

NUR
12,50
MARK

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 12 • Dezember 1996 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • ös 100

PC POWER

komplettes Spiel
auf der CD-ROM:

Wolfpack
der U-Boot-Klassiker

Deutsche Version

Die Renner des Monats:

Schleichