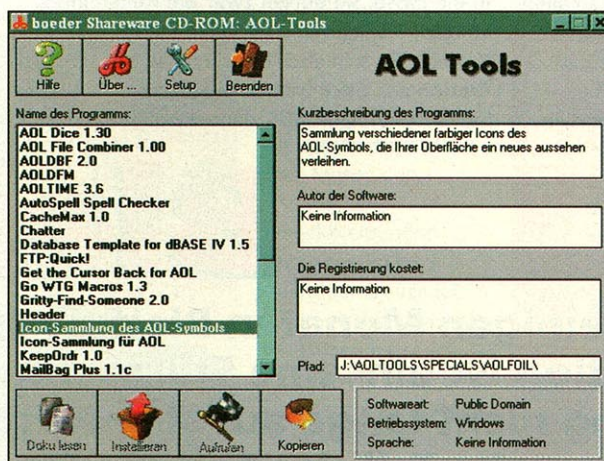
Einige Titel werden Sie an die ersten Spiele auf Ihrem C64 erinnern

AOL Tools

Hersteller: Boeder • Preis: 14,95 Mark

Sie haben sich entschlossen, die weite Welt des Wide-Area-Netzwerkes über AOL zu erkunden? Sie benötigen die passenden Hilfsmittel, um AOL optimal nutzen zu können? Ihnen kann geholfen werden. Auf der Shareware-CD von Boeder finden sich alle nur erdenklichen Tools, um das Leben im Cyberspace leichter oder noch bunter zu machen.

Ob speziell auf die User von AOL zugeschnittene Datenbanken oder kleine Online-Spiele, alles ist da. Zig Ad-On-Programme helfen Ihnen Gebühren zu sparen, Ihren Mailedienst zu vervollkommen und noch viel mehr. Falls Sie bisher noch nicht Mitglied bei AOL sind und sich für diesen Online-Dienst interessieren, finden Sie auf dieser CD die komplette Zugangssoftware samt persönlichem

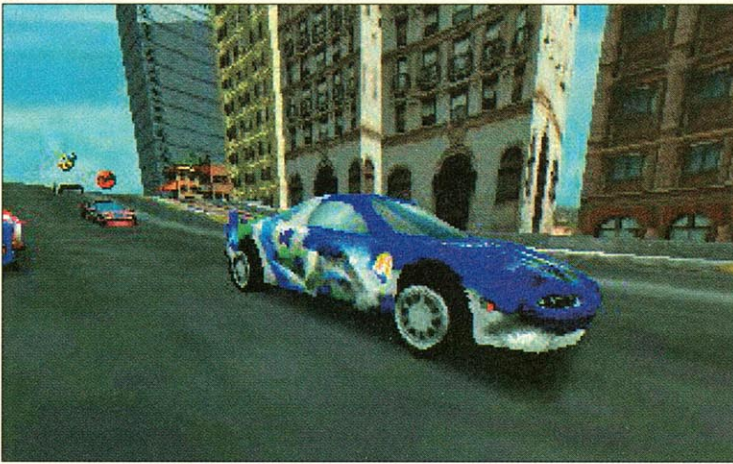


Shareware ist nicht gleich Billigprogramm. Zahlreiche Titel sind durchaus in Profiqualität erstellt worden

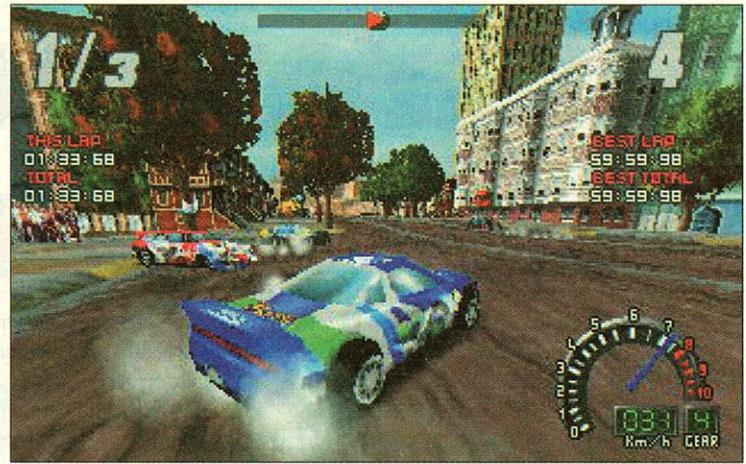
Paßwort.

Insgesamt zehn Stunden lang können Sie sich kostenfrei mit dem Dienstleistungsangebot von AOL vertraut machen. Betrachtet man den geringen Preis der CD, kann es sich für Sie lohnen, die dort angebotenen Titel zu verwenden. Im Gegensatz zum Herunterladen der entsprechenden Programme aus dem Netz erwarten Sie hier keine Datenfehler, Online-Gebühren und Telefonkosten.

Fazit: Prima Sampler für AOL-Newcomer



Nicht nur mit dem Wagen, auch mit der Wertung dieses Spiels ging es abwärts



So werden Sie des öfteren schlittern, wenn Sie den falschen Reifenbelag wählen

Mit meinem Auto im Straßenverkehr unterwegs zu sein, ist nicht immer das reinste Vergnügen. Das liegt nicht unbedingt an der Tatsache, daß es sich dabei um einen FIAT handelt. Schließlich stehen diese vier Buchstaben für "Ferrari in außergewöhnlicher Tarnung". Manchmal sind mir nur die mickrigen 45 PS, die dieses Gefährt unter der Haube hat, etwas zu wenig.

Wenn dann so ein blöder Mercedes-Fahrer auf der steil nach oben führenden zweispurigen Landstraße zuerst mit 70 dahinkriecht und erst dann beschleunigt, wenn

beabsichtigte man keinesfalls, eine realitätsnahe Rennsimulation herauszubringen. Im richtigen Leben wäre nicht nur ich, sondern auch mein Auto tausend Tode gestorben. Vielmehr bot man dem Spieler ein Rennen, wie er es von jenen Automaten kennt, die in Spielhallen und Kinos herumstehen. Einfach nur Spaß haben, das war die Devise.

Nur für Kenner

Mit dem zweiten Teil des Bestsellers hat sich Virgin keinen großen Gefallen getan. Auf jeden Fall hat man den Spielern keinen Dienst damit

öfteren auf der Fahrbahn mehr entlangrutschen als darauf fahren.

Überhaupt hat sich bei der Fortsetzung einiges geändert. Die Auswahl an Wagen ist nicht gerade sehr hoch, vor allem vermisste ich den fünften Gang, mit dem keiner der Gefährten aufwarten kann. Sogar mein kleiner FIAT hatte ein Fünf-Gang-Getriebe, warum nicht wenigstens eines der neuen Autos?

Ein weiteres Problem, mit dem der Spieler konfrontiert wird, sind die Bodenbeläge. Die sind nämlich auf jeder Rennstrecke unterschiedlich. So müssen nicht nur die

Wie im Kino: Fortsetzungen sind nicht immer besser

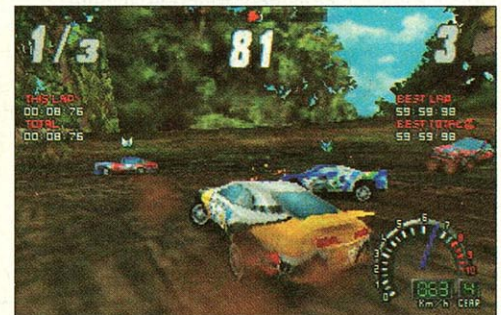
ich zum Überholen ausschere, wünschte ich mir, ich hätte so einen richtig edlen Wagen, wie es sie immer in Computerspielen gibt. Dann müßte ich nämlich nicht wieder auf die rechte Spur hinüber, zum Leidwesen aller, die hinter mir mit der Lichthupe und allen Armen hantieren, sondern würde einfach an dem Mercedes vorbeiziehen.

Bleifuß befriedigte wenigstens mit dem ersten Teil meine Erwartungen, einmal an allen anderen vorbeifahren zu können und der Schnellste zu sein. Dieses Spiel machte mir richtig Spaß und gefiel mir von der Aufmachung bis hin zum Handling. Natürlich



Heißt der Fahrer Kieselstein, muß in Holland Winter sein

erwiesen, das Handling etwas realitätsnaher gestalten zu wollen. Das ging nämlich tierisch in die Hose. Sie dürfen zwar die Reifen ihres Wagens konfigurieren, wie Sie nur wollen. Kennen Sie sich aber nicht sehr gut mit dieser Option aus oder wählen Sie die Standardkonfiguration, dann werden Sie des



Daher kommt der Ausdruck "sich aus dem Staub machen"

Reifen immer neu eingestellt werden, auch der Fahrer muß jedesmal seine Taktik ändern.

Wo ist das Lenkrad?

Leider hat sich auch bei der Steuerung nicht viel positives getan. Mag sein, daß sie realistischer daherkommt als vorher, mehr

Bleifuß 2

Als vor einigen Monaten Bleifuß, war es allen klar: Diese Rennsimulation ist einsame Spitze. Und natürlich durfte eine Fortsetzung nicht lange auf sich warten lassen. Dieser Tage erscheint der zweite Teil des Spiels – Marco Gremmel berichtet live von der Rennstrecke.

Spaß macht mir das aber nicht. So bedarf es einiger Eingewöhnungszeit, bis Sie den Dreh endlich heraushaben. Der Rest hängt dann von Ihrem fahrtechnischen Geschick ab. Die Grafik des Spiels hat sich im Standard-VGA nicht verbessert, eher noch verschlechtert. Erst die beiden Super-VGA-Modi, welche allerdings mit einigen Grafikkarten heftigen Ärger

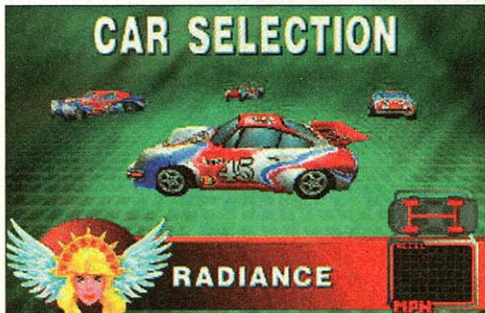
hinter der Nummer eins zurückliegen.

Effekte und Musik

Die Soundeffekte sind ebenfalls zu bemängeln. Bei dem Vorgängerspiel war es mir immer möglich, nach Gehör zu schalten und so meinen Blick auf der Straße zu lassen. Der Nachfolger läßt dies nicht zu, da die

abusahnen.

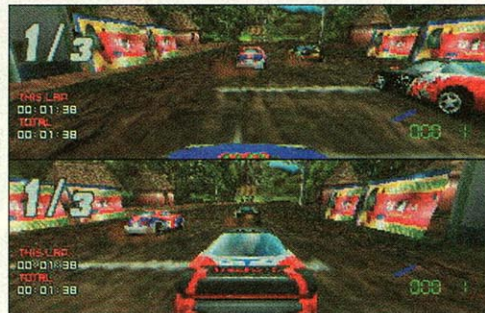
Doch leider wurde ich von der Fortsetzung enttäuscht. Die Grafik nicht viel besser, die Steuerung schlechter, der Spaßfaktor gesunken. Vielleicht haben alle Spieler, die sich gut mit Reifenkonfigurationen auskennen, mehr Spaß an dem Game. Mir gefiel immer das Automaten-Feeling von Bleifuß, und das hat



Fahrzeugauswahl – keine Qual der Wahl, bei dem mickrigen Angebot

verursachen, wissen zu begeistern, dann aber nur auf einem schnelleren Pentium

Doch es gibt auch etwas Positives zu vermelden: In der oberen Mitte des Spielbildschirmes können Sie an einer Art Statusanzeige schnell ablesen, wie die einzelnen Rennfahrzeuge auf der Strecke verteilt sind und wie viele sich noch vor Ihnen auf der Fahrbahn befinden. Außerdem erfahren Sie an Checkpoints, wie viele Sekunden Sie



So spielt sich Bleifuß 2 im Netzwerk

Motorgeräusche der Fahrzeuge in der Nähe genauso laut sind wie die eigenen. Dafür aber gibt es ein dickes Lob an den Komponisten des fetzigen Soundtracks. Der ist wirklich gelungen.

Spielerisch hat sich kaum etwas getan. Noch immer haben Sie die Möglichkeit, Übungsrunden zu drehen, an ganzen Turnieren teilzunehmen, ein Zeitrennen zu veranstalten oder im Netzwerk gegen Freunde anzutreten, worüber ich mich im Netzwerkteil noch näher auslassen werde. Multiplay ist im Übrigen dieses Mal auch auf einem Computer bei geteiltem Bildschirm möglich, doch das ist natürlich nicht jedermanns Sache.

Läster-Fazit

So schwer es mir fällt, ich muß bei meinem Fazit lästern. Irgendwie scheint es in letzter Zeit immer nur mich zu treffen, der die auf den ersten Blick ansprechenden, auf den zweiten Blick aber hinter den Erwartungen zurückbleibenden Spiele testen darf. Auch hier freute ich mich auf das Review, schließlich hatte ich eine Menge Spaß, Teil Eins durchzuspielen und im Netzwerk dann mit dem gewonnenen Raketenauto



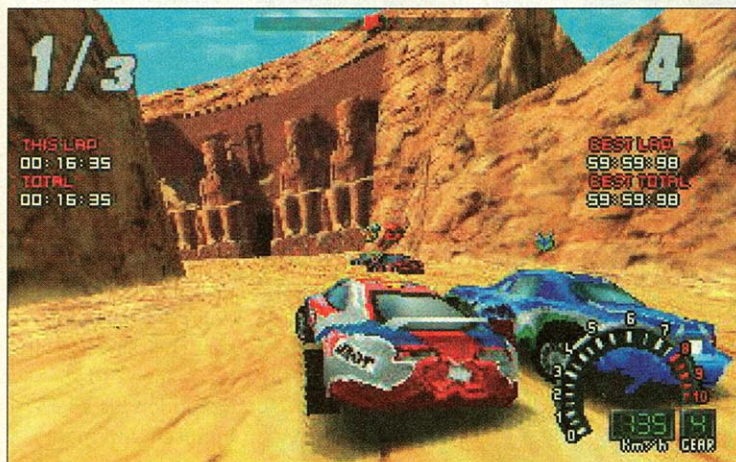
Die Sache mit den richtigen Reifen: Mußte das wirklich sein, Virgin?

sich mit dem zweiten Teil verabschiedet.

Der Nachfolger liegt irgendwo in der Mitte zwischen einer ernstzunehmenden Simulation für Motorsport-Freaks und einem reinen Fun-Produkt, wie wir es von Spielkonsolen und Bleifuß eins gewohnt waren. Mein Tip an alle Fans von Rennsimulationen: Erst einmal probefahren! Denn Bleifuß 2 ist sicherlich nichts für jedermann und eine große Umstellung, wenn man sich einmal an das Vorgängermodell gewöhnt hat. Dieses stellt übrigens noch immer eine echte Alternative dar und ist weder technisch noch spielerisch veraltet! Nun bin ich aber mal gespannt auf den dritten Teil. (1)



Hohe Drehzahlen sind erlaubt, aber es gibt nur Vier-Gang-Schaltung



Wer möchte heute mit mir kollidieren?

Alternativen:

Bleifuß
Virgin • ca. 80 Mark
Formula One Grand Prix 2
MicroProse • ca. 110 Mark
Martini Racing
Martini • ca. 30 Mark

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 79,95 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Joystick

Pro
Neue Optionen
Guter Soundtrack

Kontra
Steuerung unpräzise
Ungenügende Fahrzeugwahl

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 73

Mephisto Schachlehrer

Muster von: NBG Verlag • 49,95 Mark.

Ab dieser Ausgabe wird sich Klaus Trafford in loser Folge mit neuen und älteren Schachprogrammen beschäftigen.

Wie heißt es so schön bei Roland Kaiser: "Schachmatt durch die Dame im Spiel". Natürlich, die stärkste Figur beim Schach ist eben jene Dame. Wer seine Figuren richtig führt,

Schachprogrammen. Aber gut, schließlich verspricht uns Distributor NBG ja, daß man durch dieses Programm Meister wird, also starten wir das gute Stück erst mal.

Tja, leider zwingt uns eine Codeabfrage

zum nochmaligen Blättern im Handbuch, und dann meldet sich der Mephisto Schachlehrer mit "insufficient memory" (ich fragte mich im Nachhinein, wofür der so viel Speicher braucht). Memmaker drüber laufen lassen, aha! Und schon kommt wieder die Codeabfrage – und das bei JEDEM

Programm läuft genau so, wie es dort beschrieben ist. Nach kurzer Demo durch den Rechner darf Mensch die Züge nachspielen bzw. kleine (wirklich simple) Stellungsaufgaben lösen. Die wichtigsten Grundbegriffe wie "Remis" und "Schachmatt", das "Schlagen en passant" und natürlich verschiedene "Endspiele" (z.B. zwei

Türme gegen König, usw.) werden zwar erwähnt. Aber das A und O jedes Spiels, die Eröffnung, wird schmählich vernachlässigt!

Und das Mittelspiel... ach, was rege ich mich auf.

Es gibt Taschenbücher für 7,80 Mark oder so in jeder Buchhandlung, in denen man auf über 100 Seiten mehr erfährt als durch Mephisto Schachlehrer-Handbuch PLUS beiliegender CD.

Und wer ernsthaft Schach lernen will, wird sich ja wohl auch ein richtiges Brett mit richtigen Figuren kaufen und die Abbildungen dann nachstellen.

Es ist noch kein Meister...

Aber, so tröste ich mich, es gibt ja noch die Möglichkeit, gegen Mephisto zu spielen.

Besser gesagt gegen Total Mind, denn so heißt der Computergegner. Jawollja, ein "richtiges" Spiel mit Härtestufen von 0 bis 9 ist integriert. Ein Niveau ab 5 aufwärts ist allerdings nur jenen zu empfehlen, die viel Zeit haben, denn der Rechner braucht teilweise sehr lange (30 Sekunden bis zu 15 Minuten und mehr), um seinen nächsten Zug zu machen. Die



Realistisch ist diese Stellung wohl kaum

hierdurch einen Positionsvorteil bei gleichzeitiger, optimaler Verteidigungsstellung erreicht und dann einen Angriff startet, der den Gegner in die Knie zwingt, kommt mitunter auch ohne Dame aus. Das allerdings lernt man erst in der Praxis, und bis dahin ist es ein langer Weg.

Da ist es naheliegend, daß es neben einer ganz ansehnlichen Menge an Schachprogrammen auch eines gibt, daß – sogar mit Empfehlung des Deutschen Schachbundes – einen "spielend vom Anfänger zum Meister" (Verpackungstext) bringen will. Mephisto Schachlehrer heißt das Wunderprogramm, und es besteht aus 13 Lektionen, die im Handbuch in Wort und Bild erläutert werden.

Auf Nummer Sicher

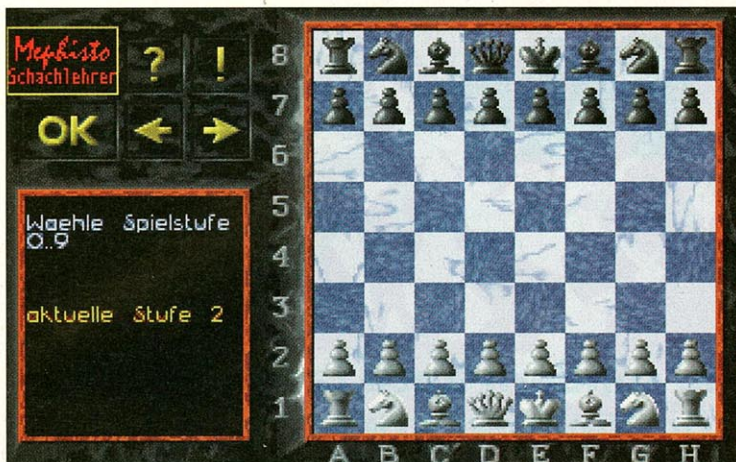
Nach der Lektüre der 30 Seiten braucht man eigentlich den Trainer nicht mehr, denn hier wird bereits alles erklärt, was man wissen muß. Und überdies finden sich diese Angaben in so ziemlich jedem Handbuch zu "richtigen"

Neustart! Also wirklich, man kann's auch übertreiben!

Ich spiele also eine Übung nach der anderen durch. Und tatsächlich, das Handbuch hält, was es verspricht: Das



Eine der wenigen guten Übungen



Grundstellung, Soldat!



Ein schwerer Fehler: Selbst bei Stufe 5 macht Total Mind (Schwarz) haargenau die gleichen Züge wie Weiß. Das endet oft tödlich für Schwarz

Stufen 0 bis 4 gehen in Ordnung, was die Bedenkzeit angeht, jedoch ist dann auch die Fehlerquote des Computers entsprechend

Herstellers, es gäbe doch die Möglichkeit, den Computer Züge vorschlagen zu lassen. Diese Möglichkeit bietet nahezu jedes

höher. – Ich glaube, das war bei den alten Schachkonsolen Mitte der 80er auch so...

... ins Klo gefallen

Wenn ich daran denke, daß dieses Programm in erster Linie Anfängern helfen soll, Schach zu lernen, dann überkommt mich ein Anfall von Wut, gefolgt von heftigem Erbrechen. Mephisto lehrt vielleicht, wie die Figuren bewegt werden, und der Spieler weiß hinterher auch, wie er – mit nur wenigen Figuren auf dem Brett – mattsetzen kann. Doch wie man eine vernünftige Verteidigung aufbaut und gleichzeitig seinen Angriff plant, das wird einem hier nicht beigebracht.

Möglicherweise kommt jetzt ein Veto seitens des

Schachprogramm, und obendrein lassen sich bei anderen, vornehmlich Windows-Produkten auch noch Farben und Figuren verändern. Beim nächsten Mal stelle ich Ihnen Mephisto Genius 2.0 vor, und das lohnt sich wirklich zu kaufen.

Bei diesem Programm kann man z.B. mitlesen, welche Zugmöglichkeiten der Rechner während seiner Denkphase in Betracht zieht und deren Bewertung!!! Auch das habe ich beim Schachlehrer schmerzlich vermisst.

Und noch etwas: Ich weiß zwar nicht, wer für das Handbuch verantwortlich zeichnet, jedoch sollte er oder sie sich vielleicht einmal eine PC-Tastatur aus der Nähe ansehen. Ich zitiere: "Strech = Unterbricht Total Mind, während er denkt, und läßt ihn spielen." Mal ehrlich, haben Sie schon mal eine Strech-Taste gesehen? Nach Drücken so ziemlich aller Tasten kam ich schließlich auf die rettende Lösung: SPACE war gemeint! Mir persönlich war nach dem Test eher nach einem schönen RESET. Und was die oben erwähnte Code-Abfrage angeht: Sie scheint das ausgeklügeltste am ganzen Programm zu sein. Nur gebe ich dafür keine 50 Märker aus. Sie etwa? Selbst schuld!



Fazit: Nicht empfehlenswert (P)

In der nächsten Folge: Mephisto Genius 2.0



Nie war es so leicht, einen Bauern zu verwandeln



Tja, das war's dann wohl...

Bitte beachten Sie unser
Spiel+Spaß-Top-Angebot
auf Seite 158+159...

Pro Skat für Windows

Klaus Trafford ist nicht nur Skat-Fan, sondern auch fasziniert vom neuen Duden. Dank ARIs Pro Skat für Windows konnte er nun beides miteinander kombinieren.

Ab 1998 tritt die neue Rechtschreibordnung in Kraft. Schön zu wissen, dass man jetzt beispielsweise vor dem "und" ein Komma setzen darf, wenn es dem Schreiber gefällt. Schön aber auch, dass es dieses "eszet" nur noch bei jenen Worten geben wird, die "lang" gesprochen werden. Aber es ist ganz und gar nicht schön, wenn vertraute Begriffe plötzlich klein- bzw. groß- oder gar in einem Wort geschrieben werden. Damit Sie sich aber dran gewöhnen, ist dies der erste Text in Neudeutsch – und mal ehrlich, so schlimm ist das Ganze nun auch nicht.

Wie kam ich jetzt eigentlich darauf? – Ach ja, ein guter Bekannter meinte neulich, nach der neuen Rechtschreibordnung könne man "Kontra" auch mit "c" schreiben. Ich erklärte ihm daraufhin, dass dies wohl wahr sei, jedoch nicht dem entsprach, was ich im jahrelangen Skat-Training bei den Wiesmoorer Buben und AKE Eschwege gelernt habe. Ergo: Kontra bleibt Kontra, und damit sind wir bei Pro Skat für Windows, dem neuesten Spiel aus der Reihe 18, 20, du mich auch.

Solo, zu zweit, zu dritt

Da ich erst im April Skat 2095 von CreaTeam Software testen durfte, zog ich zu diesem Test ebenjenes als Vergleichsobjekt heran. Und siehe da, der Direktvergleich läßt gravierende Unterschiede deutlich werden. Grafisch ist Pro Skat wesentlich unfeiner, was nicht zuletzt daran liegt, dass sich für CreaTeams Produkt Uli Stein als Zeichner engagieren ließ. Beim vorliegenden Spiel beschränkt sich die Darstellung auf die drei Skat-Blätter und zwei Menüs, die sich aber wegglicken lassen. Die Spielkarten indes sind durchaus okay, aber nicht herausragend.

War man bei Skat 2095 stets alleiniger Spieler gegen zwei Computergegner, so erlaubt einem ARIs Produkt, auch zu zweit kontra Rechner oder zu dritt gegeneinander anzutreten. Der Nachteil: Man kann seinem (menschlichen) Gegner in die Karten gucken, und das ist wohl



Ein sicherer Grand?

nicht im Sinne des Erfinders. Na ja, nach einer Seite darf man ja kiebitten...

Stumme Signale

Auf Features wie Sprachausgabe oder "Kartenmischundausteil"-Geräusche müssen Sie leider auch verzichten, das Ganze läuft ohne jegliche Soundunterstützung ab – was jene freuen wird, die noch immer keine Soundkarte besitzen. Aber worauf kommt es denn bei einer Simulation an? Genau, auf Realitätsnähe und Spielstärke. Und hier steht Pro Skat dem Referenzspiel in nichts nach.

Sie können aus vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen und selbst bestimmen, ob man streng nach der Skatordnung oder mit Re und Kontra spielen möchte. Und die Computergegner beherrschen die wichtigsten Tricks wie z.B. "unterm As anspielen" und ähnliches. Anhänger des Pfennig-Skats werden allerdings auf so tolle Geschichten wie "Rum" oder "Ramsch" und andere Varianten des beliebtesten Kartenspiels der Deutschen verzichten müssen. Ist aber auch nicht so schlimm, denn seit ich mal am Vierertisch in der Bockrunde einen Grand ohne Vieren mit Kontra und Re verloren habe, spiele ich eh nicht mehr um Geld.

Kaufentscheidung

Sie können übrigens alle Partien automatisch

speichern und später bei derselben Kartenverteilung noch einmal spielen (und vielleicht gewisse Fehler wiedergutmachen) oder die Sitzverteilung variieren. Fasst man alle Punkte zusammen, kommt CreaTeams Skat-Variante auf jeden Fall besser weg. Aber der entscheidende Punkt ist noch nicht genannt worden: Für Skat 2095 muss man satte 130 Mark hinlegen, Pro Skat für Windows kostet nur 29,95 Mark! Und das ist meiner Meinung nach ein sehr gutes Kaufargument, denn mehr kann man für das Geld einfach nicht verlangen. Wer nach zwei Skatpartnern sucht oder wem der dritte Mann fehlt, und nicht in die Kneipe gehen möchte, der sollte sich Pro Skat für Windows unbedingt zulegen. Skat lernen kann man hiermit allerdings nicht – und deshalb bleibt Skat 2095 letztendlich doch Testsieger mit 80 Punkten. (P)

Alternativen:

Skat 2095
CreaTeam Software • 129,95 Mark
Richtiger Skat mit richtigen Karten
Drei Bier und drei Korn, bitte!

Hersteller:

Ari

Preis: 29,95 Mark

Minimum:

386/33, 4 MB RAM, VGA/SVGA,
Windows 3.XX und höher

Pro

Vier Schwierigkeitsstufen
Mehrfaches Spiel bei gleicher
Kartenverteilung

Kontra

Kaum Varianten
Keine Skatanleitung

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	10 von 20
Preis-/Leistung:	19 von 20

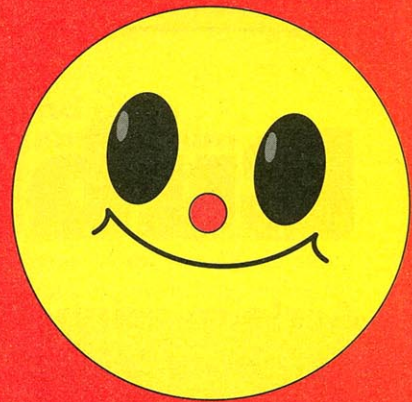
TOTAL:

77

PRO SKAT FÜR WINDOWS



MACH DOCH KEIN TRAURIGES GESICHT!!!



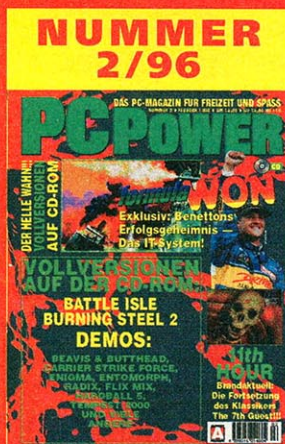
WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!



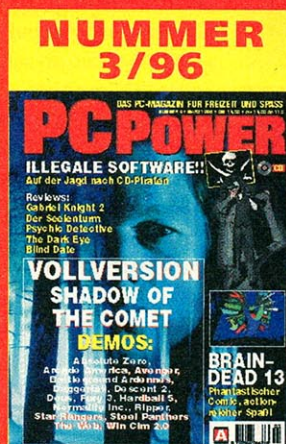
Mit den
Vollversionen von
History Line und
Chessmaster 3000



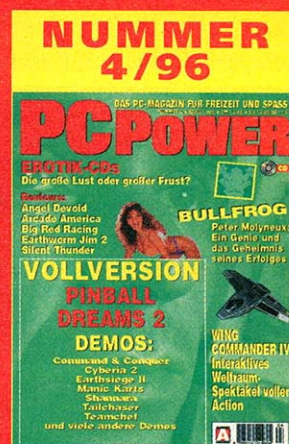
Mit den
Vollversionen von
Ishar 1, 2 und 3,
SWAP und Stardust



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)
und Pinball
Dreams 2 - Update



Mit
15
Vollversionen



Mit der Vollversion
von
ranTrainer



Mit der Vollversion
von
Die Höhlenwelt
Saga



Mit den
Vollversionen von
Star Crusader
und
Maximum Roadkill

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
..... mal Nr. 7/96
..... mal Nr. 8-9/96
..... mal Nr. 10/96

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 beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

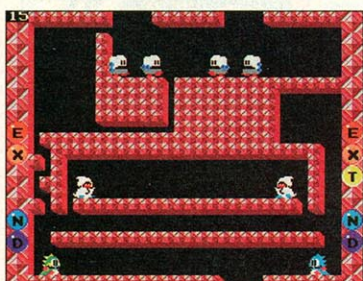
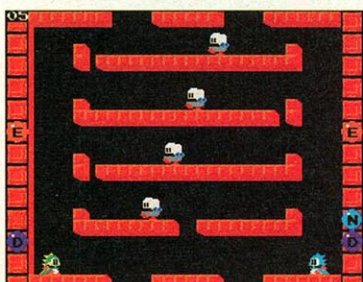
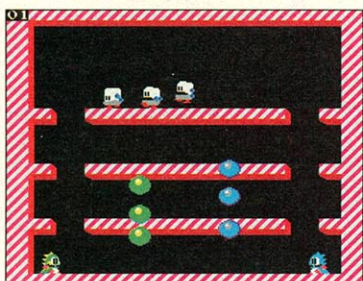
Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in
einem Umschlag an

**SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**

Bubble Bobble

Acclaim erinnert mit dem Doppelpack von Bubble Bobble und Rainbow Island an eine Zeit, wo allein der Spielspaß zählte. Und Klaus Trafford erinnert sich an seine frühe Spielerzeit.

Es begab sich aber zu der Zeit, als ein relativ kleiner, junger Mensch früh morgens vor einer Spielhalle



stand und darauf wartete, daß diese ihre Pforten öffnete. Der Grund hierfür stand in einer Ecke, war höher als er selbst, mit einem Fernsehbildschirm und vier Knöpfen sowie zwei Hebeln ausgestattet und ansonsten eher unansehnlich. Ein typischer Videospielautomat, wie es ihn in den Achtzigern zahlreich gab. Eine Mark nach der anderen wanderte hinein, und schnell war der junge Mann nicht nur nervlich, sondern auch finanziell reichlich geschwächt.

Dann aber geschah das Wunder: Das Spiel erschien für den Commodore 64, den der junge Mann zu Hause stehen hatte. Daß es dasselbe Spiel auch für Amiga und Atari ST



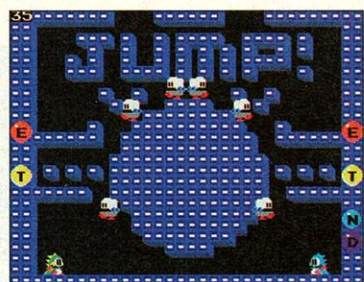
Trafford, und das, was ihn an Automat und später Rechner band, war ein Spiel namens Bubble Bobble.

Statt Sound Reaktionsvermögen

Für Bubble Bobble brauchte man weder hochauflösende Grafik noch 16-Bit-Soundkarte. Alles, was man haben mußte, war ein Joystick oder eine Tastatur, in die man nicht versehentlich Cola gegossen hatte, etwas Zeit und Geduld und vor allem wahnsinnig schnelles Reaktionsvermögen. Gut, es hatte bis dato schon eine ganze Menge Spiele gegeben. Mein persönliches Spielerschicksal begann bereits 1976 mit jenem Tischtennisspiel, das man einfach ans TV-Gerät anschloß. In



gab, scherte ihn recht wenig, denn er war nun einmal Brotkasten-Fanatiker. Und fortan besuchte er nicht mehr die Spielhalle, sondern ließ sich nächtelang von einer sich ewig wiederholenden, aber dennoch einprägsamen Melodie verzaubern und produzierte eine grüne Blase nach der anderen. Der junge Mann hieß Klaus



schwarzweißer Darstellung zwar, dennoch eine Sensation (und zunächst etwa in der Preislage wie heute ein 3-D-Grafik-beschleuniger). Aus diesem eigentlich simplen Spiel machte Thomas Gottschalk für die Dritten Programme sogar eine Sendung: "Telespiele" war seinerzeit eine meiner Lieblings-

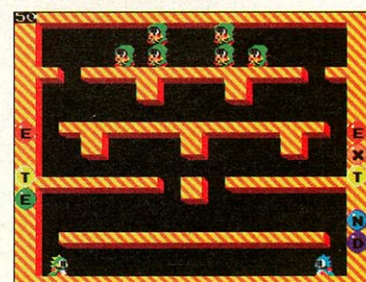
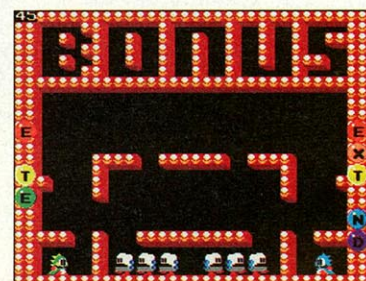


Gameshows.

1979 kaufte ich mir dann jene Atari-Konsole (ebenfalls für den Fernseher), auf der ich Space Invaders, Missile Command und Diverses andere zockte, bis – ja, bis 1983 der C64 mein Eigen wurde und ich meine Leidenschaft für Adventures (*Gruds in Space*, *Mask of the Sun*, erinnern Sie sich?) und vor allem Jump'n'Runs entdeckte. Als dann Bubble Bobble nach einer sehr langen Spielhallenära auch für meinen Computer erschien, war ich überglücklich. Denn es handelte sich um eine völlig neue Spielidee, die Taito da geboren hatte.

Blasen statt Kugeln

War ich es eigentlich gewohnt, meine Gegner mit Tritten, Messern, Pfeilen oder Kugeln (und das meist mit Blutvergießen!) aus dem Weg zu räumen, so galt es nunmehr, grüne Blasen zu produzieren. Diese mußten so abgeschossen werden, daß sie die sehr hübsch animierten Monster



einhielten. Jetzt noch ein geschickter Sprung von oben oder unten, aber nie seitlich – und schon flog der Gegner aus dem Screen, um kurz danach als



Banane, Kirsche oder irgend etwas anderes zurückzukehren. Das Aufnehmen dieses Gegenstandes brachte mir Punkte, und für viele Punkte wurde das Konto mit Extraleben entsprechend aufgestockt. Und ich fühlte mich in meiner Rolle als Drache Bub sehr wohl.

Daneben tauchten immer wieder Symbole auf, die entweder Extra-Punkte brachten, eine kleine, handliche Wumme kurzfristig in meine Drachehände legten, Wasserblasen, die alles mitrissen, was sich ihnen in den Weg stellte, oder Icons, die alle Gegner auf einen Schlag vernichteten und das komplette Spielfeld mit Boni zumauern konnten, die ich dann nur noch aufzusammeln brauchte. Das wichtigste Symbol aber war der Regenschirm: Wenn man ihn erwischte, dann rutschte man einige Level weiter, was bei insgesamt 100 plus einigen Geheim-räumen nicht unangenehm war. Zu dumm nur, daß das die schwierigsten Levels nie übersprungen wurden.

Mindestens ebenso entscheidend für mein



Weiterkommen war das Extend: Sammelte man nämlich alle sechs Buchstaben ein, aus denen dieses Wort besteht, dann gab's entweder Boni zuhauf, Extraleben

oder andere Goodies zu holen. Nur mußte man verdammt schnell sein, und das galt auch für das Spiel an sich, denn wenn man die Gegner nicht in einer bestimmten Zeit vernichtete, kam ein ziemlich übel aussehender Allesfresser, dem meine Blasen absolut nichts abhaben konnten. Da half nur noch Flucht, aber auch das war leichter gesagt als getan. In diesen Momenten wünschte ich mir einen zweiten Mitspieler, mit dem ich dann gemeinsam die letzten daherflitzenden Gegner alle machen konnte.



Die Nachfolger

Das war noch längst nicht alles, was Bubble Bobble bot, aber es dürfte ihnen einen kleinen Vorgeschmack darauf geben, wenn sie Acclains neues Release kaufen, auf das ich am Ende noch näher eingehen werde. Bleiben wir zunächst noch beim C64 bzw. Amiga, denn der hatte mittlerweile seinen Siegeszug in viele Wohnzimmer gehalten. Als zweites Spiel mit den beiden munteren Drachen Bub und Bob kam *Rainbow Island*. Hier mußte man durch das Bilden eines



Regenbogens (natürlich im richtigen Moment) die Gegner treffen. Merkwürdigerweise hatte es mir wesentlich weniger Spaß gemacht als das Original, obwohl Grafik und Musik deutlich perfektionierter waren (für damalige Verhältnisse sogar erstklassig). Inwieweit man das hiernach folgende *The Newzealand*



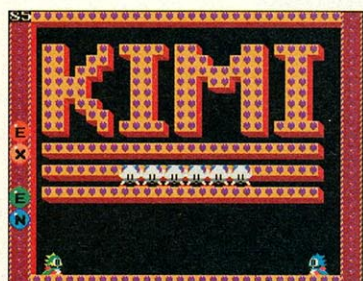
Story mit einbeziehen sollte, darüber streiten sich die Gemüter. Es gab zwar spielerische Parallelen, aber wenn TNS eine Fortsetzung war, dann höchstens von *Rainbow Island*, aber ganz sicher nicht von *Bubble Bobble*. Außerdem hat es mir von allen Nachfolgern am allerwenigsten gefallen.

Im Jahre 1992 kam aber dann *Parasol Stars*, der erste "echte" Bubble Bobble-Clone, weil er an das Original angelehnt war. Es ging also wieder um Blasenbildung, allerdings mußte man nunmehr die Gegner aufpusten und zum platzen bringen mußte, so daß sie verschwanden. Auch dieses Werk verschwand nach kurzem Intermezzo irgendwo in einem Schrank in Eschwege (ich glaube, da liegt es sogar heute noch).

Nummer Vier habe ich nie zu Gesicht bekommen: *Bubble Puzzle*, deshalb kann ich Ihnen darüber auch nichts erzählen. Außerdem hatte ich ja zu dieser Zeit mein spielerisches Hobby und den erlernten Beruf miteinander kombiniert und daher auch nicht mehr so viel Zeit, mir alles anzuschauen, was neu auf dem Markt war. Doch dann meldete sich ein guter Bekannter und

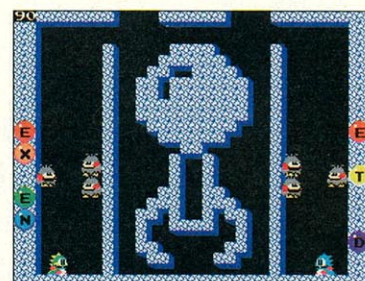


schickte mir etwas, das er in einer österreichischen Mailbox gefunden hatte: *Bubble Bobble*, die C64-Version, auf dem PC zum Laufen gebracht. Allerdings sah die Grafik sehr pixelig aus, und der Sound...urghs! Als Wiedergutmachung brachte ich den C64 zu neuem Leben, bevor ich ihn ganz aufgab.

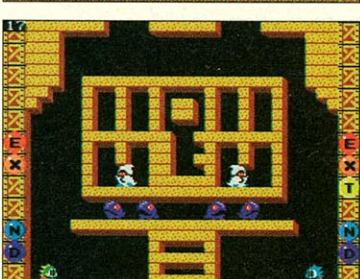
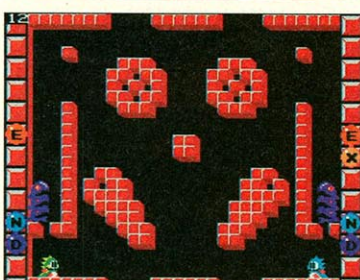
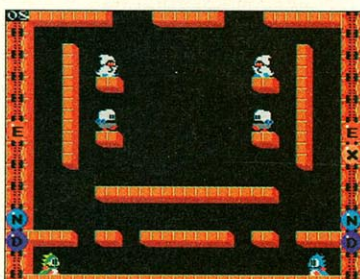
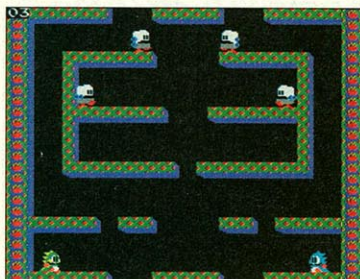


Und dann kam Acclaim

Da ich mittlerweile nur noch mit PC-Produkten zu tun habe, kümmere ich mich auch nicht weiter darum, was z.B. auf der Saturn erscheint. Ergo wußte ich



daher auch nicht, daß dafür bereits im Frühjahr Bubble Bobble und Rainbow Island plus Rainbow Island Enhanced erschienen ist. Erst als mir jetzt Acclaim das PC-Testmuster zuschickte, erfuhr ich davon. Und

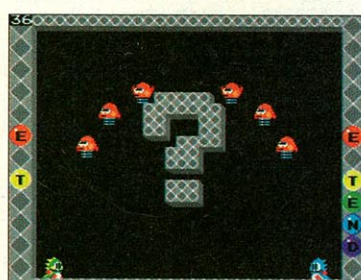


wollte auch sofort mit dem Test anfangen. Doch das war nicht leicht.

Würde ich es nämlich so testen, wie wir normalerweise Spiele bewerten, dann landete es dort, wo ich es nicht sehen



wollte. Denn man hat sich bei der Umsetzung an die Amiga-Grafik von anno dazumal gehalten, sowohl bei Bubble Bobble als auch bei Rainbow Island. Und die sogenannten Enhanced-Version des letztgenannten... tja, viel hat sich da eigentlich auch nicht getan. Was also sollte ich tun? Unsere



beliebte Alternativ-Wertung anwenden und ein sehr empfehlenswert drunterknallen?

Dann kam aber der rettende Gedanke, und das ausgerechnet in dem Moment, als sich Laberhannes Elmi erstmals als Zonkmaster in SAT.1 betätigte (wobei ich mir noch nicht darüber im Klaren bin, wer von beiden die größere Niete ist, aber das ist eine andere Geschichte): Ich beschloß, unsere Classic Games-Reihe fortzusetzen und es so zu machen wie Martin mit seiner Quest for Glory-Anthology in der letzten Ausgabe. Deshalb finden Sie hier auch keine Wertung und keine Pros und



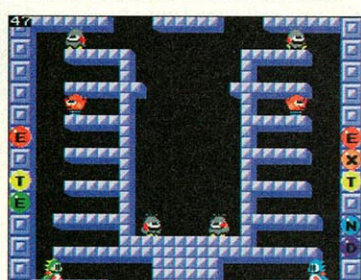
Kontras, sondern nur das folgende Wissenswerte.

Was kostet Kult?

Wie bereits erwähnt, bringt Acclaim drei (na ja, eigentlich zwei) Spiele auf einer CD: Bubble



Bobble, Rainbow Island und RI Enhanced. Der Preis wurde laut erster Presseinfo mit 99,95 Mark veranschlagt, was meines Erachtens zu teuer ist. Diese Meinung scheint Acclaim zu teilen, und so heißt es nunmehr, das Ganze würde irgendwo zwischen 50 und 100 Mark liegen. Andererseits ist Bubble Bobble



Kult, und es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Wer wie ich schon früher in den Genuß dieses phantastischen Spieles kam, wird auch heute noch begeistert sein. Und ganz ehrlich: Ich hätte auch für BB allein einen Hunni hingelegt, nur der Nostalgie wegen und weil ich ja weiß, was mich erwartet.

Man muß sich allerdings freimachen von allen Vorstellungen, die man hinsichtlich Grafik oder Sound heutzutage hat – wer hier hohe Ansprüche stellt, wird möglicherweise so urteilen wie einige Zeitschriften, die die Saturn-Version testeten. Nur wer



in der Lage ist, den Spielspaß als höchstes Gut anzusehen und genug Geduld mitbringt, um bei Verlust auch des letzten Credits wieder vom ersten Level aus anzufangen, der wird auf seine Kosten kommen. Eines kann ich Ihnen aber in jedem Fall versprechen: Wer schon nach wenigen Sekunden die Melodie

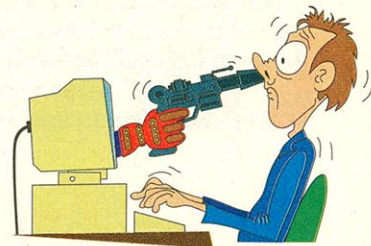


von Bubble Bobble mitfeiert, für den kommt jede Hilfe zu spät: Er ist, wie mittlerweile die gesamte Redaktion inklusive Layouter



Laurens und Michel, infiziert von zwei kleinen Drachen, die grüne Blasen produzieren... (P)

Aktuelle Netzwerkgames



Auch in dieser Ausgabe kann Marco Gremmel Ihnen beim besten Willen keine herausragenden Netzwerkspiele vorstellen. Denn leider kamen mit Bleifuß 2 und Syndicate Wars nur zwei durchschnittliche Games in Sachen Multiplay auf den Markt.

Bleifuß 2

Wie schon im Einzelspiel-Modus unterscheidet sich Bleifuß auch im Multiplay technisch nicht von seinem Vorgänger. Eigentlich fällt es im Rennen auch gar nicht auf, ob man gegen Computergegner oder einen menschlichen Fahrer antritt. Natürlich werden Sie Ihren Freund daran erkennen können, daß er unsicher auf der Straße entlangrutscht, denn dies ist das Manko des zweiten Bleifuß-Teils, auch im Netzwerk. Aber davon sind alle Spieler gleichermaßen betroffen. Im Netzwerkspiel hätte ich somit keine Probleme gehabt, als Erstplatzierter abzuschneiden, wenn nicht gerade Klaus in der zweiten Schikane angeklopft hätte und wissen wollte, wann ich mit meinem Netzwerk-Teil endlich fertig bin.

Einstellungen können im Optionen-Menü zahlreiche vorgenommen werden. Ob Sie nun

überlassen. Wie auch schon in der Vorgängerversion läuft das Login ins Netzwerkspiel einfach und unkompliziert ab. Sie müssen nur warten, bis alle Mitspieler sich eingeloggt haben, um dann loszulegen. Einer der Spieler darf dann entscheiden, welche Einzelstrecke Sie spielen, oder ob Sie an einem kompletten Grand Prix teilnehmen wollen. Ein komplettes Turnier zu fahren, ist die einzig größere Neuerung im zweiten Teil. Als ganz praktisch im Rennen selbst hat sich – wie auch schon im Einzelspiel – die Statusanzeige am oberen Bildrand erwiesen, die den Abstand zu allen Gegenspieler preisgibt.

Eine nette Idee ist es ebenso, den Namen des Spielers über den Fahrzeugen einzublenden. Dann weiß man gleich, wen man nach dem Spiel anmaulen darf, weil er einen in die Leitplanke gerammt hat. Fazit: Bleifuß



eine nur aus menschlichen Gegnern bestehende Spielrunde eröffnen wollen oder auch computerisierte tolerieren, das bleibt Ihnen

2 ist besser für Netz- als für Einzelspielrennen geeignet. Doch Bleifuß Eins ist noch immer das bessere Spiel.

Syndicate Wars

Syndicate ist so eine Geschichte für sich. Als das Spiel vor Jahren herauskam, war es bahnbrechend und wurde von allen Zeitschriften hochgelobt. Damals erschien auch noch eine Mission-Disk, die das Spiel netzwerktauglich machte. Zum Leid der Spieler war diese Netz-Unterstützung allerdings keine müde Mark wert, wollte sie einfach nicht in der richtigen Geschwindigkeit laufen. Vielmehr rasten die Cyborgs schneller durch die Gegend, als man gucken konnte.

Mit Syndicate Wars hat sich dies geändert. An der Netzfunktion ist technisch jedenfalls nichts auszusetzen. Doch wie wir in unserem Review in der letzten Ausgabe schon bemerkten, ist diese Netz-Funktion rein obligatorisch. Syndicate ist nun einmal ein verdammt gutes Einzelspiel – für das Multiplay nur bedingt geeignet. Alle Mitspieler haben zu Beginn vier mangelhaft ausgerüstete Cyborgs und starten in den unterschiedlichsten Ecken der Karte. Zuerst werden Sie sich aber mit den Computergegnern herumschlagen müssen, die Sie ohne jeden Grund angreifen.

Anschließend können Sie sich ganz auf Ihre Gegner konzentrieren. Als

Punkte gezählt werden abgeschossene gegnerische Cyborgs. Sollten alle vier Robotermenschen ihren Geist aufgegeben haben, können Sie an irgendeiner Stelle der Karte von neuem starten, dann aber wieder nur mit Pistolen bewaffnet. Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände "fallen" in unregelmäßigen Zeitabschnitten vom Himmel und können aufgesammelt werden. So geht das Spiel ohne eine bestimmte Zielsetzung weiter, bis eben keiner mehr Lust auf das Abschießen der Gegenspieler hat.

Fazit: Syndicate Wars im Netz ist ganz interessant, nicht mehr und nicht weniger. Nach einigem Spielen vergeht Ihnen dann die Lust, und Sie machen sich lieber wieder über die mitgelieferten Missions her. Im Übrigen lohnt sich das Game auch nur im SVGA-Modus (Pentium-PC), da man ansonsten zu schnell den Überblick verliert.



Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Es nimmt kein Ende. Markus Brodrick findet immer wieder lohnenswerte Titel in der Masse der Software-Angebote für Computerzwerge

ADI Klasse 7 Englisch Multimedia

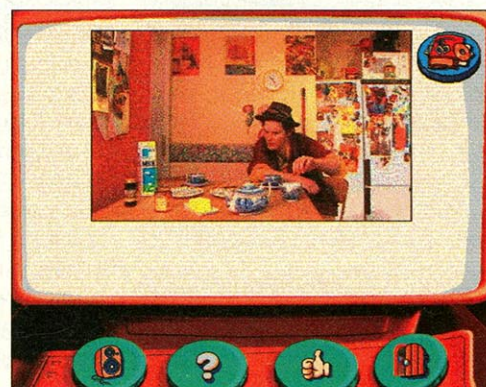
Hersteller: Coktel



Adi, der Führer durch die Programme, steht Ihrem Kind bei allen Aktionen im Programm als Helfer zu Seite



Durch eine einheitliche Benutzeroberfläche finden Kinder sich auf Anhieb in allen Programmen der ADI-Reihe zurecht



Das interaktive Video ist nicht nur spannend, durch die Dialoge hilft es Kindern, sich in die Phonetik der Fremdsprache einzuhören

Coktels Software der ADI-Reihe ist inhaltlich sicherlich einer der Marktführer im Segment Educational. Als logisches System ineinandergreifend bieten diese Programme Ihrem Kind eine einheitliche Benutzeroberfläche und konsequente Fortsetzung der Lernmethode vom Vorschulalter bis zur Klasse 8. Diese schulbegleitenden Programme wurden unter der Mitarbeit von Lehrern und Psychologen erstellt. Die Benutzeroberfläche ist für Kinder ab vier Jahren geeignet, leicht begreif- und erlernbar und kann ohne Hilfestellung bedient werden. Mehr als 1500 Fragen und Antworten pro Fach können Ihrem Kind eine umfangreiche Hilfestellung

bieten. Durch Hilfe und Kommentare zum Lerninhalt, unterstützt durch eine Vielzahl von Animationen, werden auch anspruchsvolle Lerninhalte begrifflich dargestellt. Die Ergebnisse der verschiedenen Übungen werden über das Schuljahr hinweg gespeichert, so daß Ihnen und Ihrem Kind jederzeit ein Überblick über Leistung und Lernfortschritte gewährt ist.

Die Programme der ADI-Multimedia-Reihe "Englisch" sollen mit interaktiven Videos Ihrem Kind das Lernen erleichtern. Die verschiedenen Videos der Programmreihe behandeln jeweils ein Thema, das durch seinen Spannungsbogen ein konzentriertes und konsequentes Arbeiten unterstützt. Verschiedene Multimedia-

Werkzeuge, unter anderem ein Zeichen- und ein Animationsprogramm, erlauben es dem Kind, auf spielerischer Ebene mit Elementen des Programms umzugehen.

ADI-Multimedia Englisch verfügt über umfangreiche Vokabeltrainingsmöglichkeiten und erleichtert Ihrem Kind durch viele Übungen den Umgang mit fremdsprachlicher Grammatik. Die Logik der Software erlaubt es, Unterschiede zwischen Reihen- und Flüchtigkeitsfehlern zu erkennen und paßt sich damit individuell an die Lernmöglichkeiten Ihres Kindes an. Die dem Lehrplan der Schulen angepaßten Übungsprogramme bauen aufeinander auf und bieten dem Kind optimale Möglichkeiten, ohne

Langeweile sein Wissen im Fachbereich zu erweitern.

Im Vergleich mit anderer Software dieses Genres ist die Ausstattung der ADI-Reihe vorbildlich. Umfangreiches Handbuchmaterial

erklärt die Funktionen der Software ausführlich und bietet bei Installation, Deinstallation und Arbeit mit der Software Hilfestellung.

Fazit: Die Software der ADI-

Reihe ist das führende Produkt im Bereich der Lernsoftware. Dieses Programm ist sehr empfehlenswert.

LexiKids

Hersteller: Sunflowers

LexiKids ist ein interaktives Kinderlexikon. Mit einer leicht zu bedienenden, bunten Benutzeroberfläche versehen, macht es Kindern leicht, Informationen aus den verschiedensten Wissensgebieten zu erreichen. Von der Antarktis bis zum Weltall – zehn verschiedene Lernbereiche stehen Ihrem Kind offen. LexiKids bietet ein vielfältiges Angebot, das Schlagwort "Multimedia" wurde ernstgenommen. Insgesamt 185 Animationen, zwei Stunden Musik, mehr als 50 verschiedene Tätigkeitsbereiche und ein umfangreiches Malprogramm lassen diese Software zum sinnvollen Freizeitprogramm für Kinder werden. LexiKids ist besonders für jüngere Kinder

geeignet, da aufgrund zahlreicher Videos und konsequenter Sprachausgabe keine Lesekenntnisse erforderlich sind. Ob Natur, Fahrzeuge oder der menschliche Körper, LexiKids bietet dem Forscherdrang der Kinder ausreichend Freiraum. Themen und Wissensinhalte dieses Programms sind nicht streng nach Stichworten geordnet, sondern der kindlichen Erlebensweise des Alltags angepaßt. Gemeinsam mit Ihrem Kind können Sie in diesem Programm Einzelheiten erforschen und den Erlebnissen und Erkenntnissen des Kinderalltages zuordnen. Kinder beschäftigen sich mit neuentdeckten Dingen noch eine lange Zeit, versuchen das neugewonnene Wissen auf

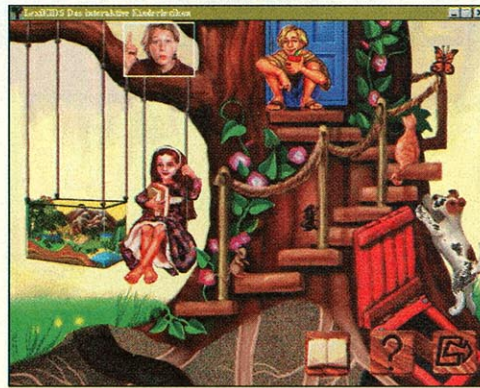
ihre Art zu verarbeiten und setzen sich mit unbekannten Dingen auseinander. Die Programmierer von LexiKids haben dazu verschiedene Malbücher geschaffen, in denen Kinder themenbezogen die Auseinandersetzung mit neuem Wissen suchen können. Für die phantasievollen Eigenkreationen und Erfindungen Ihrer Kinder gibt es einen eigenständigen Programmbereich. In einem umfangreichen Zeichenprogramm können die Kinder Bilder nach ihren persönlichen Vorstellungen gestalten, speichern und ausdrucken.

LexiKids ist für Kinder von vier bis sieben Jahren geeignet und bietet eine reizvolle Alternative zu Bilderbüchern. Wie bei allen Programmen, die für so junge Kinder geschaffen wurden, sollten Sie dennoch im Auge behalten, Ihr Kind bei dem Umgang mit Rechner und Software zu begleiten und anzuleiten. Sicher werden Sie genauso viel Spaß haben wie Ihr Kind, denn es ist immer wieder aufregend mitanzusehen, wie der Nachwuchs die Welt entdeckt und die vielen Begebenheiten des Alltags kennen- und verstehen lernt.

Fazit: LexiKids ist ein buntes, interaktives Bilderlexikon für Kinder. Durch seine einfach zu erlernende Struktur ist es empfehlenswert.



Aus der Kommandozone des eigenen Raumschiffes erforschen Kinder die unendlichen Weiten des Sonnensystems



Detaillierte Bilder machen es Kindern leicht, das Wissensgebiet ihrer Wahl zu finden und auszuwählen

Das Buch von Lulu

Hersteller: Ravensburger

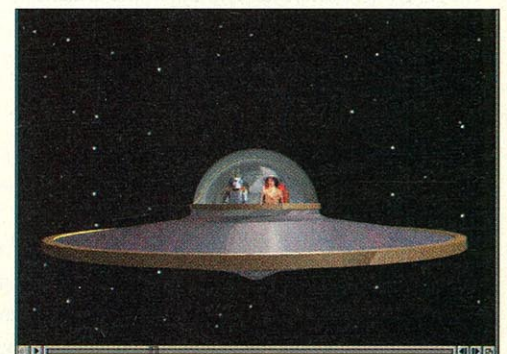


Die nostalgisch anmutenden Bilder lassen Erinnerungen an längst vergessene Märchen wach werden

Märchen auf CD-ROM sind ein Thema für sich. Rein äußerlich haben sie nichts Geheimnisvolles, Bannendes, Faszinierendes. Die Verpackung ist nüchtern, und drinnen ist nicht als ein rundes Stück Plastik, das Kinder nicht im mindesten interessant finden. Wie geheimnisvoll dagegen doch Omas altes, vergilbtes Märchenbuch mit den Tuscheillustrationen alter Meister war!

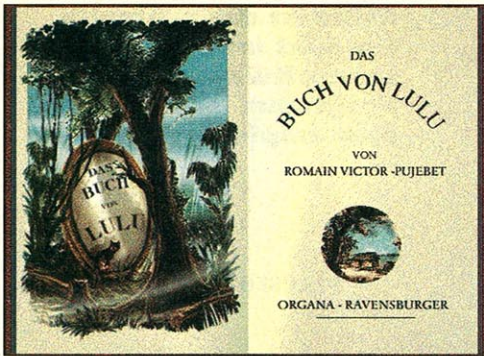
Ist die CD dann erst einmal im Rechner, und das Programm läuft glücklich, zeigt sich rasch, ob Grafiker und Sprecher eine gute Arbeit abgeliefert haben.

"Das Buch von Lulu" gehört zur Gattung der modernen Märchen. Zum Inhalt könnte die Frage "Sind Roboter romantisch?" gestellt



In der fliegenden Untertasse zum Nordpol - welches phantasiebegabte Wesen könnte sich den Träumen, die in dieser Geschichte wach werden, entziehen?

Bitte umblättern



Schon das altmodisch anmutende Titelbild der Geschichte versetzt den Betrachter in nostalgische Stimmung

werden. Die Geschichte erzählt von der Begegnung der schönen Prinzessin Lulu mit dem notgelandeten Roboter Mnemo vom Planeten Solus. Phantasievoll und poetisch wird mit der Erzählung eine metaphorische Grundlage für

Träume geschaffen. Nicht nur Kinder werden sich diese Geschichte gerne ansehen und anhören.

Nostalgische Illustrationen, unterlegt von Klaviermusik, schaffen eine Atmosphäre, die den Betrachter ganz in ihren Bann zieht und ihn rasch vergessen läßt, daß er vor dem visuellen Datenausgabegerät seiner High-Tech-Maschine des 20. Jahrhunderts Platz genommen hat. Ganz diesem Stil angepaßt, präsentiert sich die Benutzeroberfläche der Software. Keine Schalter, keine Knöpfe. Es werden Seiten umgeblättert, und ganz, wie es sich für ein richtiges Märchen gehört, beginnt die Stimme des Erzählers mit "Es war einmal..." Zahlreiche, liebevoll gemachte Animationen begleiten den Leser oder Zuhörer auf den Abenteuern, die Lulu und Mnemo nach der Notlandung auf der Erde zu durchstehen haben. Der Autor Victor-Pujebet hat an seinem Werk fast vier Jahre lang

gearbeitet. Dem vollendeten Projekt ist es deutlich anzumerken, daß Konzeption, Storyboard und Realisation aus einer Hand stammen. Alte und neue Welt, Antike und Moderne treffen in dieser Geschichte zusammen und ergeben ein reizvolles Konglomerat aus den Charakteristika alter Märchen und den Stilelementen moderner Erzählungen.

Fazit: Nicht nur Kinder, auch Erwachsene können mit dieser schönen, reich bebilderten Erzählung Raum und Zeit zur Entspannung gewinnen. Dieses moderne Märchen ist nicht nur empfehlenswert, sondern auch schön.

Lustiges Leben im Hamsterland

Hersteller: Europa



1. Waren auch Sie als Kind derart vom Hafen fasziniert? Hier haben Sie Zeit, sich alles genau anzusehen
2. In der City ist immer was los. Auf Mausclick werden fast alle Illustrationen animiert

Lustiges Leben im Hamsterland" ist ein Spiel, daß für die kleinsten Computerspieler gemacht wurde. Von einer bunten Benutzeroberfläche aus kann Ihr Kind per virtuellem Taxi die verschiedenen Einrichtungen einer großen Stadt besichtigen. Die Feuerwehr, der Hafen, auch alltägliche Einrichtungen wie der Besuch bei einem Friseur

Ein Wort an die Hersteller

Software für Kids ist bei vielen Eltern der Renner schlechthin. Mutti und Vati arbeiten zu Hause und am Arbeitsplatz täglich mit dem Rechner. Kinder sollen so früh wie möglich den Umgang mit Computer und Software erlernen. Die Software-Hersteller haben diesen Trend schon lange erkannt und drängen mit immer mehr Software für Kinder auf den Markt. Leider können Eltern und Kinder weder hinsichtlich des Preises noch anhand des Verpackungslayout absolute Billigprodukte von ernstzunehmenden Programmen unterscheiden.

Gerade für Kinder konzipierte Anwendungen sollten sowohl bedienerfreundlich als auch programmiertechnisch sicher sein.

Die Software-Tests haben es in sich. Eine Menge Produkte weisen erstaunliche Mängel auf.

Teilweise sind die gelieferten Produkte so bedienerunfreundlich, daß unsere Testkinder

rätselnd vor dem Bildschirm saßen und immer wieder auf Hilfe angewiesen waren. Auch für uns Erwachsene war es nicht immer einfach, die "Logik" der Benutzerführung zu durchblicken. So die Programme dann laufen, fällt das Auge auf QuickTime-Filme, deren üppiger Treiberbedarf jeden noch so schnellen PC in die Knie zwingt, und das Ohr wird mit teilweise fast unverständlichen Sprachausgaben verwöhnt. Es kann nicht angehen, daß jede Software ihre eigenen Treiber und Bibliotheken mitbringt, moderne 32Bit-Treiber ungefragt durch veraltete, langsame Systeme ersetzt und dann eventuell noch nicht einmal über einen zuverlässig funktionierenden Uninstaller verfügt.

Ein weiterer stetiger Quell des Ärgers findet sich in den Grafiktreibern vieler Programme. Mittlerweile darf es als selbstverständlich angesehen werden, daß hochauflösende Grafiken standardmäßig verwendet werden.

Programme, die auf einem 640x480 - 256-Farben - Grafiktreiber bestehen und mit jedem hochauflösenden Modus abstürzen, sind schlicht und einfach untauglich.

Ein letztes Wort soll den Tonausgaben verschiedener Programme gelten: Die Zeiten des Adlib-Standards sind endgültig vorbei. Im Jahr 1996 dürfen Eltern und Kinder ruhig CD-Klang oder hochwertig gesampelte Digitalsounds erwarten. Verwaschene, unverständliche Sprachausgabe ist ein Fall für den C-64 und bei einem Programm für den PC von heute ein vortrefflicher Umtauschgrund.

Die Software-Tests dieses Monats boten alle denkbaren Unerfreulichkeiten. Von massiven Redraw-Fehlern über zerstörte Win95-Systemregistrierungen war alles da. Der dankbare Benutzer sucht dann meist vergebens nach einem helfenden Handbuch, das Beipackzetteln der CD mußte genügen. Es gibt viel zu verbessern – packen wir's an!



Wohin darf's denn gehen?

oder beim Arzt sollen mit kleinen, witzigen Animationen erklärt werden.

Hinter nahezu jeder Grafik des Spiels verbirgt sich eine Animation. Der gesprochene Hilfetext zu den verschiedenen Einrichtungen und Gegenständen liegt sowohl in englischer als auch in deutscher Sprache vor.

Vom inhaltlichen Anspruch her ist "Lustiges Leben im Hamsterland" in etwa mit einem PIXIL-Buch zu vergleichen. Europa schlägt keine Altersangabe für das Spiel vor. Unsere Testkinder, sieben und neun Jahre alt, haben sich zu Beginn über die witzigen Animationen gefreut, fanden das Spiel dann aber schnell langweilig.

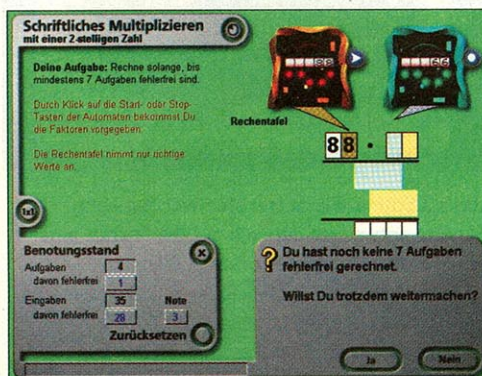
Falls Sie diese Software für die jüngsten Ihrer Familie anschaffen sollten, raten wir Ihnen, Ihren Sprößling auf seiner Reise durch die Stadt zu begleiten. Diese Software wurde für den

amerikanischen Markt entwickelt. Daher sehen viele der beschriebenen Dinge anders aus, als Ihr Kind es aus dem Alltag gewohnt ist. Sie sollten sich die Zeit nehmen, Ihrem Kind die Unterschiede zu erklären.

Fazit: Diese Software ist ein preisgünstiges Angebot für kleine Kinder. Sie kann das Blättern im Bilderbuch und die Vorlesegeschichte ergänzen, aber nicht ersetzen. Das Programm ist bedingt empfehlenswert.

Easy Learning Mathematik, 4. Grundschuljahr Schriftlich Multiplizieren

Hersteller: Starcom



Nüchterne Atmosphäre mit sauber durchstrukturierter Lernumgebung sind die Stärken dieser Programmreihe

Lernsoftware wird mittlerweile unter dem Sammelbegriff "Edutainment" gesehen. Die Programmreihe "Easy Learning" scheint da eine Ausnahme zu machen. Im direkten Vergleich mit den Konkurrenzprodukten fällt das Produkt des Hauses Starcom schon durch seine nüchterne und sachliche Aufmachung auf. Verschiedene, themenorientierte Einzelprogramme beschäftigen



In einfachen Menüs können die Schüler den Schwierigkeitsgrad der Trainingsaufgaben ihrem Können anpassen

sich intensiv mit einzelnen Schritten des Lehrstoffes im Bereich Mathematik des vierten Schuljahres. Diese differenzierte Auflösung in einzelne Themenbereiche macht es allerdings notwendig, das Komplettpaket der Programmreihe zu erwerben, falls "Easy Learning" als Lernhilfe oder Ersatz für den Nachhilfeunterricht eingesetzt werden soll.

Im Eingangsbildschirm der Software können Sie zwischen den verschiedenen Modulen der Programmreihe wählen. In diesem Programm geht es vorrangig um Lernen, nicht um Unterhaltung. Im Stil eines Schulbuches wird auch ihrem Kind die Schönheit der Mathematik nähergebracht. Die ernsthafte Arbeit wird lediglich durch einige wenige Videosequenzen, die sich ebenfalls mit dem Thema Mathematik beschäftigen, aufgelockert.

Easy Learning stellt gewissermaßen die grundschulgerechte Variante des Telekollegs Mathematik auf einer CD dar. Unter den bisher getesteten Produkten sind die CDs aus der Easy Learning Reihe mit Sicherheit die konsequentesten Lernhilfen. Da sie jedoch recht nüchtern aufgemacht ist, werden Sie sich Mühe geben müssen, Ihre Kinder für die Arbeit mit diesen Programmen zu begeistern. Sie sind keinesfalls Pausenfüller oder Unterhaltungsprogramme für Ihre Kinder.

Fazit: Bedingt empfehlenswert

Liebe Eltern,

der Markt der speziell für Kinder hergestellten Software ist mittlerweile unüberschaubar geworden. Wenn Sie sicher sein wollen, für Ihr Kind geeignete Software zu kaufen, lassen Sie sich gut beraten. Fragen Sie andere Eltern nach deren Erfahrungen mit bestimmten Programmen, und lassen Sie sich im Einzelhandel ausführlich beraten. Kaufen Sie nur Programme, die Sie testen konnten. Werfen Sie ruhig ein kritisches Auge auf die Ausstattung mit Handbüchern, Servicrufnummern und Altersempfehlungen. Nur als kritischer Käufer werden Sie sicher sein können, eine wirklich kindgerechte Software zu erstehen. Letztendlich wird Ihr kritisches Kaufverhalten dazu beitragen, den Qualitätsstandard für Kinderprogramme hochzuhalten und die Hersteller animieren, Qualitätssicherung im Bereich der Konzeption ernstzunehmen.

Multimedia

Marco Gremmel hat sich auch in diesem Monat wieder intensiv mit Multimedia-CDs beschäftigt.

Faszination Auto I

Es hat ein Lenkrad, einen Motor und eine Sitzgelegenheit. Die Rede ist vom Auto. Durch diese CD habe ich gelernt, daß die heutigen PKWs kaum noch etwas mit den ersten Versuchen eines Autos gemeinsam haben, bis vielleicht auf die Tatsache, daß alle kaputt sind, wenn sie gegen eine Wand fahren.

Doch VfH will dem Käufer dieses Werks etwas mehr über unseren vierrädrigen Freund erzählen. Angefangen von der Entwicklung des ersten, noch per Hand gezogenen Wagens über die Dampfmaschine und die ersten Rennwagen bis hin zum Automobil der Zukunft wird nichts ausgelassen. Dabei konzentrieren sich die Inhalte größtenteils auf die deutsche Industrie. Faszination Auto ist nichts für Leute, die sich für Ferrari und Co. interessieren und ausschließlich rote PS-Kanonen sehen wollen, sondern ein geschichtlicher Rückblick in die Welt der Fahrzeuge. Dabei wird das Medium CD genutzt. Viele Videos aus der damaligen Zeit sind manchmal nicht nur informativ, sondern auch ungewollt komisch, staunte man damals über für



uns heute so alltägliche Dinge.

Durch ein hierarchisches System werden eine Menge an Text, viele Bilder, die Videos und einige Sounddateien übersichtlich zusammengehalten. Die Bedienung ist einfach zu erlernen, wird sogar noch einmal zusätzlich in einem AVI-File erläutert. Als kleines Bonus gibt es noch ein Auto-Lexikon. Dieses ist zwar keinesfalls vollständig, kann aber vor allem durch ein Interview mit Michael Schumacher begeistern,

das als Sound-File aufgerufen werden kann. Schumi antwortet deutsch auf die Fragen einer englischsprachigen Reporterin. Bilingual!

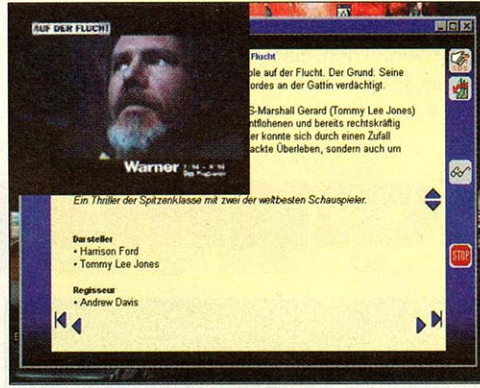
Nicht den Autofreaks, die ihre Golfs tunnen, sondern den Autoliebhabern und Fans von Oldtimern möchte ich Faszination Auto I empfehlen. Daß auf dieser CD nicht alles abgehandelt werden konnte, was mit Autos zu tun hat, versteht sich von selbst. Aber der Titel läßt auf eine Fortsetzung hoffen.

Video News 1995 - Interaktiv!

Hinter dem Namen dieser Scheibe verbirgt sich weniger, als man annehmen könnte. Warum jetzt erst eine CD mit den Filmen des Jahres 1995 herauskommt, ist schon fraglich genug. Dazu kommt noch der Titel: "Interaktiv" heißt es da. Auf der einen Seite bedeutet das ja, daß man irgendwie die Handlung

beeinflussen kann. Etwas derartiges ist aber nicht möglich. Man kann hier und da mal klicken, mehr aber auch nicht. Auf der anderen Seite schreibt man Interaktiv in Deutschland mit k. Und Englisch dann wieder mit einem e am Ende. Also, liebe Leute vom NBG-Verlag, sucht Euch eins von beiden aus und macht's demnächst richtig.

Zum Inhalt: Geboten wird Ihnen eine Liste nach Genre sortierter Videoneuerscheinungen (aus dem Jahre 1995!). Je nach Bedeutung des Films gibt es Textinformation, zusätzliche Bilder und auch Trailer zu sehen. Die Videos laufen aber etwas stockend. Ab und an liest Ihnen Kristiane Backer (oder jemand, der sich genau



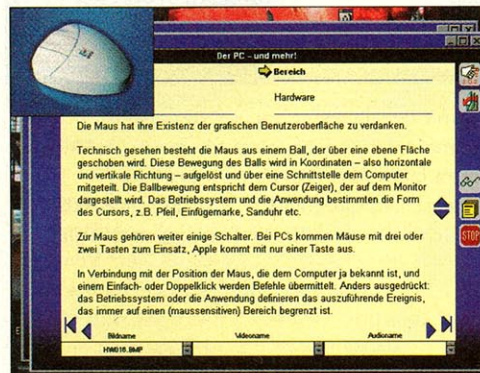
wie sie anhört) dann auch noch etwas über den Streifen vor. Auf eine richtige Betonung wird allerdings keinen Wert gelegt, man bekommt das Gefühl, die Frau leiert einfach alles lieblos herunter, nur um schnell wieder nach Hause zu können.

Wie dem auch sei: Wegen den paar AVI-Files und Kurzbeschreibungen braucht man sich die CD nicht zu kaufen. Vielleicht dachten das auch die Herausgeber und haben ein Darsteller-Lexikon integriert. Das ist allerdings derart unvollständig, daß mir die Worte fehlen. Ein kleiner Tip von mir: Finger weg!

PC Lexikon - Interaktiv

Als ich einen ersten Blick auf diese CD geworfen hatte, dachte ich eher an ein ganz normales Lexikon von A bis Z, wie sie so ziemlich jeder von uns im Bücherregal stehen hat. Achtung, Verwechslungsgefahr! NBGS Lexikon bezieht sich nämlich nur auf Computer. Von Assembler bis Z-Modem werden hier verschiedenste Begriffe erklärt, meist jedoch ziemlich oberflächlich. Einige Begriffe werden in einem Video-, Bild- oder Textfile näher beleuchtet. Gerade wegen dieser Oberflächlichkeit möchte ich Ihnen vom PC Lexikon abraten, schauen Sie mal lieber auf die drittletzte Seite der PC-Power!

Interessant wird diese CD erst mit ihren Zusatz-Programmen. Davon gibt es nämlich drei, die sich allesamt mit Computertemen beschäftigen. Bei "Farben in der Digitaltechnik" geht es um die Darstellung von Farben auf dem

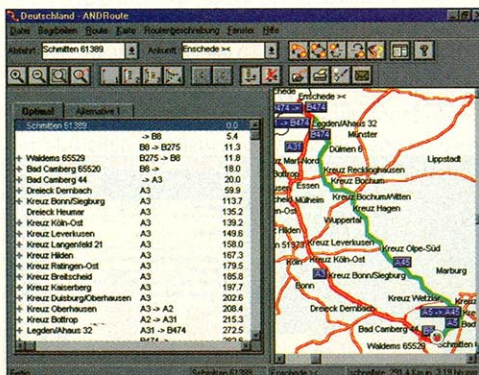


Monitor. Unterschiede betreffend die Farbtiefe werden an Beispielen erklärt. "Multimedia-PC" behandelt Themen wie Dolby Surround und Morphing. Außerdem wird Ihnen OS/2 kurz vorgestellt und mit den bekannten Betriebssystemen verglichen. Wer Interesse an



diesen Zusatzinformationen hat, der kann ruhig einmal einen Blick riskieren, denn da werden Sie recht locker informiert. Wegen des Lexikons, das sich zudem etwas merkwürdig in der Bedienung verhält, würde ich die CD an Ihrer Stelle nicht kaufen.

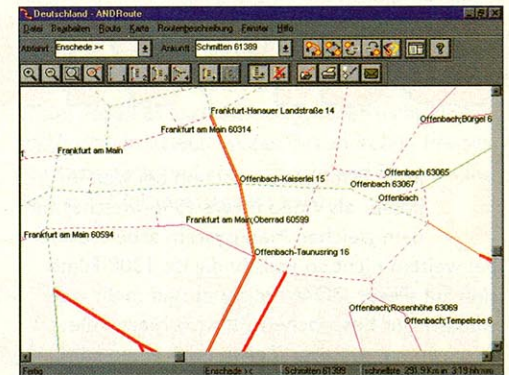
Deutschland Routenplaner



Routenplaner gibt es bekanntlich nicht erst seit gestern, doch konnte man sie bislang als Privatperson kaum leisten. Inzwischen ist der Markt voll von

Route-Programmen, da wollte auch ARI nicht nachstehen und entwickelte seinen eigenen kleinen Planer. Doch gleich zu Anfang muß gesagt werden: Die professionellen (und teuren) Programme sind immer noch die besten.

Diese CD reicht für Otto Normalverbraucher in den meisten Fällen sicherlich aus. Doch spätestens dann, wenn es darum geht, von Frankfurt nach Hannover zu fahren, vorher aber in Gießen Halt zu machen, ist man hier am Ende. Denn Zwischenstationen können nicht eingegeben werden. Die Wegbeschreibung ist dafür vorbildlich, nur der Kartenaufbau ist verhältnismäßig langsam. Die Angaben über Kosten und Fahrzeit, welche inzwischen



eigentlich standardmäßig in den Planern enthalten sein sollten, sind nur mangelhaft zu

Bitte Umblättern

bewerten.

Für den Privatmann, der ab und zu mal eine Strecke berechnet haben will, reicht dieses

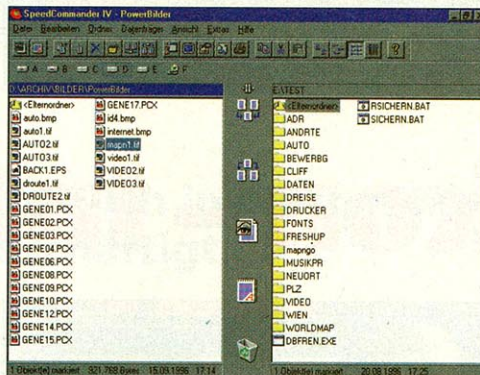
kleine Programm sicherlich aus. Nur sollten Sie nicht versuchen, eine Strecke zwischen zwei Teilen des gleichen Ortes zu berechnen, die

weniger als einen Kilometer auseinanderliegen. Dann nämlich rechnet sich der Routenplaner zu Tode. Und das wollen wir ja alle nicht, gell?

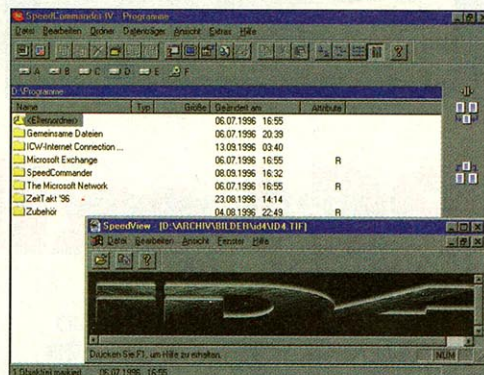
Speed Commander 4

Jeder von Ihnen kennt wohl den berühmten Norton Commander. Er war wohl eines der wenigen guten Mittel, sich unter der DOS Oberfläche zurechtzufinden, ohne wie ein Irrer Befehle eintippen zu müssen. Unter Windows ist eine derartige Oberfläche wohl ziemlich überflüssig geworden. Trotzdem gibt es den Speed Commander, der sich ähnlich bedienen lässt wie Nortons Vorbild. Die vierte Neuauflage ist ausschließlich für Windows 95 gedacht und eine 32-Bit-Anwendung. Ob man mit diesem Programm wirklich schneller und effizienter arbeiten kann (Covertext)?

Das Ausführen von Programmen ist schnell mit Start/Ausführen erledigt. Und mit dem Explorer (eine schlechte Oberfläche) kann man kurz etwas kopieren oder löschen. Wer viele Dateien hin- und herschiebt, löscht und kopiert,



ist mit der neuesten Version des Speed Commanders allerdings gut beraten. Als kleines Extra bietet das Programm Viewer für unterschiedliche Bild-Formate inklusive AVIs, jedoch werden nicht alle Formate unterstützt.

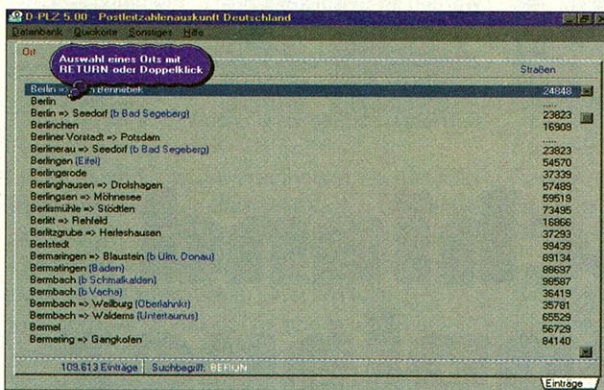


Textfiles können natürlich auch editiert werden. Die Moral von der Geschicht: Dateimanager, die brauch ich nicht! Sollten Sie einen brauchen, dann sollten Sie sich Speed Commander auf jeden Fall einmal ansehen.

D-PLZ

Kennen Sie eigentlich dieses fette Buch, das die Post Ihnen vor einigen Jahren zugeschickt hat? Darin dürfen Sie blättern, wenn Sie die Postleitzahl eines Ortes herausbekommen möchten. Inzwischen hat sich ja der Trubel um die neuen Zahlen ein wenig gelegt, und sie sind mittlerweile Alltag geworden. Probleme gibt es nach wie vor bei größeren Orten – durch die unterteilten Zustellbezirke wird es mitunter ganz schön kompliziert.

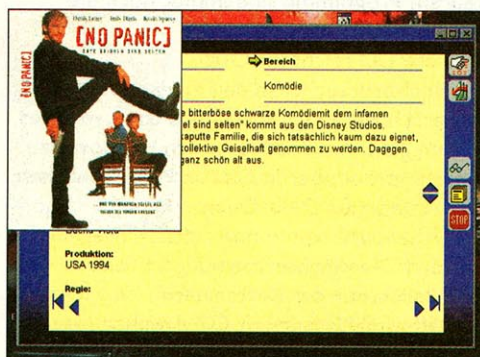
TopWare ist zwar nicht der erste Hersteller, der eine Softwarelösung



erfunden hat. Diverse Sharewareprodukte sind schon seit geraumer Zeit auf dem Markt. Allerdings bricht dieses Produkt die Preisbarriere und wird unter zehn Mark kosten, wobei die Oberfläche gewohnt funktionell und übersichtlich ist, wie Sie es schon von der D-Info kennen. Interessant ist diese CD für jene, die sich noch tagein –tagaus mit dem PLZ-Buch der Post herumschlagen.

Der Video-Filmführer

Dieser Filmführer ist schon bei weitem besser als Video News 1995, welches mit dem gleichen Menüsystem arbeitet, aber bei weitem nicht so vollständig ist. 1300 Filme sind auf dieser CD verzeichnet und mehr oder weniger gut besprochen. Meist verlieren die Autoren nur ein paar Zeilen über einen Film. Nur bei "Blockbuster"-Produktionen werden dann Fotos, Musik oder ein Trailer geboten, letztere sind eine Seltenheit. Die Fotos sind auch nicht von bester Qualität, was den Gesamteindruck verschlechtert.

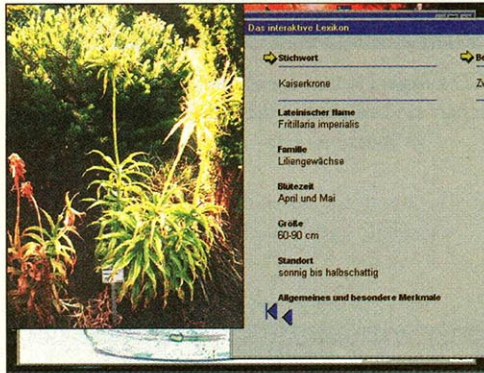


Frust erzeugen die beigelegten Video-Fonts. Die werden von Windows 95 nämlich mit der Begründung, die Schriftdatei sei defekt, nicht installiert. Jeder, der sich ernsthaft mit dem

Hobby Film auseinandersetzt, wird sicher schon eine bessere CD-ROM zum Thema ausgegraben haben. Doch für all jene, die in die Videothek gehen und sich vorher schon mal informieren

möchten, was es so auf dem Markt gibt, bietet VfH ein interessantes Nachschlagewerk. Informationen, die über die kurze Inhaltsangabe hinausgehen, werden Sie aber nicht finden.

Faszination Pflanzen



Zu Hause habe ich so ein paar grüne Dinger in Töpfen herumstehen, die irgendwie für nichts gut sind und nach einiger Zeit eine merkwürdige Braunfärbung einnehmen.

(Anm. des Chefredakteurs: Gib ihnen doch mal eine Pepsi!)



Mittels dieser CD habe ich herausgefunden, daß es sich dabei um Pflanzen handelt. Wer Hobbygärtner ist, kennt bereits die Informationen, die diese CD bietet, notfalls bekommt man sie von jedem Händler, oft sogar zum Nulltarif. Außerdem gibt es (Taschen-) Bücher zum Thema für unter 10 Mark, in denen Sie dann auch alle Pflanzen im Bild sehen.

Auf der CD finden Sie ebenfalls Bilder, allerdings nur zu den bekanntesten Blumen. Außerdem gibt es zu jeder Pflanze ein paar "technische Daten". Wie bei vielen anderen NBG-Produkten liegt das Hauptaugenmerk nicht auf dem Lexikon selbst, sondern auf den zusätzlich integrierten Extras. In diesem Fall handelt es sich um einen Bonsai-Ratgeber. Mit Musik und Interviewfragen unterlegt (erwarten Sie nicht allzu viel von der Sprachausgabe), dürfen Sie durch die Welt des Bonsai spazieren. Dabei werden Sie von A bis Z aufgeklärt und informiert.

(Anm. des Chefredakteurs: Wer isst der Autor, O. Kalle?)

Wer sich bereits mit Pflanzen auskennt, brauchen diese CD eigentlich nicht. Pflanzen-Newcomer, die zum Beispiel einen Wintergarten anlegen wollen, dürfen sich getrost den Pflanzenführer zulegen.

Windows FreshUp

TopWare ist nicht nur dafür bekannt, sich hervorragend mit DeTeMedien zu verstehen, sondern auch für das Recycling bereits dagewesener Ideen. So gab es auch in Sachen Windows FreshUp bereits vor geraumer Zeit Programme, die ähnlich arbeiteten. Jenes dient dazu, Windows-Programme wieder von der Festplatte und dem Desktop zu entfernen. Getestet habe ich diese Funktionen allerdings nur unter Windows 95, nicht unter 3.X.

FreshUp muß vor jeder Neuinstallation eines Programms aufgerufen werden. Dann nämlich erstellt es eine Liste der vorhandenen Verzeichnisse und Dateien, schaut sich die Win.Ini-Dateien an und prüft hier und dort nach der aktuellen Konfiguration. Anschließend können Sie Ihr Programm wie gewohnt installieren. Nach getätigtem Install wird FreshUp wieder aktiv. Es



überprüft die Einstellungen nach der Installation und ermittelt die Änderungen. So weiß das Programm, welche Dateien Ihre Installation angelegt hat, wo das System erweitert oder verändert wurde.

Erst bei der De-Installation darf TopWares Programm dann zeigen, was es kann. Es muß dann nämlich auch alles löschen, was Sie nicht mehr benötigen. Und wie auch alle anderen De-Installer, die mir bisher über den Weg gelaufen sind, ist FreshUp ein wenig feige. Es könnte ja zum Beispiel sein, daß die eine oder andere DLL inzwischen auch von anderen Programmen verwendet wird. So müssen Sie bei jeder Deinstallation "tausendmal" bestätigen, daß Sie löschen wollen. Bei Windows ist es nämlich immer möglich, daß beim Löschen eines Programmes ein anderes ebenfalls den Geist aufgibt, FreshUp hin oder her.

Ich denke daher, daß Sie dieses Programm, so professionell es auch sein mag, lieber nicht kaufen sollten. Nicht zuletzt wegen des zu hohen Preises. Am sichersten sind immer noch jene Programme, die ein De-Install integriert haben.

The World on CD-ROM

Das Werk aus dem Hause TopWare bietet Informationen über die Länder dieser Erde. Damit ist es zwar nicht das erste

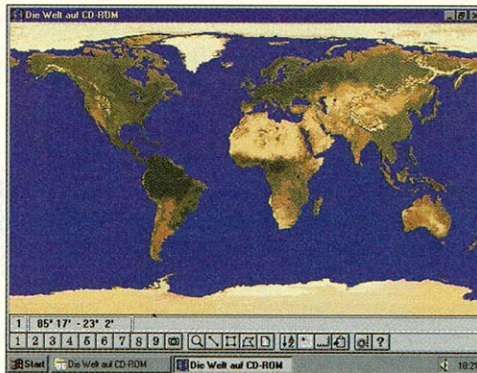
Programm, das diese Funktionen besitzt, aber immerhin das neueste! Und so sollte man annehmen, daß die Informationen auch relativ

neu sind.

Bitte umblättern

Auf einer Karte dürfen Sie sich ein Land Ihrer Wahl aussuchen. Und schon werden Sie mit Statistiken überschüttet. Infrastruktur, Bevölkerungsdichte, Fläche, Bruttosozialprodukt und vieles mehr werden Sie erfahren. 100.000 Orte sind auf der Karte verzeichnet und können mittels einer Auswahl angezeigt werden. Die Möglichkeit, Kartenausschnitte in die Zwischenablage zu exportieren, fehlt auch nicht.

Das wäre es aber auch schon. Daß man neun Positionen auf der Karte speichern kann, ist eher eine unwichtige und nebensächliche Spielerei. Das Programm erinnerte mich ein wenig an den dtv-Atlas, der die gleichen Informationen jedes Jahr auf Papier gedruckt herausgibt. Wer das



Ganze mit etwas mehr Spielerei und einem Touch Multimedia haben will, soll sich ruhig diese

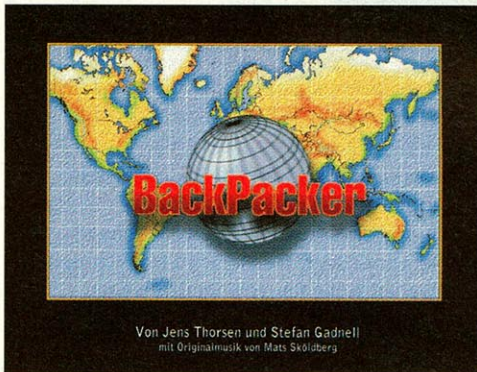


CD zulegen. Jenen, die nur auf die Statistiken scharf sind, reicht mit Sicherheit auch das Buch.

BackPacker

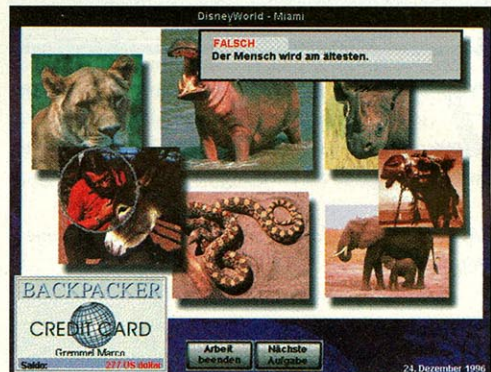
BackPacker ist eine Art Spiel des Wissens, verpackt in eine Rahmenhandlung. Sie beginnen in Berlin mit etwas Geld und einem Koffer in der Hand am Flughafen. Ihr Reiseziel können Sie selbst wählen, doch sollten Sie möglichst wenig ausgeben. In einer Stadt angekommen, dürfen Sie sich erst einmal umsehen. Denn jeder Ort hat so seine Sehenswürdigkeiten. Außerdem können Sie sich über das Land informieren, in dem Sie sich gerade befinden: Einwohnerzahl, Hauptstadt, und so weiter... Um etwas Geld verdienen zu können, sollten Sie erst einmal in ein Hotel ziehen und dann eine Arbeit annehmen.

Meistens geht es dabei hart zur Sache. Fragen über längst verstorbene Schauspieler, nie gesehene Krankheiten, exotische Tiere müssen beantwortet werden, und das meist im Multiple-Choice-Verfahren. Auch Fangfragen kommen vor: "Klicken sie auf das Tier, das an Land lebt und am



ältesten wird", lautet eine. Woher soll ich wissen, daß damit der Tierpfleger gemeint ist, der irgendwo auf dem Bild zu sehen ist. Tja, der Mensch lebt von allen an Land lebenden Tieren wohl am längsten...

Liegen Sie mit ihrer Antwort richtig, dann klingelt es in der Kasse. Und nach ein paar Jobs

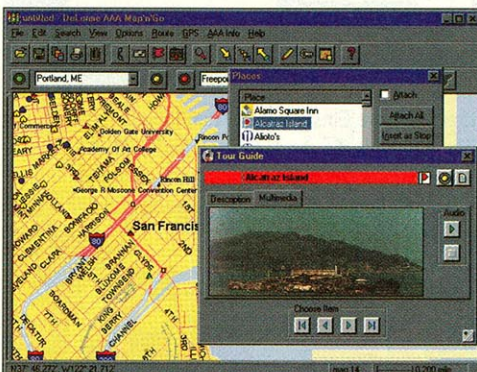


sind Sie dann wieder fit genug, um sich zum Flughafen zu begeben und weiterzureisen. BackPacker ist ein interessantes Spiel, bei dem Sie auf jedem Fall eine Menge lernen werden. Mit viel Wissen schaffen Sie es dann auch irgendwann, rund um die Welt zu reisen. Wäre das im richtigen Leben nur auch so leicht...

Map'n'Go 2.0

Diese CD ist das diesmalige Highlight meiner Multimedia-Sammlung. Hier wurden Nägel mit Köpfen gemacht. Mit gigantischen Monsterköpfen. Map'n'Go bietet zunächst einmal eine Karte der Vereinigten Staaten. An sich noch nichts besonderes. Doch jene ist sehr detailreich und übersichtlich. Als ich vor einiger Zeit den US-Atlas testete, war ich schon von dem Detailreichtum beeindruckt. Map'n'Go bietet genau die gleiche Qualität, kann aber zudem mit einer Straßenkarte aller größeren Städte aufwarten!!

Das Auffinden eines bestimmten Ortes funktioniert schnell und einfach: Nur den Namen und des Zip-Code eingeben, und schon sind Sie da, wo Sie hinwollen. Was aber, wenn Sie nicht wissen, wie man am besten vom nächsten Flughafen dort hin gelangt? Kein Problem! Denn



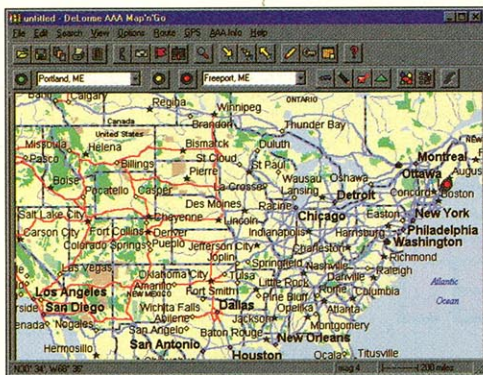
Map'n'Go enthält auch noch einen Routenplaner, der Ihnen die schnellste oder kürzeste Strecke aufführt.

Der Streckenplaner ist vergleichsweise schnell in der Berechnungszeit. Innerhalb weniger

Sekunden wissen Sie genau, wie Sie von Los Angeles an der Westküste nach New York an der Ostküste fahren müssen. Die schnellste Strecke umfaßt übrigens stolze 46 Stunden und 57 Minuten. Theoretisch jedenfalls.

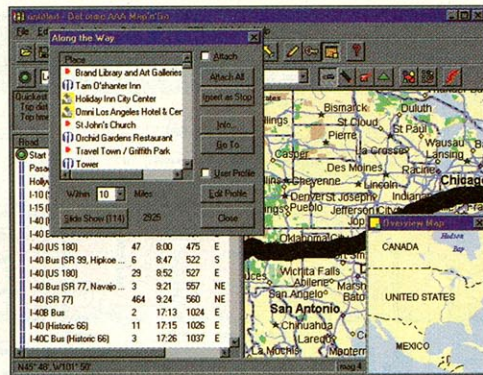
Doch damit noch nicht genug. Die Hersteller integrierten noch eine Liste mit Restaurants, Sehenswürdigkeiten und Hotels. Befinden Sie sich gerade in San Francisco, wäre es doch ganz nett, zu erfahren, wo Sie übernachten können. Ein paar Mausklicks genügen, und Sie erhalten die Antwort inklusive Preis und Hotelausstattung. Genauso ist es mit den Restaurants. Auch hier wird Ihnen auf Wunsch der Preis eines durchschnittlichen Abendessens angezeigt.

Sehenswürdigkeiten im näheren Umkreis können ebenfalls abgerufen werden. Auf jeden Fall gibt es Textinformationen, manchmal sogar



ein Bild. In größeren Städten werden Ihnen die Sehenswürdigkeiten per Sprachausgabe vorgestellt, die relativ klar und verständlich daher kommt.

Die unzähligen Möglichkeiten, die Ihnen Map'n'Go öffnet, kann ich an dieser Stelle



überhaupt nicht auflisten. Zu klein ist der Platz. Nur eins darf ich nicht vergessen: Die Liste der Sehenswürdigkeiten und der Routenplaner können nämlich auch zusammenarbeiten. Auf Wunsch wird Ihnen eine Liste erstellt, die alle Besonderheiten aufführt, die an ihrer

Fahrtstrecke liegen. So ist es sehr gut möglich, einen mehrwöchigen Trip durch die USA zu planen.

Die Land- und Straßenkarten lassen sich selbstverständlich ausdrucken und sogar mittels integrierter Software via Internet verschicken, allerdings muß der Empfänger in diesem Fall ebenfalls Besitzer des Programms sein. Die Möglichkeit, in einer bestimmten Straße eines Ortes noch ein Haus "einzuklicken" und so z.B. darzustellen, wo der US-Bekannte wohnt, den man zu besuchen gedenkt, ist das Tüpfelchen auf dem i.

Map'n'Go ist ein absolutes Muß für alle Amerika-Fans und jene, die ihren Urlaub dort planen wollen. Außerdem liegt dem Programm noch eine US-Straßenkarte bei. Daß ein so umfangreiches Programm möglich ist, mußte mir erst durch diese CD bewiesen werden. Super!!

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
Faszination Auto I	Verlag für Handel und Technik	02 31 / 9 75 97 46	49,95 Mark
Video News 1995 – Interaktiv!	NBG Verlag	0 94 71 / 7 01 70	29,95 Mark
PC Lexikon – Interaktiv	NBG Verlag	0 94 71 / 7 01 70	59 Mark
Deutschland Routenplaner	ARI	0 21 54 / 9 47 60	49,95 Mark
Speed Commander 4	CDV Software	07 21 / 9 72 23-0	49,95 Mark
D-PLZ	TopWare	06 21 / 4 80 50	9,95 Mark
Der Video-Filmführer	Verlag für Handel und Technik	02 31 / 9 75 97 46	24,80 Mark
Faszination Pflanzen	NBG Verlag	0 94 71 / 7 01 70	49,95 Mark
Windows FreshUp	TopWare	06 21 / 4 80 50	49,95 Mark
The World on CD-ROM	TopWare	06 21 / 4 80 50	49,95 Mark
Map'n'Go 2.0	DeLorme	0 63 01 / 33 85 77	98 Mark
BackPacker	BMG Interactive	0 89 / 4 13 60	69,95 Mark

Absturzgefahr

Daß mir ab und zu mal ein Programm abstürzt, damit habe ich mich ja noch abfinden können. Aber daß diesen Monat sage und schreibe vier Programme Windows 95 zur Kapitulation überredeten, wunderte mich dann schon. Besondere Sorgen machte ich mir bei TopWares Der Musikprofessor. Schon bei der Installation gab es Probleme, da ich angeblich zu wenig Speicher auf der Platte frei hatte. In Wahrheit besaß ich allerdings viermal so viel wie gefordert.

Als die Installation dann trotzdem

irgendwann funktionierte, scheiterte das Ausführen an einer nicht gefundenen Datei, die sich eigentlich in einem vorgegebenen Verzeichnis auf der CD befinden sollte. Da war sie aber nicht zu finden...

Auch Reisen & Urlaub von NBG bereitete mir viel Freude. "Bei der Initialisierung der Borland Database Engine ist ein Fehler aufgetreten", hieß es da. Ende Banane. Und weg!

Obwohl ich so gerne reise, forsche und berichte, wurde mir eben dies durch den Planet Reporter nicht ermöglicht. Dieser hatte nämlich

das Verlangen, nach dem Vorspann abzustürzen und wahlweise einen blauen Windows-Bildschirm oder gar nix mehr auszulösen.

Last not least war Wien Interaktiv von City Inside nicht testfähig, da es fortwährend den Geist aufgab. Spätestens nach fünf Minuten Wien half nur noch ein Reset. Bei dieser und den anderen drei CDs sollten Sie noch vor dem Kauf durch den Händler prüfen lassen, ob die Programme einwandfrei laufen. Denn Sie wissen ja: Software ist vom Umtausch ausgeschlossen...

**Millenia: Altered Destinies,
der Strategie-Hit von Take 2 – vor kurzem noch über
DM 80.-, jetzt für DM 14,80 zu haben!!**

Ab 6. November als Vollversion auf der CD Power 12/96!!!

Familienstammbaum

“Wo komme ich her, wo gehe ich hin?” fragte sich Martin Mirbach. Dann fand er ein Programm, das ihm half, wenigstens den ersten Teil der Frage zu beantworten.

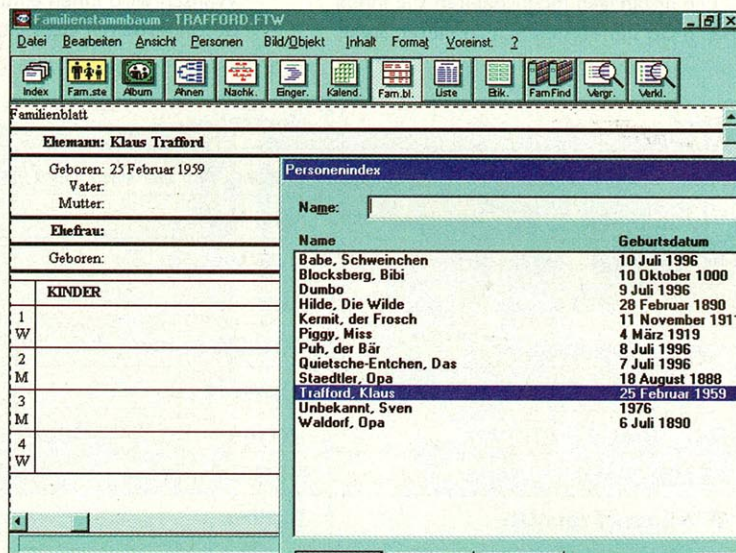
Nicht überall ist Entenhausen. Dort scheint es zwar kaum Verwandte ersten Grades oder Vor- bzw. Nachfahren direkter Linie zu geben, dafür aber jede Menge Onkel, Tanten, Neffen und Nichten. Und die haben es in sich: Vom kauzigen Milliardär bis zum notorischen Glückspilz, vom Pfadfinder-Trio bis zur umworbenen Entendame ist alles vorhanden. Erst recht unter den entfernten Verwandten und den ganz frühen Vorfahren wimmelt es von Abenteurern und Glücksrittern, von Weltenbumblern und Erfindern. Wenn Menschen wie Sie und ich dagegen herausfinden möchten, auf wen sich der eigene Stammbaum so alles zurückverfolgen läßt, ist spätestens bei der Ur-Ur-Großmutter Schluß. Es sei denn, man möchte die (meist alles andere als preiswerten) Dienste eines Ahnenforschers in Anspruch nehmen. Aber vielleicht gibt es jetzt noch eine andere Lösung.

Archivieren, Katalogisieren, Nutzen

Aus dem bekannten Software-Haus Broderbund kommt nämlich mit dem Familienstammbaum ein Programm, das sich speziell um sämtliche Belange der Genealogie kümmert. In erster Linie handelt es sich dabei um eine komfortable und

leicht zu bedienende Datenbank, in der Sie die Mitglieder Ihrer eigenen Familie aufnehmen und verwalten können. Für jedes lebende oder verstorbene Familienmitglied, dessen Daten Sie verfügbar haben, wird eine eigene Karteikarte angelegt. Hier finden sich neben Namen, Vornamen, Geburtsorten und -daten auch Angaben zu Ehegatten, Datum und Ort der Heirat, Kindern und eventuellen Sterbedaten. Das

Programm erweist sich schon bei der Erstellung der Karteikarten als flexibel und mit allem Weltlichen vertraut. So können Sie einer Person mehrere Ehepartner zuordnen (was in erster Linie für ein oder mehrmals geschiedene Anwender interessant sein dürfte) oder einem Kind mehrere Elternpaare zuordnen. Natürlich



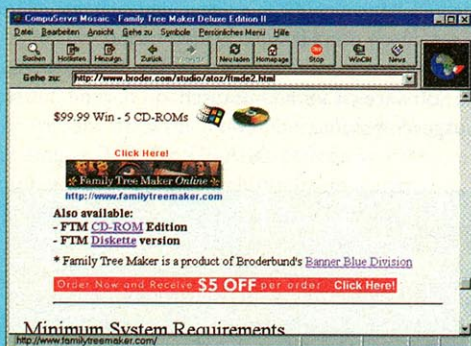
Familienblätter und Personenverzeichnisse werden automatisch erstellt und laufend aktualisiert

ist es ebenso möglich, geschätzte Daten zu verwenden oder nicht mehr rekonstruierbare Daten einfach wegzulassen.

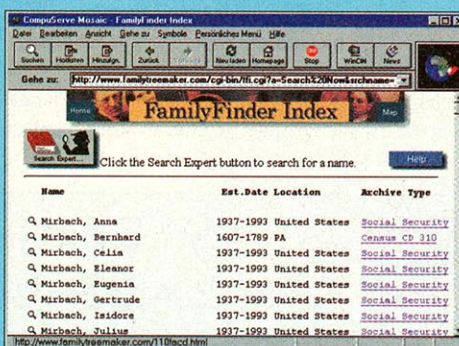
Wenn Sie einmal angefangen haben, geht alles weitere fast wie von selbst. Zu den Personen, die auf einer Karteikarte auftauchen, legt das Programm automatisch eine jeweils eigene Karte

Ahnenforschung

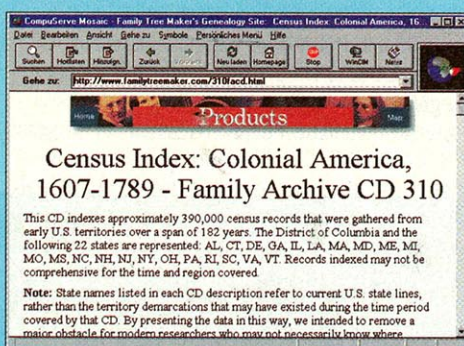
Über die Broderbund-Homepage gelangt man zum World Family Tree, dem Namensverzeichnis aus allen bisher ausgewählten Quellen. Und so könnte auch Ihre Recherche ablaufen:



Erster Schritt: Auf der Broderbund-Homepage klicken Sie auf das Feld "family tree maker"



Zweiter Schritt: Dort geben Sie einfach Ihren Familiennamen ein und erhalten eine Liste aller gefundenen Einträge



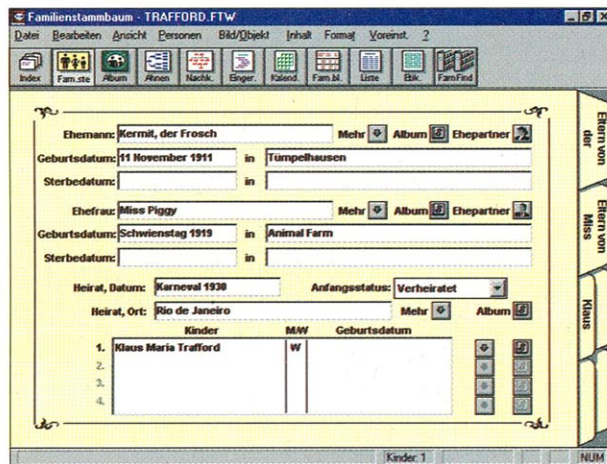
Dritter Schritt: Klicken Sie den (oder die) für Sie interessanten Namen an, und Sie erhalten weitere Informationen sowie die Nummer der CD mit allen gespeicherten Daten über diese Person

an. Legen Sie also die erste Karte mit Ihren persönlichen Daten an, werden die Karten mit den bereits vorhandenen Daten Ihrer Eltern, des Ehepartners und der Kinder automatisch erstellt und müssen nur noch komplettiert werden. Auf Wunsch können Sie sich auch eine Personenliste mit allen in Ihrem Stammbaum befindlichen Personen ausdrucken lassen. Natürlich können Sie auch einen vollständigen oder nach auf- bzw. absteigender Linie sortierten Stammbaum erstellen lassen und dessen Layout (Farben, Schattierungen, Schriftart, Anordnung der Kästchen) selbst gestalten.

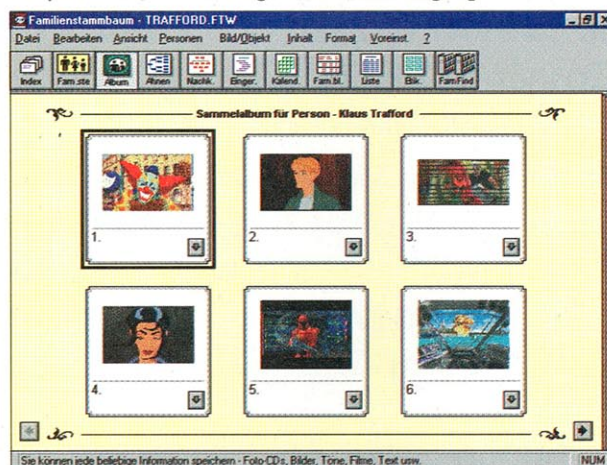
Aber das ist noch lange nicht alles. Mit wenigen Mausklicks können Sie jeder Person eine Melodie, ein Bild oder ein Video zuordnen. Das Programm bearbeitet problemlos die gängigsten Dateiformate für Bild und Ton, einschließlich Kodak Photo-CD und eingescannten Dokumenten wie Heiratsurkunden oder Geburtstagskarten. So können Sie zum Beispiel ganz persönliche Fotoalben erstellen, bedruckte Adressetiketten oder Einladungskarten für Familienfeiern ausdrucken lassen oder sogar einen Kalender erstellen, auf dem alle wichtigen Familientermine des jeweiligen Jahres bereits eingetragen sind. All das lässt sich mit dem Familienstammbaum schnell und mühelos bewältigen.

Die Suche nach den Ahnen

"Und was hat das jetzt mit Genealogie zu tun?" höre ich manche von Ihnen jetzt fragen. Nun, mit der Erfassung aller bekannten Familiendaten



Für jede Person wird eine eigene Karteikarte angelegt



In einem separaten Familienalbum lassen sich den einzelnen Personen Bilder, Fotos, Melodien oder Videos zuordnen

riesige Datenbank angelegt, die ausschließlich aus Stammbäumen von Familien in aller Welt besteht. Viele zehntausende Familien haben ihre Daten bereits zur Verfügung gestellt, und auch Sie werden herzlich dazu ermuntert. Sämtliche Stammbäume sind für interessierte Personen zugänglich und werden unter anderem in der amerikanischen Library of Congress permanent gespeichert.

Auf diese Art und Weise bekommen Sie nicht nur Hinweise auf die weltweite Verbreitung Ihres Namens, sondern können gegebenenfalls mit den Familienzweigen Kontakt aufnehmen, die sich genau wie Sie für Genealogie interessieren. Sollten Sie an weiteren Informationen, besonders hinsichtlich bereits verstorbener Familienmitglieder interessiert sein, haben sich die Entwickler des Familienstammbaums bereits einige Mühe gemacht. Alle zugänglichen Genealogienregister, staatliche Sterbeverzeichnisse, Kirchenakten und sogar das Complete Book of

Emigrants wurden bereits ausgewertet. Leider handelt es sich hierbei ausschließlich um amerikanische Akten, trotzdem ergeben sich bei der Durchsicht etliche Hinweise. Ich hätte zum Beispiel nie gedacht, daß ein gewisser Bernhard

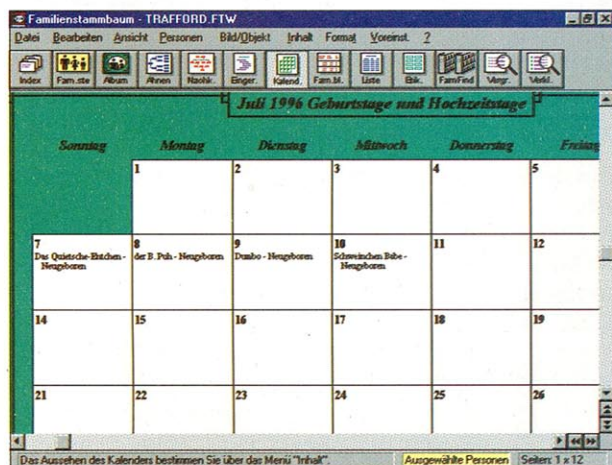
Mirbach als einer der Pilgrim Fathers zu den ersten Siedlern in der Neuen Welt gehörte. Sämtliche in den oben genannten Verzeichnissen vorkommenden Namen können kostenlos im Internet oder auf der separat erhältlichen Family Finder-CD (ca. 15 Mark) durchforstet werden. Natürlich sind auch die kompletten Infos der Quellen auf insgesamt 45 CDs (bisher!) gespeichert. Falls Sie jedoch einen für Sie interessanten Namen finden, bekommen Sie die Nummer der jeweiligen CD mitgeteilt und brauchen nicht gleich den ganzen Schwung zu kaufen.

Viel Leistung fürs Geld

Sicher wird es Ihnen ungewöhnlich vorkommen, daß wir so ausführlich auf ein Programm eingehen, das normalerweise neben den anderen Multimedia-CDs besprochen worden wäre. Wir haben uns entschlossen, eine Ausnahme zu

Der Familienstammbaum ist ein wirklich außergewöhnliches Programm

machen, weil auch der Familienstammbaum ein wirklich außergewöhnliches Programm ist. Wenn Sie einmal anfangen, damit herumzuspielen, hören Sie so schnell garantiert nicht mehr auf. Den kompletten Funktionsumfang darzustellen würde noch einige Seiten mehr in Anspruch nehmen, schließlich können Sie bis zu zwei Millionen Personen einschließlich medizinischem Hintergrund, Ausbildung, Notizen und Anekdoten verwalten. Da braucht es schon eine große Festplatte. In unserer Redaktion herrschte jedenfalls eine Begeisterung, die wir gern mit Ihnen teilen wollten. Deswegen gibt's auch eine richtige Wertungsbox mit unserer beliebten Alternativ-Benotung!



Wenn Sie einen Jahreskalender ausdrucken lassen, sind alle Familientermine bereits integriert

haben Sie bereits den ersten wichtigen Schritt getan. Und alle, die mehr wollen, haben die Gelegenheit, an einem sehr ehrgeizigen genealogischen Projekt teilzunehmen. Mit dem World Family Tree hat Broderbund nämlich eine

FAMILIENSTAMMBAUM

Hersteller: Broderbund
Preis: ca. 69,95 Mark

Minimum:
486er, Windows 3.1, 8 MB RAM, VGA, Maus

Pro
Riesiger Programmumfang und einfache Bedienung
Interessantes weltweites Genealogie-Projekt
Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Kontra
Die bereits ausgewerteten Daten stammen ausschließlich aus den USA

Fazit:
Sehr empfehlenswert

MULTIMEDIA

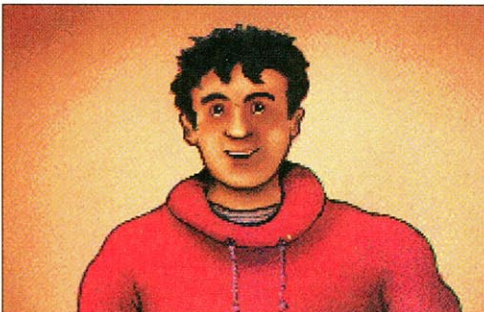
POWER helpline



Wie versprochen gibt es diesmal weitere Lösungen zu unseren Vollversionen auf der Cover-CD 6/96 (Werbespiele). Darüber hinaus finden Sie die Komplettlösung zu Bureau 13 und einige Tips zu aktuellen Games. Ach ja, wir warten noch immer auf eine Komplettlösung zu Crazy Circus (ebenfalls auf der Cover-CD 6/96 zu finden). Nach wie vor gilt: Wer sie zuerst schickt, bekommt ein kostenloses Jahresabo der PC Power als Belohnung! Viel Spaß beim Spielen wünscht das Power-Team.

Dunkle Schatten

Martin Britze aus Cottbus löste die Vollversion auf unserer Cover-CD 6/96.

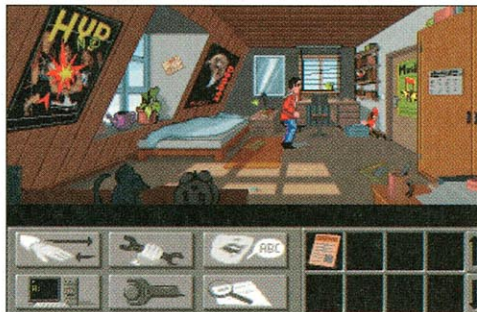


Zunächst einige wichtige Hinweise:

1. Nehmen Sie jeden Gegenstand mit, im späteren Spielverlauf wird er vielleicht gebraucht.
2. Sprechen Sie grundsätzlich mit jeder Person, da Sie so wichtige Informationen erhalten und neue Orte genannt bekommen, zu denen Sie sich noch begeben müssen.
3. Sie haben fünf Tage Zeit, alle Probleme zu lösen. An jedem Tag sind bestimmte Dinge zu erledigen. Ein Tag ist zu Ende, wenn Sie sich ins Bett legen können.

1. TAG

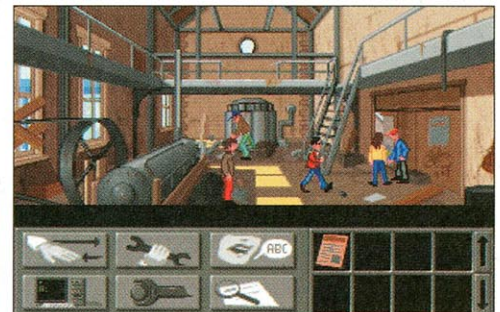
Wenn Sie ihr Zimmer verlassen, kommen Sie in die Küche, dort treffen Sie Ihre Mutter. Nachdem Sie das Haus verlassen haben, begeben Sie sich



zum Jugendzentrum. Dort treffen Sie Klaus, der Sie darum bittet, Werkzeug zum Umbau der Fabrik in ein Jugendzentrum zu besorgen. Gehen Sie also wieder nach Hause in Ihr Zimmer und nehmen Sie den Werkzeugkasten, den Sie neben der Tür finden, mit. Außerdem sollten Sie die Schreibtisch-Schublade öffnen, in der Sie eine Taschenlampe finden, die am Ende des Spiels eine wichtige Bedeutung haben wird.

Gehen Sie jetzt in die Küche, und untersuchen Sie die Spüle; die Handschuhe, die Sie darin finden, nehmen Sie mit, auch diese haben eine bedeutende Rolle für die Lösung des Spiels. Jetzt sollten Sie sich wieder ins Jugendzentrum begeben, wo sie Ihren Werkzeugkasten abgeben.

Außerdem werden Sie gebeten, Nägel zu kaufen. Begeben Sie sich zum Kiosk, wo Ihnen Karl, der Besitzer, mitteilt, daß er keine führt, aber



daß es im Türkischen Laden vielleicht welche gibt. Also gehen Sie zum Türkischen Laden, dessen Besitzer Herr Hajem ist. Von ihm erfahren Sie, daß er die Nägel erst bestellen muß, aber sie am nächsten Tag abgeholt werden können und 12 Mark kosten. Hier stellen Sie fest, daß Sie kein Geld haben, also gehen Sie wieder zum Jugendzentrum und sprechen mit Klaus über dieses Problem.

(Anm. des Chefredakteurs: Das kommt mir irgendwie bekannt vor...)

Nach einem längerem Gespräch bekommen Sie von ihm den Tip, Ihre Eltern anzupumpen. Gehen Sie also wieder nach Hause und begeben Sie sich ins Wohnzimmer, dort sitzt Ihr Vater vor dem Fernseher. Er lehnt es aber ab, Ihnen das

Geld zu geben. Deshalb gehen Sie in die Küche und bitten Ihre Mutter um das Geld. So spät am Abend möchte sie aber nicht darüber diskutieren, mit Ihnen zu reden und bittet Sie, am nächsten Morgen mit ihr darüber zu sprechen. Also gehen Sie in Ihr Zimmer und benutzen Ihr Bett.

2. TAG

Wenn Sie am Morgen die Küche betreten, müssen Sie leider feststellen, daß Ihre Eltern einkaufen sind. Das Schlimme daran ist: Woher bekommen Sie nun das Geld für die Nägel? Aber keine Panik, kümmern Sie sich erst mal um andere Sachen. Gehen Sie zu Jörgs Haus, wo Sie von dessen Mutter erfahren, daß er Hausarrest hat. Nachdem Sie mit Jörgs Mutter geredet haben, treffen Sie einen Rollstuhlfahrer (Ralf), der seinen Schlüssel sucht. Bieten Sie ihm Hilfe an.

Nach diesem Gespräch sollten Sie bei Karl am Kiosk fragen, ob jemand einen Schlüssel gefunden hat – und tatsächlich, es wurde ein Schlüssel abgegeben! Mit diesem Schlüssel gehen Sie wieder zu Jörgs Haus, vor welchem Sie auch wieder den Rollstuhlfahrer treffen. Dieser bedankt sich und bietet Ihnen an, ihn einmal zu besuchen. Sie haben Sie einen wichtigen Freund gefunden, er wird Ihnen ebenfalls bald einen Gefallen tun.

Jetzt können Sie wieder nach Hause gehen, wo Sie endlich Ihre Mutter treffen. Nach einem längeren Gespräch gibt Ihnen die Mutter einen Vorschuß auf Ihr Taschengeld. Damit können Sie nun zum Türkischen Laden gehen und die Nägel abholen. Und Sie haben noch einmal Glück: Herr Hajem schenkt Ihnen die Nägel, die sie schnellstens zum Jugendzentrum bringen sollten. Dort erfahren Sie, daß für den Umbau noch ein Bohrer gebraucht wird.

Begeben Sie sich jetzt zu Ralfs Wohnung und erzählen Sie ihm davon. Daraufhin erfahren Sie, daß Ralf seinen Bohrer einem Freund, Sefa, welcher in der Bogenstraße wohnt, geliehen hat. Er bittet Sie, den Bohrer dort abzuholen, was Sie prompt tun. Nachdem Sie den Bohrer im Jugendzentrum abgegeben haben, gehen Sie wieder nach Hause, wo Sie Ihre Mutter in der Küche treffen und von ihr erfahren, daß sie Krach mit Ihrem Vater hat. Bevor Sie schlafen gehen, sollten Sie noch mit Ihrem Vater, der wie gewohnt im Wohnzimmer vor der Glotze sitzt, reden. Danach können Sie endlich Ihr Bett benutzen.

3. TAG

Heute sollten Sie zuerst ins Wohnzimmer gehen, wo das Telefon klingelt. Tom ruft Sie an und bittet um ein Treffen am Mittag im "Monopol". Gehen Sie nun Jörg besuchen, von ihm erhalten Sie noch einige wichtige Informationen. Danach sollten Sie zu Ralf gehen, von ihm erhalten Sie neben weiteren Informationen noch eine Lichtorgel für das Schülerzentrum. Wo Sie die Lichtorgel auch hinbringen sollten. Jetzt ist die richtige Zeit, um sich mit Tom im "Monopol" zu treffen. Er erzählt, daß ihn sein Vater in eine Lehre stecken will, obwohl er noch weiter zur Schule gehen möchte.

Wenngleich im Moment Ferien sind, sollten Sie



zwischen durch mal zur Schule gehen, dort treffen Sie Herrn Becker, mit dem Sie sprechen sollten. Anschließend sollten Sie sich zur Bogenstraße begeben, wo Sie feststellen, daß das Haus von Sefa abgebrannt ist. Vor dem Haus treffen Sie einen Feuerwehrmann, von dem Sie wichtige Informationen erhalten, unter anderem auch, daß Sefa im Krankenhaus liegt.

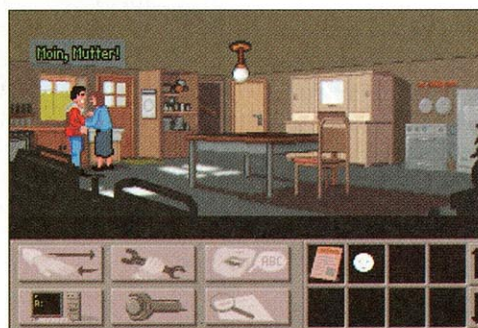


Dorthin eilen Sie nunmehr, jedoch können Sie nur mit der Krankenschwester reden, weil der Verletzte noch ruhiggestellt ist. Weiter gibt es nun nichts zu tun, Sie können nach Hause gehen und sich schlafen legen.

4. TAG

Gehen Sie ins Wohnzimmer. Dort werden Sie von Jörg angerufen, der sich mit Ihnen bei sich zu Hause verabredet. Bei Jörgs Haus erfahren Sie von Mike, dem Streetworker, daß Sie ihn mittags im "Monopol" treffen können. Gehen Sie nun in den Türkischen Laden und kaufen Sie einige Süßigkeiten für Sefa. Anschließend sollten Sie sich zum Kiosk begeben und noch das aktuelle Fußballmagazin kaufen. Mit diesen Geschenken können Sie jetzt Sefa im Krankenhaus besuchen.

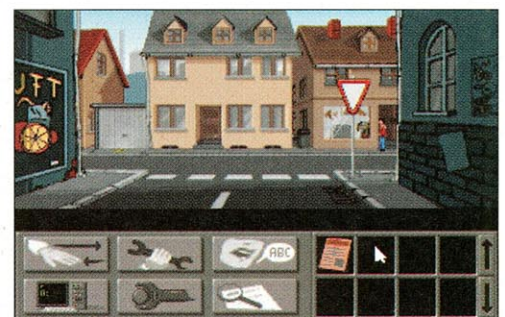
Von ihm erhalten Sie noch einige wichtige Informationen sowie einen Schlüsselanhänger. Gehen Sie ins Monopol, dort müssen Sie mit Frank und seinen Freunden reden. So erfahren Sie, daß Mike und Jörg auf dem Weg zur neuen Lehrstelle sind. Gehen Sie also zur Werkstatt, dort finden Sie aber nur noch Jörg.



Besuchen Sie erneut die Schule und reden Sie mit Herrn Becker, der Ihnen berichtet, daß seine Farben eingetrocknet sind. In der Werkstatt bitten Sie Herrn Strubik um Farben für die Schulwand. Er bittet Sie, noch einmal später vorbeizukommen.

Gehen Sie nach Hause und betreten Sie das Wohnzimmer, dort klingelt gerade das Telefon. Allerdings stellen Sie fest, daß sich nur jemand verwählt hat. Gehen Sie wieder in die Werkstatt, Sie erhalten von Herrn Strubick Sprühfarbe für die Schulwand.

In der Schule klicken Sie die Mauer an und benutzen die Sprühdosen. Anschließend treffen Sie Herrn Becker, der Ihnen einen Verstärker für das Jugendzentrum übergibt. Natürlich sollten Sie den Verstärker sofort ins Jugendzentrum bringen. Anschließend begeben Sie sich ins "Monopol", wo Sie mit Mike über den "Streß" zu Hause reden.



Daraufhin verspricht Mike, gegen 7 Uhr zu Ihnen zu kommen, um mit Ihrem Vater zu sprechen.

Gehen Sie jetzt zur Ruine und nehmen Sie die Kiste mit den Flugblättern mit. Diese sollten Sie in die Schule zu Herrn Becker bringen. Jetzt sollten Sie nach Hause gehen und das Wohnzimmer betreten. Sprechen Sie mit Mike und Ihrem Vater. Danach können Sie sich beruhigt schlafen legen.

5. TAG

Im Jugendzentrum erfahren Sie, daß ein gewisser Stauf Sie im "Monopol" treffen will. Reden Sie mit ihm, dabei erfahren Sie von einem Schuppen im Wald und erhalten außerdem den passenden Schlüssel. Den alten Zettel, den Sie von Ihrer Mutter bekommen haben, geben Sie Frank, er benötigt allerdings noch etwas zum schreiben. Fragen Sie Anja nach einem Kuli, diesen geben Sie Frank, der daraufhin eine Skizze macht.

Besuchen Sie nun die Ruine und schauen Sie so oft auf die Skizze (= Karte), bis Sie am Schuppen ankommen. Benutzen Sie den Schlüssel mit der Tür, um in den Schuppen zu kommen. Benutzen Sie anschließend Ihre Lampe mit dem Traktor, dabei stellen Sie fest, daß die Batterien leer sind.

Kaufen Sie am Kiosk von Ihrem letzten Geld neue Batterien. Sie treffen dort einen Polizisten, der Ihnen wichtige Informationen gibt. Benutzen Sie die Lampe mit den Batterien und kehren Sie zum Schuppen zurück. Nun benutzen Sie die Lampe mit dem Traktor, dadurch finden Sie das gesuchte Glas. Um es mitzunehmen, benutzen Sie die Gummihandschuhe mit dem Glas. Gehen Sie jetzt zum Jugendzentrum – was nun passiert, wird nicht verraten, lassen Sie sich überraschen!

Telekommando 2

Florian Sasse aus Bad Oeynhausen löste Telekommando 2, zu finden auf der Cover-CD 6/96

Aufbau des Gebäudes:

Keller:

Klimaanlage
Abstellraum (Leiter, Satellitenschüssel)

Fahrstuhl:

Schaltkonsole, Decke

Erdgeschoß:

Empfangshalle, Pfortner, Lift, Tür zum Treppenhaus, Schrank (Zwei Module, Seil), Kantine (Datentypistin), Treppe zum Keller, gesperrte Treppe in die oberen Etagen

1. Etage:

Telefonzentrale (Zwei Module), Schaltschrank, Kopierer (Papier, Toner), Buchhalter (Kugelschreiber, BTX-Terminal, Pizzabestellung), Fahrrad

2. Etage:

Programmiererin (Systemdiskette)

3. Etage:

Büro (Tarnanzug, Funkgerät)
WC (Umkleidekabine)
Flur (Brief, Fahrstuhl)
Besprechungszimmer (Schlüssel)
Hauptquartier

4. Etage:

Vorzimmer (PC, Faxgerät, Aufgang zum Dach)
Geschäftsführerin (DI-Karte)
Videokonferenzraum über Treppe erreichbar (Französin)

Dach:

Hubschrauberpilot, Satellitenschüssel

Handlungsverlauf und Aufgaben:

Für dieses Spiel gilt, was auch für andere Adventure- und Rollenspiele bestimmend ist: Alles, was man findet, sollte man mitnehmen, und alle Räume sollten genau angesehen werden, ebenso sollte Wert auf die durch Gespräche gewonnenen Informationen gelegt werden!

Bestimmte Sequenzen des Spiels lassen sich durch wiederholtes Drücken der linken Maustaste beschleunigen, dies kann hilfreich sein bei den Ausführungen über die Ausbildung der Telekom sowie für den Fall, daß man versehentlich auf dieselbe Sache erneut geklickt hat.

Einige Handlungsabläufe sind in der Reihenfolge austauschbar, die hier aufgezeigte Möglichkeit erschien mir als die schnellste, das Spiel zu lösen. Zu Beginn wird gefragt, welches



Geschlecht die Spielperson einnehmen möchte, in meinem Fall habe ich männlich gewählt. Aus diesem Grund wird im folgenden auch von ihm, dem Techniker von der Telekom, berichtet.

Bei diesem Spiel dreht sich alles um technische Probleme. So wird der vom Spieler dargestellte Techniker der Telekom gerufen, da im Institut Umwelt 2000 die technischen Kommunikationsgeräte ausgerechnet am Tag einer wichtigen, internationalen Online-Videokonferenz nicht mehr funktionieren. Aus diesem Grund entnimmt der Techniker seinem Servicewagen den Werkzeugkasten und das Handy. Er begibt sich in die Empfangshalle, wo er sich dem Pfortner vorstellt. Dabei kommt das Gespräch auch auf die Klimaanlage (Hinweise dieser Art sind nicht zu unterschätzen).

Der Telekom-Mann begibt sich in den Fahrstuhl, welcher jedoch nicht funktioniert. Deshalb verläßt er ihn wieder und geht durch die Tür zum Treppenhaus, wo er feststellt, daß die Treppen nicht zu benutzen sind. So steigt er in den Keller hinab, wo er eine schwarzgekleidete Technikerin an der Klimaanlage erblickt. Das Gespräch mit ihr

ist zwar obligatorisch, leider aber nicht sehr aufschlußreich. So besucht unser Mann die Kantine, wo er sich mit der Datentypistin auf ein Schwätzchen einlassen kann (Wichtig ist nur, daß er sich aus dem Keller entfernt und so der Technikerin die Möglichkeit zum Verschwinden gibt!). Bei dieser Gelegenheit schaut er in dem

Schrank neben der Tür zur Empfangshalle einmal nach, ob sich dort etwas Brauchbares verbirgt. Er entnimmt das Seil sowie die beiden Module und schließt natürlich den Schrank wieder ordnungsgemäß.

Danach begibt er sich wieder in den Keller, um dort die Klimaanlage in Augenschein zu nehmen. Die Klimaanlage muß instandgesetzt werden, und dazu hat unser Mann ja sein Werkzeug. Daraufhin sieht er in der Abstellkammer nach, ob er dort



eine Leiter findet, er nimmt sie mit in den Fahrstuhl, stellt sie auf und öffnet die Fahrstuhldecke. Mittels seines Werkzeugs ist der dort vorgefundene Schaden auch schnell behoben, und nach dem Schließen der Decke und dem Verstauen der Leiter kann er endlich in den 4. Stock fahren, indem er an der Konsole im Fahrstuhl die 4 drückt.

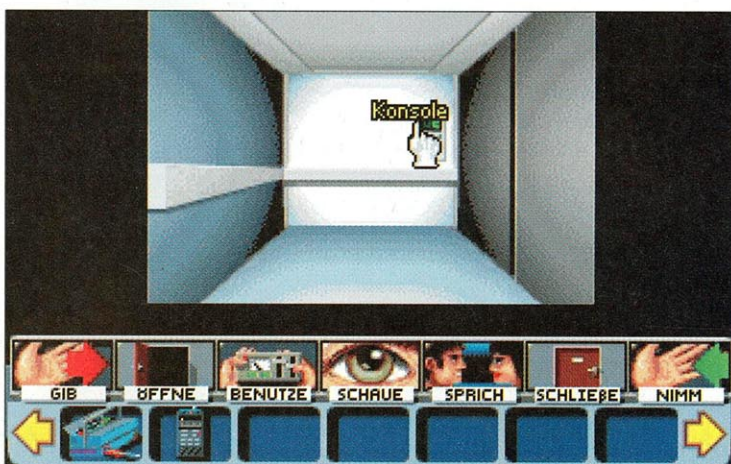
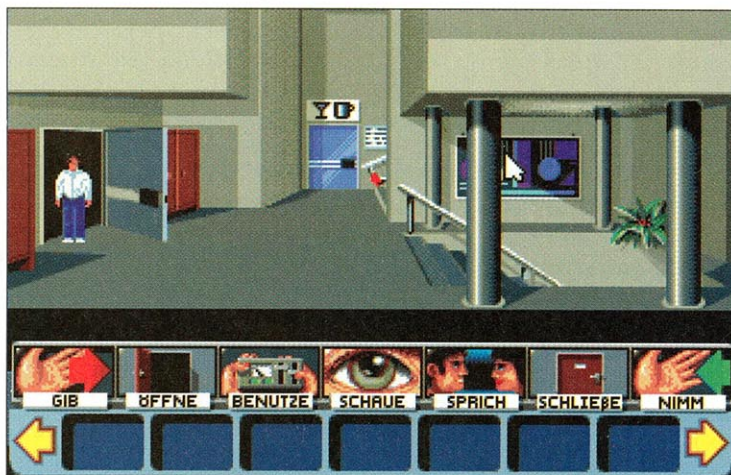
Dort angekommen, betritt er das Zimmer der Geschäftsführerin und stellt sich vor. Wichtig ist, daß er von ihr über die bevorstehende Videokonferenz informiert wird und die Faxliste mit den Einladungen bekommt. Vom Schreibtisch nimmt er außerdem die DI-Karte für sein Handy mit. Nach dem Gespräch mit der Geschäftsführerin wirft er einen Blick in das Vorzimmer und begutachtet die dort aufgestellte Computeranlage, außerdem benutzt er das Faxgerät für die Einladungen. Dabei stellt sich heraus, daß die Faxnummer für Tokio unvollständig ist, deshalb ruft er unter Benutzung des Handys mit der DI-Karte in Tokio an und erhält von dort die Nummer. Jetzt kann er auch die letzte Einladung faxen.

Nun spielt er ein wenig an dem PC herum und stellt fest, daß das Betriebssystem gelöscht wurde. Er verläßt das Vorzimmer und fährt mit dem Lift in die 3. Etage, wo sich die Fahrstuhltür aber nicht öffnen läßt. Er probiert es im 2. Stockwerk und trifft dort im Labor die Programmiererin, von welcher er die Systemdiskette für den PC erhält. Im 1. Stock schaut er sich den Kopierer an und stellt fest, daß kein Toner in der Tonerhalterung ist, weiterhin bestückt er den Papierschacht mit Papier. Dann wendet er sich der Telefonzentrale zu, wo er vom Boden zwei weitere Module aufhebt.

Im Schaltschrank erkennt er dann, wozu die Module gebraucht werden und ruft in der Telekomzentrale an, um die Bestückung des Schaltschranks mit den Modulen herauszubekommen (blau auf A3, rot auf P1, gelb auf G3, die restlichen Steckplätze werden nicht bestückt). Dann trifft er in der Buchhaltung den völlig überarbeiteten und hungrigen Buchhalter, für den er wieder telefonisch eine Pizza bestellt. Vom Schreibtisch des Buchhalters nimmt er den Kugelschreiber mit, das BTX-Terminal benutzt er, um neuen Toner für den Kopierer zu bestellen. Vor der Buchhaltung nimmt er das Fahrrad in Augenschein und versucht, es anhand seines Werkzeugs zu reparieren. Dabei fällt es völlig auseinander (Auch die Leute von der Telekom können eben nicht alles...), und er nimmt die Gabel und die Felge mit.

Da ihn das Problem mit der Fahrstuhltür im 3. Stockwerk noch beschäftigt, geht er noch einmal in den Keller, wo er den Lüftungsschacht öffnet. Vorher spricht ihn der Pförtner beim Verlassen des Lifts auf die Tonerlieferung an, welche der Telekom-Mensch an sich nimmt. Danach begibt er sich in die Kantine, um mit der Datentypistin ein ausführliches Gespräch zu führen. Wichtig ist, daß er die Nummer ihres Onkels in Frankreich erfährt (0042060469).

Er eilt in den 4. Stock und versucht sich mit der Systemdiskette erneut am PC. Um das



Paßwort herauszubekommen, muß er zweimal mit dem Botenjungen sprechen (Sabotage), dann kann er die Pläne des Lüftungssystems aus Frankreich anfordern. Er läßt sie sich über den Drucker ausdrucken und geht in den Videokonferenzraum, wo die dort anwesende Französin ihm die Pläne übersetzt. Im 1. Stock setzt er den Toner in den Kopierer ein.

Nun wird es Zeit, den Lüftungsschacht im Keller zu benutzen. Er landet in einem Büro im 3. Stock, schließt den Lüftungsschacht und nimmt den Tarnanzug aus dem Schrank. Im Flur findet er einen Brief und im Besprechungszimmer einen Schlüssel, beide nimmt er mit. Am Fahrstuhl stellt er fest, daß der Sensor blockiert ist, dieser wird schnell repariert. Im WC zieht er nun den Tarnanzug an und begibt sich in das

der Bestandsaufnahme an die Schüssel im Abstellraum im Keller. Er benutzt die Felge mit dem Geländer, das Seil mit der Felge und die Gabel mit der Zugrolle, um dann im Büro im 3. Stock das Funkgerät zu bedienen. Er funkt die Anweisung, daß sich alle in zehn Minuten im Besprechungszimmer treffen sollen, welches er nach der Funkerei mit dem Schlüssel verschließt. Jetzt alarmiert er die Polizei über sein Handy und begibt sich in den Abstellraum, wo er die Schüssel mit dem Fenster, welches er natürlich erst öffnen muß, benutzt. Wieder auf dem Dach, benutzt er die Flaschenzug und installiert die Schüssel unter Zuhilfenahme seines Werkzeugs. Nach getaner Arbeit geht er in den Videokonferenzraum und genießt das Spielende.

Hauptquartier. Dort muß er auf die erste Frage antworten, daß er noch zur Toilette mußte. Die nächste Frage muß wieder mit der ersten.

Antwortmöglichkeit pariert werden, die dritte Frage mit dem Hinweis, daß er sich beeilen muß und die letzte mit dem Hinweis auf die

Kommandozentrale (Andernfalls tritt eine Spielverzögerung ein, welche nicht durch das wiederholte Drücken der linken Maustaste beschleunigt werden kann).

Nachdem er sich wieder umgezogen hat, klettert er durch das Fenster im Vorzimmer auf die Feuerleiter, wo er den Hubschrauberpilot trifft. Dieser will unbedingt einen schriftlichen Befehl. In der 1. Etage kopiert unser Mann den Brief von der S.T.Ö.R. und erhält so eine Blankofälschung. Mittels des Kugelschreibers trägt er auf diesen Bogen die Anweisung ein. Er spricht den Piloten wieder an und übergibt ihm die Fälschung, darauf entschwebt der Hubschrauber.

Nun besieht sich Tele die Satellitenschüssel und erinnert sich nach

Bureau 13

Benjamin Hirt aus Kirchberg schickte uns die Komplettlösung zu Bureau 13, das wir als Vollversion auf der ersten Ausgabe der CD Power (jetzt im Handel!) anbieten

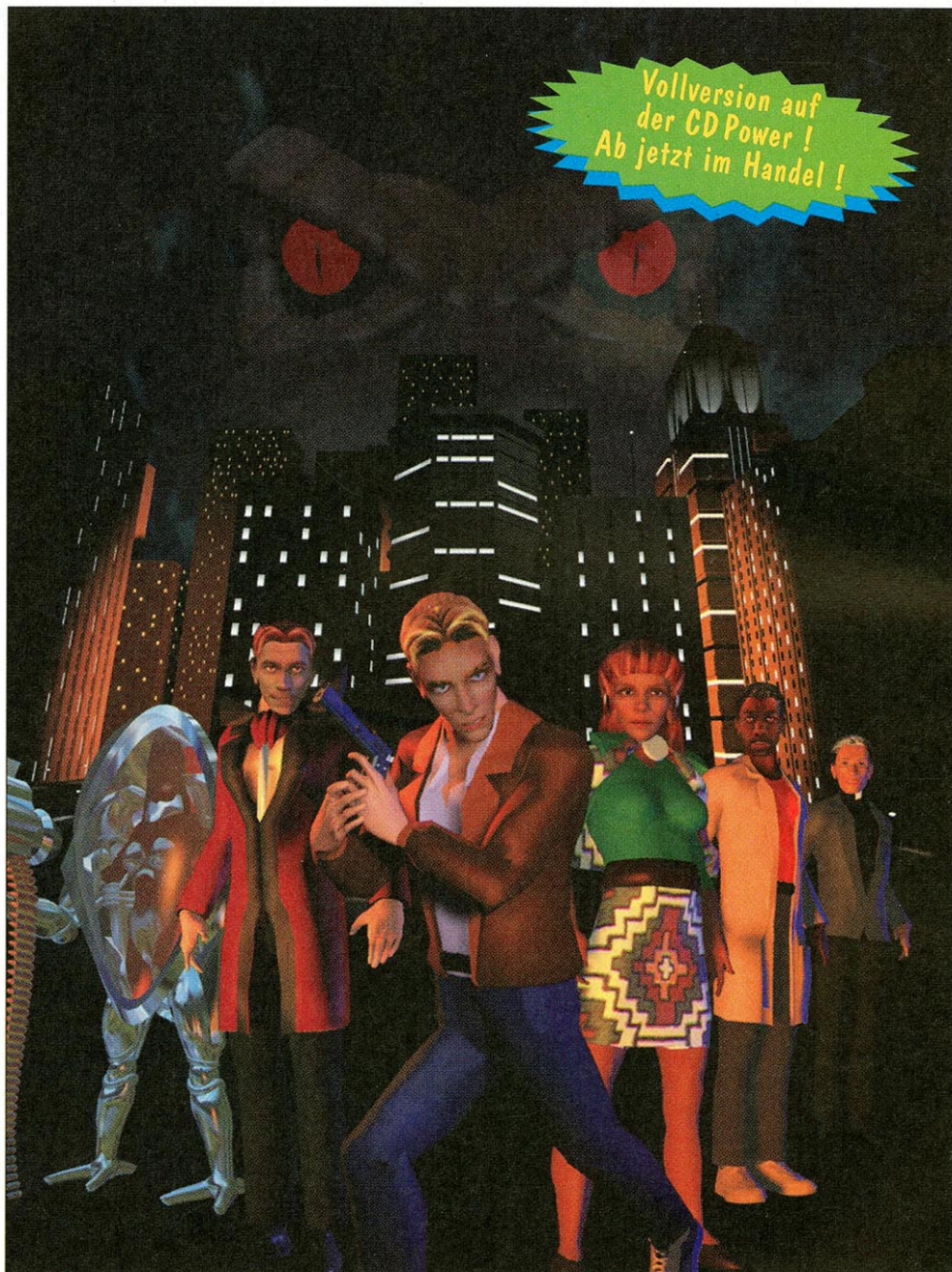
Man startet an einem Zeitungsautomaten. Dieser läßt sich entweder mit Delilah Littlepanther zertrümmern (sofern man sie im Hauptmenü als unterstützende Kraft gewählt hat), oder man untersucht ihn und findet eine Vierteldollarmünze. Diese benutzt man dann mit dem Automaten, der sich nun leicht öffnen läßt, und man kann eine Zeitung entnehmen. So erfahren wir dann, daß die Polizei Beweismaterial in ihrem Quartier lagert. Also auf zum Polizeigebäude (rechts aus dem Bildschirm herausgehen).

Da uns der dort anwesende Beamte keinen Einblick in das Zimmer mit dem Beweismaterial gewährt, muß man zu anderen Mitteln greifen: Wir nehmen den Sekundenkleber, der auf dem Schreibtisch liegt, und verkleben die Tür des Feuerlöschers. Nun werfen wir den Aschenbecher in den Mülleimer. Kurz darauf kommen Flammen aus dem Müllentsorgungsbehälter. Der Beamte springt auf, rennt zum Feuerlöscher, bekommt die Tür nicht auf und verläßt panisch das Gebäude. Nun gehen wir ins Büro des Sheriffs. Wir öffnen die Schublade des Schreibtisches und finden einige Schlüssel. Anschließend öffnen wir den Verteilerkasten und entnehmen eine Sicherung. Nun legen wir den Haupthebel um, so daß im ganzen Gebäude das Licht ausgeht. Wir gehen aus dem Büro hinaus und schließen mit den Schlüsseln des Sheriffs die Tür zum



„Beweismittelraum“ auf. Da die Kamera außer Gefecht gesetzt ist, können wir den Photoapparat, den Polizeibericht und die Bombenteile einsacken und verlassen das Gebäude.

Durch den Polizeibericht erfahren wir, daß der Sheriff im Stratusburger Krankenhaus liegt. Ebenfalls erfahren wir, daß die elektronische Sprengkapsel wahrscheinlich in Ricks Elektronikladen gekauft wurden, während der Sprengstoff aus der Al-Waffenfabrik gestohlen worden ist. Die Kiste, in der die Bombe gelagert war, kam wahrscheinlich von dem städtischen Kurierunternehmen. Wir gehen nach links zum



Zeitungsautomaten und wieder links zur Turnhalle und zum Kuriergebäude. Der Nachtwächter erklärt uns, daß der Austräger vor kurzem das Weite gesucht hat. Da das Büro unter strengster Geheimhaltung arbeitet, sollten Sie ihm nicht sagen, daß Sie ein Agent sind (was er Ihnen sowieso nicht glauben wird). Also muß man einen anderen Weg finden.

Hier zahlt es sich erstmals aus, wenn man nicht solo spielt, sondern anfangs einen weiteren Agenten gewählt hat. Wenn es sich dabei um Alexander Keltin handelt, können Sie in Nebelgestalt an dem Nachtwächter vorbeischieben. Wenn Sie eine weibliche Person

gewählt haben, können Sie durch die Frauenumkleidekabine (in der Turnhalle neben dem Kuriergebäude) zum Spind des Kuriers gelangen. Mit Jimmy Suttle können Sie als Taschendieb an dem Nachtwächter vorbeischieben. Am Spind angekommen, gehen wir zum Verteilerkasten, der sich an der Treppe befindet. Öffnen Sie ihn und tauschen Sie die kaputte Sicherung gegen die aus dem Büro des Sheriffs aus.

Jetzt gehen wir zu dem Spind von Withers. Dort finden wir dessen Kurierjacke. Wenn wir sie durchsuchen, finden wir Lieferwagenschlüssel. Wenn Sie Alexander Keltin gewählt haben,

sollten Sie zuerst in die rechte untere Ecke gehen und den Spind durchsuchen. Dort finden Sie Handschuhe. Ziehen Sie sie an, denn ohne diese Handschuhe ist Alexander nicht fähig, die Jacke an sich zu nehmen, da es ihm ungeheure Schmerzen bereitet.

Nun gehen wir ins Krankenhaus (rechts). Dort finden Sie Trockeneis auf dem hinteren Tisch. Wenn sie versuchen, in das Zimmer zu gelangen, wo der Sheriff liegt, werden Sie wenig Glück haben. Der Beamte läßt Sie nicht hinein. Wir verlassen das Krankenhaus und gehen zu Ricks Elektronikladen (rechts, rechts, rechts und wieder rechts). Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, in den Laden einzudringen.

Wenn Sie Delilah Littlepanther gewählt haben, können Sie die Tür zertrümmern. Wenn Sie Alexander Keltin gewählt haben, können Sie in Nebelgestalt in den Laden eindringen. Wenn Sie Jimmy Suttle gewählt haben, können Sie die Tür knacken. Ansonsten befindet sich rechts von der Tür ein loser Ziegelstein, den Sie auf die Tür werfen können. Im Laden finden wir einige Anrufbeantworterkassetten (langes Wort) auf dem Tisch, unter dem Tisch finden wir noch eine. Wenn wir sie abhören, erfahren wir einiges. Auch kommt ein neuer Name ins Spiel: Eddie Houston. Auf dem Regal links finden wir noch eine Drahtschere, die später noch sehr (über)lebenswichtig sein wird.

Nun gehen wir aus dem Laden hinaus und zum Parkplatz für Gebrauch-RVs (nach unten). Dann gehen wir nach rechts zum Amerikanischen Zeitlager. Wir betreten es und geben dem Punk J.P.s Lieferwagenschlüssel. Der Punk steht auf und bringt uns ein Paket. Wir entleeren das Paket und erhalten so eine magnetische Scankarte (für das RV), einen elektrischen Kristall, eine Scheibe Magnesium und ein rohrartiges Gefäß mit Thermit. Wenn Sie Isaac gewählt haben, kann er Ihnen eine Brandbombe basteln. Die anderen Charaktere können nicht viel mit dem Material anfangen.

Nun verlassen wir das Gebäude und gehen zum Al-Hauptgebäude (rechts, runter und links). Dort angekommen, gehen wir hinter das Gebäude und öffnen den Müllcontainer. Dort finden wir eine Kiste, die an Ted Simpson adressiert ist. Wir gehen wieder zur Fassade des Gebäudes und klingeln. Wenn der Nachtwächter öffnet, geben wir ihm die Kiste. Er verschwindet von der Tür. Nun können wir das Gebäude betreten. Auf dem Schreibtisch finden wir eine Notiz der Sekretärin, die später noch wichtig sein wird. In dem Kopierer ist eine Nachricht von Simpson. Darin steht, daß man das FBI darin beauftragt hat, den Diebstahl aufzuklären.

Doch wir wissen, daß das nicht stimmt. Aber warum sollte Simpson lügen? Es wird sich später noch herausstellen...

Nun gehen wir ins Büro des Sicherheitsdienstes. Dort nehmen wir die drei Videokassetten. Nun benutzen wir die Kassetten

mit dem Videorecorder und suchen die Kassette heraus, auf der aufgezeichnet ist, wie Simpson seinen Safe öffnen. Merken Sie sich die Kassette, verlassen Sie das Büro und gehen Sie in das von Simpson. Links auf dem Schreibtisch liegt eine Fernbedienung. Diese nehmen wir. Nun drücken wir auf den Knopf rechts auf dem Schreibtisch. Dort, wo vorher die Wand war, steht jetzt eine Fernsehanlage. Wir öffnen den Rauchmelder rechts an der Wand und nehmen die Batterie heraus. Diese stecken wir in die Fernbedienung.

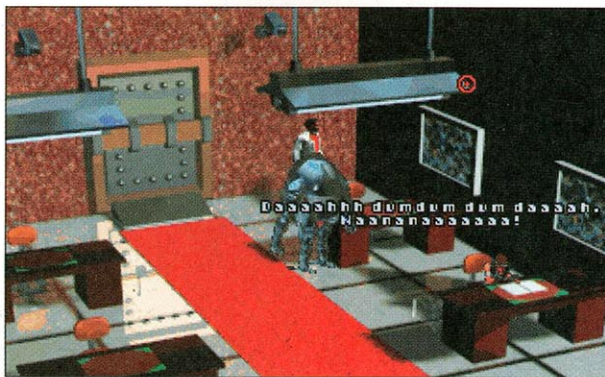
Nun öffnen wir das Bild in der Mitte, legen die Kassette in den Videorecorder und schalten den Videorecorder mit der Fernbedienung an. Da auf der Kassette aufgenommen wurde, wie Simpson den Safe öffnet (mit Ton), öffnet sich der Safe selbständig, und eine Kassette kommt zum Vorschein. Wir schieben diese in den Videorecorder und – Bingo! Das Video vom Einbruch. Ebenfalls erkennt man das Nummernschild: W-I-T-H-E-R-S! Nun sind wir sicher, daß er hinter dem Bombenanschlag steckt.

Nun kehren wir zum Parkplatz für Gebrauch-RVs zurück. Wir benutzen die Scankarte mit dem RV und steigen ein. Beim ersten Mal wählen sie im Menü Punkt 1 und geben nacheinander folgende Namen ein:

**WITHERS
TUCKER
SIMPSON
HOUSTON**

Nun wieder ins Auswahlmenü gehen, um anschließend zum Friedhof (einmal den Pfeil nach links anklicken) zu fahren. Wenn wir aussteigen, haben wir einen Gegenstand mehr in unserem Inventar: J.P.s Einsatztagebuch. Wir lesen es. Dabei erfahren wir, daß J.P. glaubt, der Sheriff hätte irgend etwas mit der Waffenfirma Advanced Instrumentation zu schaffen. Im Buch steht ferner, daß J.P. den Sheriff noch am selben Abend töten will.

Wir gehen nach links zum Friedhof, nach



unten zur Kirche und betreten sie. Nun gehen wir in die Küche (rechts durch die Tür), durchqueren diese und betreten das Schlafzimmer. Dort nehmen wir das Kreuz von der Wand und untersuchen den Teppichboden. Wir finden eine Falltür. Wir öffnen diese und

nehmen das Buch der Bannsprüche. Nun gehen wir zurück zum RV und fahren nach Stratusburg zurück. Dort angekommen, gehen wir ins Krankenhaus.

J.P. Withers ist gerade dabei, eine Bombe am Bett des Sheriffs zu befestigen. Er verläßt das Krankenhaus, nachdem er uns erzählt hat, daß mit dem Sheriff etwas nicht stimmt. Der Sheriff wacht auf und berichtet von einem Wesen. Er gibt uns eine Level 4-Sicherheitskarte. Nun gehen wir zum RV-Parkplatz und fahren zum Al-Fabrikgelände (zweimal den Pfeil nach rechts anklicken). Dort angekommen gehen wir nach unten zum Waldweg und dann nach oben zu den Rodungsarbeiten.



Dort nehmen wir den Ast und gehen zur Straße zurück. Nun legen wir den Ast auf die Straße und verlassen den Bildschirm (wichtig! Andernfalls passiert rein gar nichts). Wenn wir nun wieder zur Straße gehen, kommt ein Lastwagen angefahren. Der Fahrer hält an, steigt aus und trägt den Ast zur Seite. Unterdessen steigen wir in den Lastwagen und können so auf das Fabrikgelände fahren. Wir öffnen das Tor und gehen in den Ladenbereich. Dort nehmen wir die Holzsäge.

Dann gehen wir die Treppe nach oben zum Verteilerkasten, öffnen ihn und schalten den Strom an. Jetzt verlassen wir den Ladenbereich und gehen auf das Gerüst rechts neben dem Gebäude – wir sind in einem Korridor. Wir benutzen die Level 4-Sicherheitskarte mit der Tür links und kommen in einen Raum mit Fahrstuhl. Dieser läßt sich aber nur mittels richtigem Paßwort in Betrieb nehmen (außer bei Wahl von Isaac Richards; dieser kann den Zahlencode knacken).

Aber da ist ja noch die Notiz der Sekretärin! Auf dem Zettel ist nämlich der Zahlencode notiert. Er lautet 2112. Wir gehen in den Aufzug und finden uns in einem überwachten Korridor wieder, an dessen Ende eine Tür ist. Wenn Sie genau hinsehen, sehen Sie einen Draht, der unter dem Schild über den Korridor verläuft. Sie können entweder mit Alexander Keltin in Nebelgestalt am Draht vorbeischieben, wobei Sie aber nicht vergessen dürfen, wieder in Nebelgestalt zurückzugehen, oder Sie kappen ihn einfach mit der Drahtschere, die Sie in Ricks Elektronikladen gefunden haben. Nun können Sie in den Raum gehen.

Dort nehmen wir das Hauptbuch. Durch

Bitte umblättern

dieses bringen wir in Erfahrung, daß in dem Raum einigen Menschen einen Chip eingebaut hatte, mittels dem man sie steuern kann. Darunter befindet sich Sheriff Tucker (nun wissen wir, was Withers gemeint hat, als er sagte, daß mit dem Sheriff etwas nicht stimmen würde). Die weiteren vier Namen sind: Eddie Houston, Dennis Sterling, Sawbuck und Veronica Cotton.

Wir verlassen die Fabrik. Am Waldweg benutzen wir die Säge mit dem Baum (etwas rechts der Mitte). Wir erhalten so einen Hornstrauchast. Im RV wählen wir im Hauptmenü wieder Punkt 1. Wir können nämlich nun wieder einige Namen eingeben:

STERLING COTTON SAWBUCK

Bei dem letzten Namen weist uns der Computer einen neuen Namen zu: **CARVER**. Das, was der Computer nun ausspuckt, wird später wichtig sein (man beachte das großgeschriebene NICHT!). Im Hauptmenü kommt nun Punkt 2 an die Reihe, und wir fahren zur Ecke Dogwood Drive/Elm Street. Hier stehen mehrere Häuser: Eddie Houstons und Dennis Sterlings (nur Freddy Krüger werden Sie hier nicht begegnen). Außerdem gibt es eine Bar und den Laden einer Kräuterverkäuferin. Links des Ladens ist eine Halle, in der gerade Mike und die Nachtwandler ein Konzert geben. Wieder links ist die Sechste Straße. Aber zu der kommen wir erst später.

Wir gehen nach links zum Dogwood Drive. Dort befindet sich das Haus von Eddie Houston. Wir können die Tür entweder mit Jimmy Suttle knacken, mit Alexander Keltin in Nebelgestalt

hören wir, wie jemand Ted Sterling den Auftrag erteilt, uns beiseite zu schaffen. Nun gehen wir nach oben in die Garage. In der zweiten Schranktür von links befindet sich Janes Bombenbastelbuch. In der zweiten Schranktür von rechts befindet sich ein Radio. Die restlichen Schränke sind leer.

Nun verlassen wir das Haus und gehen nach links zum Parkplatz der Bibliothek. Dort befindet sich das Auto mit dem Brecheisen und dem Blitzgerät. Jetzt geht es weiter nach links zum Eingang der Bibliothek. Dort steht eine Bücherrückgabekiste. Diese knacken wir entweder mit Jimmy Suttle oder wir benutzen das Brecheisen. In der Kiste befindet sich ein Botanik-Buch.

Nun gehen wir in die Bücherei (wie wohl?) und benutzen den Computer. Wer Isaac Richards gewählt hat, kann einige Eintragungen sehen. So erfahren wir, daß Gembeck das Buch

Meister der Täuschung. Der Stellerex-Klan hatte Hunderte von Anhängern, doch dieser Klan existiert seit 100 Jahren nicht mehr.

Nun können wir AI eintippen. Der Computer erzählt uns etwas über Advanced Instrumentation. Doch das wissen wir schon alles. Wir verlassen die Bibliothek und gehen nach links zur High School. Dort gibt es wieder die bekannten drei Möglichkeiten, hinter die Tür zu gelangen. Drinnen gehen wir in das Klassenzimmer hinten in der Mitte. Auf dem Pult liegt eine Auftragsliste von Mrs. Warners. Darin steht, daß Gembeck jr. einen Aufsatz über den Dämonischen Einschluß bei Exorzismen schreiben muß.

Wir verlassen die High School und gehen nach links zu Carvers Bar. Wir betreten sie, indem wir die Treppe hinuntergehen. Wenn wir in der Bar mit dem Mann mit der Flasche sprechen, werden wir wenig erfahren. Das Gleiche gilt auch für den

Barkeeper. Wir verlassen die Bar und gehen nach links zum Laden der Kräutrhändlerin. Wir gehen hinein. Wir nehmen den Talisman links unten im Regal und das Medikament daneben. Ebenfalls nehmen wir die grüne Flasche links oben auf dem Regal, die mit Heilpulver gefüllt ist. Den Liebestrank in der roten Flasche nehmen



„Dämonische Einschüsse bei Exorzismen“ ausgeliehen hat und schon seit längerer Zeit überfällig ist. Alle anderen Charaktere tippen

wir ebenfalls. Zum Schluß nehmen wir das Amulett links neben der Kasse. Das Gesicht einer Frau erscheint und sie fragt, ob wir mit ihr reden wollen. Wir stimmen zu. Sie schickt uns Elmo, den Kater von Veronica Cotton, der nun vor der Tür auf uns wartet. Wir geben der Verkäuferin das Amulett zurück und folgen dem Kater bis zum RV-Parkplatz.

Dort verschwindet er Richtung Elm Street und Friedhof. Ted Sterling steht am RV und läßt sofort davon ab, als wir den Bildschirm betreten. Wenn wir versuchen, mit ihm zu reden, wird er uns nur freche Antworten geben. Wenn wir ihn untersuchen, finden wir den Drohnen-Chip, der an Sterlings Hals festgemacht ist. Wir nehmen ihn ab. Danach erzählt uns Sterling, daß er eine

Bombe im RV versteckt hat. Deshalb sollte man nicht versuchen, damit zu fahren. Ebenfalls erzählt uns Sterling, daß Simpson ihn in sein Labor gerufen hat. An mehr erinnert er sich nicht mehr. Das heißt also, daß Simpson hinter der ganzen Sache steckt.

Nun gehen wir zur Elm Street und in das

BUREAU 13

durchfliegen oder wir nehmen das Brecheisen, das sich auf dem Rücksitz des roten Autos befindet, welches auf dem Parkplatz der Bibliothek steht (von Eddie Houstons Haus aus zweimal nach links). Im Haus finden wir eine Vampirausrüstung (rechts neben dem Sofa). Diese besteht aus einem Holzblock, einer Schaufel und Knoblauch. Nun gehen wir nach unten zur Küche und schließen die Tür hinter uns. Eine Mülltonne kommt zum Vorschein, in der wir eine Konzertkarte für Mike und die Nachtwandler finden. Ebenfalls finden wir eine Nachricht eines gewissen Chucks.

Wir verlassen das Haus und gehen nach links zum Haus von Dennis Sterling. Um in das Haus zu kommen, gibt es wiederum die oben genannten drei Möglichkeiten. Im Haus steht ein Anrufbeantworter. Wenn wir ihn einschalten,

JANES BOMBENBASTELBUCH ein. Seltsamerweise spuckt Computer etwas über einen Dämon namens Stellerex aus. Jener war

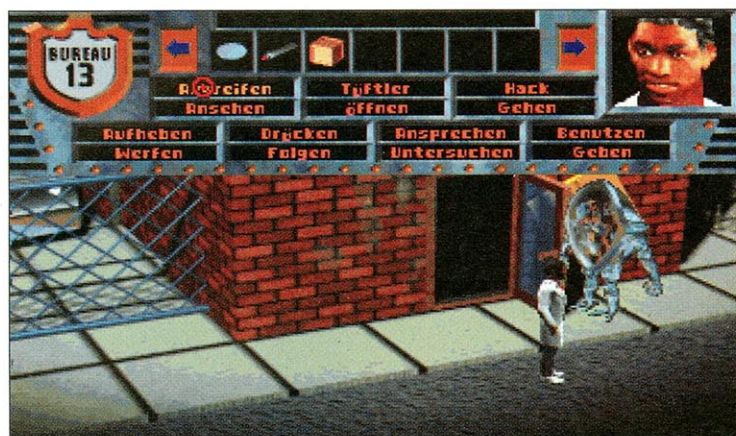


Haus der Gembecks. Auf dem Tisch liegt ein Buch. Es ist das Buch der Magie, in dem beschrieben wird, wie man einen Dämon vernichten kann: Man braucht eine Scheibe eines Hornstrauchs, auf dem ein des Mordes beschuldigter Mensch mit seinen Fingern mit

Anregungsmittel enthalten. Nun verlassen wir das Versteck. Auf dem Parkplatz des Nachtclubs öffnen wir den Kofferraum des Busses. Eddie Houston kommt zum Vorschein. Wir reden mit ihm (3, 1, 1). Somit haben wir den Chip entfernt. Nun gehen wir zu Carvers Bar. Kaum treten wir

eingehaucht hat, damit sie so seine Träume verwirklichen kann, und daß wir Ted Simpson töten sollen. Ebenfalls erscheint eine Level 6-Sicherheitskarte.

Wir verlassen den Friedhof und gehen zum Al-Fabrikgelände. Dort benutzen wir das Gerüst



dem Blut einer Jungfrau den Namen des Dämons schreiben muß.

Wir verlassen das Haus und gehen zum Laden der Kräuterverkäuferin. Von dort gehen wir nach links zum Parkplatz und wieder links zur Fassade des Nachtclubs. Dort geben wir dem Nachtwächter die Eintrittskarte und gehen in den Klub. Dort reden wir mit dem Rockfan (2. Möglichkeit, 1. Möglichkeit, 3. Möglichkeit). Wir erfahren, daß neben dem Rockfan ein Typ saß, der sich merkwürdig verhalten hatte. Nun gehen wir hinter die Bühne (die Tür rechts). Dort liegt

ein, greift Sawbuck zu seiner Waffe und droht damit, die Frau vor ihm zu erschießen. Da wir wissen, daß Sawbuck NICHT gewalttätig ist, rücken wir immer näher an ihn heran (insgesamt sechsmal, beim siebten Mal hat er keine Munition mehr). Wir folgen ihm in den Keller und nehmen den Chip ab. Nun verlassen wir den Keller und die Bar.

Wir gehen zur Bibliothek und geben im Computer **MORD** ein. Wir erfahren, daß es nur einen Mörder in Stratusburg gab: Spike Clemming. Dieser ist aber bereits verstorben. Wir kehren zum RV zurück und benutzen die Drahtschere mit dem RV. Somit ist auch die Bombe entschärft. Nun fahren wir zum Friedhof und folgen Elmo ("miau"). Dieser führt uns zum Haus von Veronica Cotton. Wenn wir eintreten, wird sie sehr verunsichert sein (allerdings erst, wenn wir das Amulett wieder zurückgegeben haben).

Wir greifen sie an und haben somit den letzten Drohnen-Chip entfernt. Es erscheint ein Bild von Stellerex. Er will uns töten, da wir alle seine "Anhänger" außer Gefecht gesetzt haben. Wir verlassen das Haus und gehen zum Tor des Friedhofs. Stellerex erscheint. Wir zeigen ihm das Kreuzifix, und er verschwindet. Nun suchen wir das Grab von Spike Clemmings (es ist im gleichen Bildschirm). Wir graben seinen Sarg aus und nehmen einen Fingerknöchel. Jetzt gehen wir in die Kirche. In der Küche ist etwas Blut von Pfarrer Dominik. Wir nehmen es. Jetzt benutzen wir die Säge mit dem Hornstrauchast und haben somit eine Scheibe. Wir benutzen den Fingerknöchel mit der Scheibe und verlassen die Kirche.

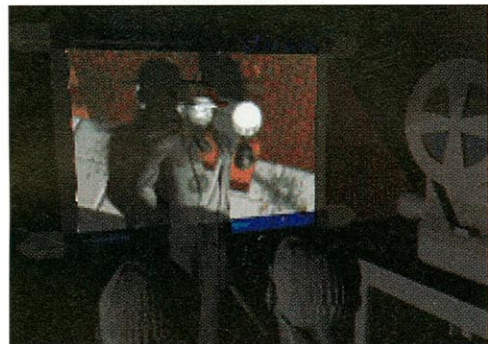
Nun gehen wir zum Haupttor des Friedhofs und dort links zu den Mausoleen. Dort betreten wir das hintere Mausoleum. In dem Raum gehen wir mit dem Agenten, der den Talisman besitzt (er sollte auch die Hornstrauchscheibe besitzen), durch die rechte Wand. Stellerex erscheint und will uns endgültig vernichten. Wir zeigen ihm die Scheibe, er wird ins Jenseits befördert. Er sagt uns noch, daß er einer Maschine Intelligenz

und betreten Level 6. Der Wachmann steht nach einer Weile auf und verläßt den Raum. Nun benutzen wir das Beruhigungsmittel mit der Kaffeetasse und verlassen den Raum. Wenn wir ihn wieder betreten, schläft der Wachmann. Durch die anschließende Untersuchung des Mannes finden wir eine Level 7-Karte. Diese benutzen wir mit der Tür oben und gelangen in den Programmiererraum. Dort liegt die bewußtlose Jessica Mitchell. Wir geben ihr das Aufputschmittel, und sie ist wieder hellwach.

Wenn wir mit ihr reden, erfahren wir, daß ein Computervirus im Netz ist, der bald die Weltherrschaft übernehmen könnte. Außerdem gibt sie uns den Code für das EMP-Labor. Wir gehen nach rechts zum Korridor und geradeaus ins EMP-Labor. Dort nehmen wir das EMP-Gerät in der Mitte und laden es auf, indem wir es mit der Plattform benutzen. Nun verlassen wir das Labor und gehen im Korridor nach links und dann in Simpsons Büro, indem wir die Tür mit der Level 7-Karte öffnen. Im Zimmer drücken wir die Statue, die auf dem Tisch steht.

Es öffnet sich eine Tür. Durch diese gelangen wir in den Vorraum des Großrechners. Doch das Sicherheitssystem läßt uns nicht zur Tür. Nun benutzen wir das EMP-Gerät mit der Tür. Dadurch wird das Sicherheitssystem lahmgelegt. Doch nun läßt sich auch die Tür nicht mehr öffnen. Wir verlassen das Büro und laden das EMP-Gerät wieder auf.

Nun gehen wir zur Wachstation. Dort befindet sich links unten ein Geheimgang. Durch diesen gelangen wir in den Großrechner. Ted Simpson liegt am Boden. Wenn wir mit ihm reden, wird er uns nach einigem Widerstand sagen, wie man den Virus vernichten kann. Wir setzen den Agenten mit dem EMP-Gerät auf den Stuhl, und schon stehen wir dem Virus von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Der Virus redet uns mit seinen Plänen von der Weltbeherrschung die Ohren voll. Deshalb benutzen wir das EMP-Gerät mit dem Virus und geben den Code links an dem Schalter ein. Somit wäre auch dieses Adventure durchgespielt.



ein halb ohnmächtiger Rausschmeißer am Boden, der etwas von einem Irren berichtet, welcher glaubt, daß die Mitglieder der Band echte Vampire sind (bei wem haben wir die Vampirrüstung gefunden?).

Wenn wir in die Garderobe gehen und den Sarg durchsuchen, finden wir Knoblauch und eine Nachricht von Eddie Houston an die Band. Er will sie nach dem Auftritt auf dem Parkplatz töten. Wir verlassen die Garderobe und den Nachtclub und gehen nach links zur 6. Straße. Dort untersuchen wir das Plakat an der Wand und finden einen Geheimgang. Wir öffnen ihn und gehen hinein. In dem Versteck der Gang steht noch ein Mitglied, mit dem wir reden (1. Möglichkeit, 2. Möglichkeit). Wir erfahren, daß wir Sawbuck knapp verpaßt haben.

Nun nehmen wir die roten Gläschen mit Beruhigungsmittel links neben der Tonne sowie die grünen Gläschen unter der Tonne, die

Tips und Tricks

Warcraft 2

Beyond The Dark Portal

Orcs kommandieren:

Draenor, die rote Welt

1. Schlächter vom Shadowmoon
 - vernichten Sie alle Todesritter und ihren Tempel
 - Grom Hellscream muß überleben
2. Der Schädel des Gul'dan
 - Thunderlords (V) holen
 - Bonechewers (G) zerstören
 - Shattered Hand (W) retten
 - Helden am Leben halten
3. Thunderlord und Bonechewer
 - Thunderlord-Clan (violett) vernichten
 - Bonechewers (grün) vernichten

Feuer in Azeroth

4. Durchgang zur Finsternis
 - die Menschen besiegen
 - Teron muß überleben
5. Drachen von Blackrock Spire
 - so viele Drachen wie möglich fangen
 - den Drachenhorst hoch in den Bergen einnehmen
6. New Stormwind
 - alles zerstören
 - Teron muß überleben

Herrscher der Meere

7. Die Gewässer von Azeroth
 - fünf Häfen bauen
 - alle feindlichen Schiffe zerstören
8. Angriff auf Kul Tiras
 - Marine von Kul Trias zerstören
 - Siedlung von Kul Trias (grün) zerstören
9. Das Grab des Sargeras
 - den Dämonen besiegen, der das Juwelenzepter hält



Der Weg zur neuen Welt

10. Alterac
 - die feindlichen Siedlungen zerstören
 - den Magier aus Alterac retten und zum Leuchtkreis führen
11. Das Auge von Dalaran
 - alle Magiertürme zerstören
 - Dalaran (violett) gänzlich zerstören
12. Das dunkle Portal
 - das dunkle Portal einnehmen
 - alle Menschen besiegen

- zerstören Sie alle Hochburgen und Festungen
- Turalyon muß lebend das dunkle Portal erreichen

Draenor, die rote Welt

4. Jenseits des dunklen Portals
 - Schloss zum Schutz des Portals errichten
 - alle Gegner zerstören
5. Das Schattenmeer
 - drei Häfen bauen
 - alle Orc-Häfen zerstören
6. Der Fall von Auchindoun
 - Turalyon und Danathn müssen zum Leuchtkreis zurück, wenn der Blee-ding-Hollow-Clan (orange) besiegt ist

Menschen kommandieren:

Eine Zeit für Helden

1. Alleria's Reise
 - retten Sie die Helden und bringen Sie alle drei zum Kreis bei New Stormwind
2. Die Schlacht um Nethergarde
 - vernichten Sie alle Gegner
 - Danath muß überleben
3. Der Graben zwischen den Welten



7. Deathwing
 - Deathwing und seinen Horst zerstören
 - Khadgar, Alleria und Kurdran müssen überleben
8. Kampf an der Küste
 - alle feindlichen Streitkräfte zerstören
9. Im Herzen des Bösen

- die Shadowmoon-Festung (schwarz) zerstören
- Ner'zhuls mystische Stätte zerstören

Stunde der Entscheidung

10. Belagerungszustand
 - standhaft durchhalten gegen die Belagerung der Orcs
 - all Ihre Helden müssen überleben
11. Verrat des Laughing Skull
 - alle feindlichen Streitkräfte besiegen
 - all Ihre Helden müssen überleben
12. Der teuer erkaufte Sieg
 - das dunkle Portal zerstören
 - nur Khadgar kann das Portal zerstören
 - Khadgar muß überleben

Teamchef

1. Training

Die Saison ist in 5 Phasen aufgeteilt:

1. 1. Juli bis Saisonbeginn
2. Saisonbeginn bis zur Winterpause
3. Trainingsbeginn nach der Winterpause bis zum Rückrundenstart
4. Rückrundenstart bis Mitte der Rückrunde
5. Mitte der Rückrunde bis zum Saisonende

Stundenzahl	1. Phase	2. Phase	3. Phase	4. Phase	5. Phase
Kondition	hoch	mittel	hoch	niedrig	niedrig
Technik	mittel	mittel	mittel	niedrig	niedrig
Taktik	mittel	mittel	mittel	niedrig	niedrig

Achtung: Eine gleichmäßige (aber langsame) Erhöhung aller Stärkemerkmale der Spieler wird durch ein Training aller Stärkemerkmale erreicht.

2. Sponsoren und Fan-Image

Das Sponsoren-Image wird vor allem durch das Anbieten von VIP-Räumen und dem Vorhandensein einer entsprechenden Anzeigetafel beeinflusst.

Beispiel für eine Anzeigetafel:

Mit einem Sponsoren-Image bis 6,5 benötigt der Verein nur eine Ergebnistafel, mit einem Sponsoren-Image zwischen 6,6 und 7,2 eine Ergebnis- und Anzeigetafel, mit einem Sponsoren-Image oberhalb von 7,2 eine digitale Anzeigen-Tafel.

Beispiel für VIP-Räume:

Sponsoren-Image bis: VIP-Räume:
 6,5 Standardausführung
 6,6 bis 7,2 Gehobener Standard
 über 7,2 Luxusausstattung

Das Sponsoren-Image sinkt bei Ausschreitungen!

Die Verbesserung des Fan-Images erfolgt durch die Aktivitäten im Bereich Public Relations. Hierbei sollte ein kleiner Verein weniger, ein großer Verein (wie Mailand) mehr Rahmenprogramme sowie Fanbetreuung anbieten. Grundsätzlich sollten Sie zu jedem Heimspiel Rahmenprogramme anbieten. Ausschreitungen beeinflussen das Fan-Image negativ, daher sollten ausreichend Sicherheitskräfte eingestellt werden.

3. Eintrittspreise

Abhängig vom Fan-Image sollte sich der durchschnittliche Eintrittspreis zwischen 14 und 24 Mark bewegen. Beispiel: Ein Fan-Image von 6,0 bedeutet einen optimalen Durchschnittspreis von etwa 14 Mark, eines von 7,5 würde einen Preis von 24 Mark zur Folge haben.

Der Durchschnittspreis wird wie folgt berechnet:

(Anzahl der Sitzplätze x Preis für Sitzplatz) + (Anzahl der Stehplätze x Preis für Stehplatz) – Fassungsvermögen. (P)



Help wanted!!!!

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

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

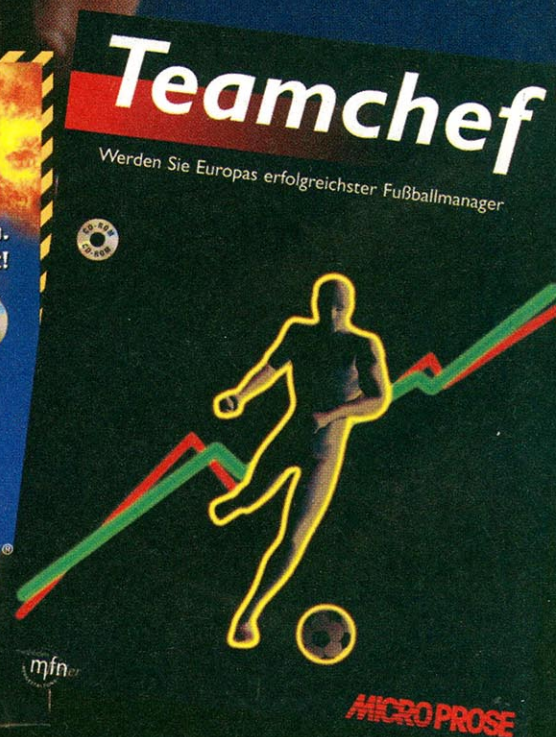
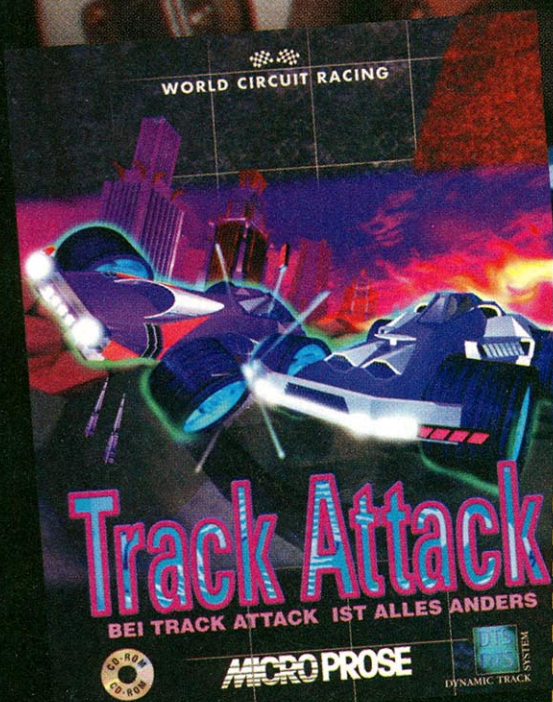
Wir belohnen Deine Mühe reichlich – es winken (je nach Umfang und Qualität der Texte und des Beiwerks) nagelneue PC-Spiele (bitte bevorzugtes Genre angeben), und – bei besonders fleißigen Helfern – Jahresabonnements der PC POWER. Schreib an:

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

Das Spiel+Spaß

Wer jetzt abonniert, schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe. Sie erhalten nicht nur 11 Ausgaben der PC POWER plus Vollversion auf der CD ROM frei Haus, sondern obendrein noch ein Hit-Spiel von Microprose – entweder TEAMCHEF oder TOP GUN oder TRACK ATTACK – KOSTENLOS zu jedem neuen Abonnement.

Sichern Sie sich daher jetzt Ihr ganz persönliches Spiel+Spaß-Top-Angebot!



Top-Angebot...



PCPower-Abo

Jawoll! Das Angebot hat mich überzeugt, deswegen abonniere ich jetzt die PC POWER!

Hiermit bestelle ich:

Das PC POWER Jahresabonnement.

11 Ausgaben zum Preis von nur 135 DM plus das angekreuzte Spiel von MICROPROSE. Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

Das Spiel wird nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten automatisch zugeschickt (ca. nach einem Monat ab Eingang des Betrages auf unserem Konto).

Mein Wunschspiel:

☐ Teamchef ☐ Top Gun ☐ Track Attack

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/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb

ermächte ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

PC POWER Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

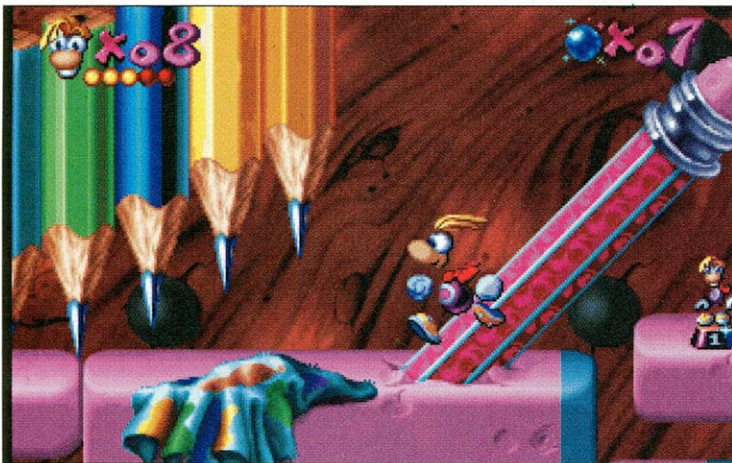
Das Bild macht die Musik

Kein Zweifel, wir leben in einer visuell geprägten Zeit. Die tägliche Allmacht des Fernsehens geht Hand in Hand mit einer beispiellosen Renaissance der Filintheater. Während die bewegten Bilder versuchen, nun auch mit digitaler Macht die letzten Minuten unserer freien Zeit zu beschlagnahmen, entwickeln sich vor den Toren der großen Städte wahre Tempel

Dann, wenn Rechner und TV in den Wohnstuben der Welt zu einer einzigen Einheit verschmolzen sind, werden die Bilder endgültig über so altertümliche Kriterien wie Spielbarkeit, Handlungsentwicklung und die Glaubwürdigkeit der Geschichte triumphiert haben.

So jedenfalls sehen es die Pessimisten. Und vielleicht werden sie sogar recht behalten.

macht. In solchen Fällen rede ich mir nachträglich gern ein, daß die Leser ohnehin die Vorlieben "ihrer" Schreiber kennen und daß ein vollkommen objektives Review ebenso unmöglich ist wie eine neutrale Wertung beim Eiskunstlauf. Wo Menschen Urteile fällen müssen, entstehen Fehler. Nicht nur bei einem Magazin, sondern bei allen. Nicht nur bei den Magazinen, sondern überall.



Die schöne und die gewalttätige Welt – keine von beiden ist die reale, oder?

kommerziellen Lichtspielkonsums. Und dann sind da noch die Computerspiele, deren Zukunft zweifelsohne in die gleiche Richtung führt.

Wie man es auch dreht und wendet, eine immer größer werdende Schar von Entwicklern, Kritikern und nicht zuletzt Spielern orientiert sich in erster Linie am optischen Eindruck. Ein Trend, der sich in Zukunft noch verstärken wird. Eine Tages, wenn der PC erst einmal das ist, was er zwangsläufig sein muß, wird man sich kaum erinnern können, daß es jemals anders war.

Computerspiele zählen zu den letzten männlichen Domänen unserer Zeit. Die Marktforschung verrät uns, wer die Spiele kauft und wer seine Zeit mit der Lektüre von Fachzeitschriften verbringt. Und ein Blick in die Credits der Spiele zeigt, wer an deren Entwicklung beteiligt war. In beiden Fällen dominiert ganz klar die männliche Spezies. Gleiches gilt für die Zusammensetzung aller Redaktionen in unserem Metier, wodurch sich die Damen Maueröder, Alter und Stoschek allerdings ganz und gar nicht als Quotenfrauen zu fühlen brauchen.

Vielleicht erklärt sich so ja auch, warum die Grafik in manchen Bewertungen einen unverhältnismäßig hohen Stellenwert einnimmt. Wurden Männer nicht von je her als "Augenmenschen" bezeichnet? Ist nicht auch der Voyeurismus ein typisch männliches Attribut? Zugegeben, so stark ist die Macht der Bilder, daß man mitunter sämtliche guten Vorsätze einfach vergißt. Auch mich erwisch es immer wieder. Als Adventure-Freak und überzeugter Anhänger des interaktiven Films (soweit man hier überhaupt schon von einem eigenständigen Genre sprechen kann), kommt es durchaus vor, daß die Schönheit der Bilder manch spielerischen Mangel einfach vergessen

Nehmen wir zum Beispiel Indizierungen. Sobald explizite Gewalt in bildlicher Darstellung auf dem Monitor erscheint, schreiten die Sittenwächter zur Tat. Warum? Bewirkt fiktionale Gewalt tatsächlich einen Nachahmungseffekt bei ihren Konsumenten? Jüngste Forschungen lassen eher auf einen kathartischen, also reinigenden Effekt schließen. Und gibt es überhaupt so etwas wie unmotivierte Gewalt? Aus erzähltheoretischer Sicht sicher nicht. Je kapitaler das Verbrechen, desto größer das Interesse auf Seiten des Rezipienten. Und bei kapitalen Verbrechen fließt nun einmal Blut. Abgesehen von ganz wenigen, in der Tat gewaltverherrlichenden Ausnahmen, wird es wohl auch hier die Macht der Bilder sein, die die Logik verhüllt und die Sinne vernebelt. Für uns ein Grund mehr, in einer der nächsten Ausgaben ausführlich auf das Thema Gewalt im Spiel einzugehen. Und bis dahin die Schönheit der Bilder zu genießen.

Martin Mirbach



Vernichtung ohne visuelle Gewalt: Bubble Bobble

Die Meinung des Autors muß nicht zwangsläufig die Meinung der PC Power-Redaktion sein.

Verlegt keine Teppiche, aber dieses Magazin
Alchemy Publishing Ltd

Liebt Anzeigen, aber keine Knöllchen
SMP Publishing
Michel Kieselstein
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande
Tel: 0031 53 430 85 64

Lob, Tadel und Morddrohungen an:
POWER-Team
Postfach 3127
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 430 85 64
Fax: (0031) 53 430 91 57

Verantwortlich für alles:
(Anm. der Crew: Klo, Fenster, Staubsauger??)
Klaus Trafford

Mitverantwortlich für alles:
Philip Paisnel

Hat ein Herz für Kinder:
Markus Brodrick

Hat ein Herz für die Queen:
Jonathan Eves

Multimedialer Netzwerk-Freak:
Marco Gremmel

Macht alles, kann alles, darf alles:
Martin Mirbach

Will alles, kann alles, darf nichts:
Lorenz Steinke

Will nicht alles, aber muß:
Ulrich Winter

Macht alles, was man ihm sagt:
Martin Wilmer

Layoutet, designed und läßt sich nichts sagen:
Lourens Huizinga

Druck
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Lithografie
SMP Publishing
Enschede

Vertrieb
ASV GmbH
Süderstrasse 77
20097 Hamburg

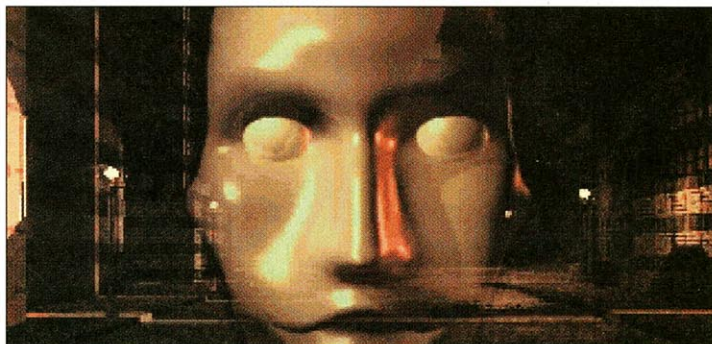
Wer Beiträge aus diesem Heft nachmacht oder echte oder nachgemachte Beiträge ohne schriftliche Genehmigung von uns in Umlauf bringt, wird dazu verdonnert, der gesamten Crew die Weihnachtsgeschenke zu finanzieren.

Dies gilt auch für die mit © TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

© Alchemy Publishing Ltd

Titelmotiv: © Florian Siedl / BMG Interactive

Im nächsten Heft Aufgetaucht!



Und zwar in München, wo wir nicht nur die Arbeiten an Shine bewundern, sondern auch die am Spiel beteiligte Heavy Metal-Band Schweisser interviewen.

Abgetaucht!



Und zwar mit dem U-Boot auf Schleichfahrt. Die heiß erwartete Simulation von Blue Byte testen wir ausgiebig in der nächsten Ausgabe.



Und zwar mit dem U-Boot-Klassiker Wolfpack von Novalogic, als uneingeschränkte Vollversion auf unserer Cover-CD!!

**Unser Tauchmanöver startet am
13. November 1996 überall dort,
wo es die PC Power gibt!**

**Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 11/96.**

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

**(Coupon bitte dort abgeben,
wo Sie die PC Power kaufen möchten.)**

Kleines Lexikon der Computersprache (VII)

KOAXIALKABEL Ein Kabel mit mehreren, voneinander isolierten, konzentrischen Kabeln. Der äußere Leiter ist meist geerdet, um Störsignale zu vermeiden. Solche Kabel werden häufig für die Verbindung eines Mikrocomputers mit einem Fernseher oder einem Monitor benutzt.

KOMMUNIKATION Allgemein ein Begriff, der sich auf die Übertragung von Informationen von einem Ort zum anderen bezieht. In der Computer-Terminologie ist damit die Verbindung zwischen Systemen wie Wide Area Networks (WAN), Telefon- oder Funkverbindungen gemeint.

KOMPATIBEL Die Eigenschaft, sich genauso zu verhalten wie ein anderes Gerät. Obwohl die Geräte von verschiedenen Herstellern stammen, müssen Sie doch mit der gleichen Software (z.B. Windows 95) arbeiten und den gleichen Schnittstellenstandard (z.B. seriell, FIFO) unterstützen können.

KOMPRESSION Verringerung des Datenvolumens, ohne daß Information verlorengeht. Dateien können mit Programmen wie PKZIP, ARJ oder LHARC komprimiert werden, bei den von Modems verwendeten Verfahren (MNP 5, V.42bis) werden die häufigsten Zeichen und Zeichenfolgen mit kurzen Bit- oder Bytefolgen während der Übertragung kodiert.

KONFIGURATION Alle Hardware-Teile, die zusammen das Computersystem bilden. Eine verbreitete Konfiguration besteht zum Beispiel aus Rechnern mit 640 Kilobyte Arbeitsspeicher, 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk, Festplatte, Monitor und Drucker.

KONSOLE (engl. console) Die Geräte, über die zwischen Benutzer und Computer eine Verbindung besteht. Meist handelt es sich dabei um eine VDU und eine schreibmaschinenähnliche Tastatur ohne eigene Rechenkapazität. Auch Spielkonsolen zum Anschluß an den Fernseher (z.B. Playstation, Jaguar) fallen unter diesen Begriff.

KONVERTIERUNG Umwandlung von Dateien und/oder Programmen in eine andere Form oder auf einen anderen Datenträger.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (KI, engl. artificial intelligence, AI) Die Fähigkeit einer Maschine, aus Erfahrungen zu lernen und auf Grund dieses

Lernprozesses Entscheidungen zu treffen. Wenn also ein Schachcomputer aus den Fehlern eines Spielers lernt und bei der nächsten Partie besser spielt, verfügt er über künstliche Intelligenz.

KYBERNETIK Die Untersuchung von Abläufen im Computer im Vergleich zum menschlichen Nervensystem.



LADEN Das Einlesen der Programmbefehle oder Daten aus einem Zusatzspeicher in den Speicher des Computers.

LAN (local area network oder lokales Netzwerk) Die Verbindung mehrerer Mikrocomputer, zwischen denen Daten ausgetauscht werden können und die ihre Peripheriegeräte gemeinsam nutzen.

LAPTOP Tragbares Computersystem, das alle Einheiten eines Desktops (Bildschirm, Tastatur, Festplatte, Anschlüsse...) in sich vereinigt. Mittlerweile fast vollständig von den noch kleineren und leichteren Notebooks abgelöst.

LASERDRUCKER Nichtmechanischer Drucker, der nur ganze Seiten ausgeben kann und nach dem Prinzip eines Trockenkopierers arbeitet. Das zu druckende Bild wird auf eine lichtempfindliche Platte oder Trommel projiziert, dort mit Pulver bestäubt und dann auf das Papier übertragen. Druckgeschwindigkeiten von zehn Seiten pro Minute und der Ausdruck hochauflösender Grafiken sind möglich.

LAUFWERK Ein Peripheriegerät, das aus dem eigentlichen Laufwerk und einer oder mehreren Schreib-/Lesevorrichtungen besteht. Es gibt Laufwerke zum Beispiel für Disketten und CDs, als auch Festplatten ohne austauschbaren Datenträger. Bei einem Zugriff des Schreib-/Lesekopfes dreht sich der Datenträger stets mit hoher Geschwindigkeit.

LINE FEED (dt. Zeilenvorschub) Anweisung eines Programms an den Drucker, in die nächste Zeile zu springen. Dabei rückt z. B. der auf dem Bildschirm angezeigte Text eine Zeile nach oben, gleichzeitig wird das Papier im Drucker weitergeschoben.

LINKSBÜNDIG

1. Die Ausrichtung eines Textes am linken Rand.
2. Die Speicherung von Daten in aufeinanderfolgenden Speicherstellen, wobei rechts Leerstellen angehängt werden, bis eine vorgegebene Gesamtlänge erreicht ist.

LOGIN / LOGOUT (bzw. logon, logoff; dt. Anmeldung, Abmeldung) Diese werden gebraucht, wenn man sich von einem Terminal aus in ein großes Computersystem einschaltet oder es wieder verläßt. So läßt sich die Anzahl der Teilnehmer und die Art der Benutzung jederzeit feststellen.

LPT Kurzbezeichnung für die parallele Schnittstelle.

LÜFTER Eingebauter Ventilator zur Kühlung verschiedener Hardwarekomponenten bei starker Beanspruchung und Hitzeentwicklung. Solche Lüfter finden sich z.B. im Netzteil eines PCs, auf der CPU oder in einem Laserdrucker. Je nach Ausführung kann es beim Betrieb eines Lüfters zu unerwünschter Geräuschkentwicklung kommen.



MAGNETSPEICHER Genau wie viele Metallstücke lassen sich auch andere leitende Materialien in zwei Richtungen magnetisieren (Nord/Süd). Auf diese Weise können die Binärziffern 0 und 1 gespeichert werden. Dies geschieht meist in Magnetkernspeichern, die das wichtigste Speicherverfahren in der Computertechnik darstellen. Magnetbänder und Magnetkarten können mehr als 1000 Zeichen pro Zoll aufnehmen. Disketten und Festplatten speichern die Zeichen auf konzentrischen Spuren, die Kapazität liegt zwischen mehreren hundert Kilobyte und mehreren Megabyte.

MAILBOX Ein System, das über eine Telefonleitung und ein Modem zugänglich ist. Angeboten werden oft die Möglichkeit zum Informationsaustausch mit anderen Besuchern einer Mailbox, zum Bestellen von Produkten, zum Zugriff auf Datenbanken und zum Download von Software. Das Betreiben einer Mailbox erfolgt nicht immer aus kommerziellem Interesse, sondern oft auch als Hobby.

DM 14,80 Sfr 14,80 öS 118

Ausgabe 12 / 96

MILLENNIA

ALTERED DESTINIES

*Millennia von Gametek
garantiert für lange Stunden
voller Spielspaß*

PC POWER 01/96



Kommen Sie an Bord!

Das Überleben der Galaxis liegt in Ihren Händen! Fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff in die Vergangenheit, um die Ausbreitung eines raffgierigen Volkes zu verhindern!

CD Power

Millenia: Altered Destinies, der Strategie-Hit von Take 2 – vor kurzem noch über DM 80.-, jetzt für DM 14,80 zu haben!! Als Vollversion auf der CD Power 12/96!!!



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung



Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96

ELSA VICTORY 3D-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft DirectX3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
Battle Race (Vollversion)
FX Fighter (Vollversion)
Terminal Velocity (Special Edition)

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



**Jetzt schon ab
329,- DM!***

*unverbindliche Preisempfehlung

*in Vorbereitung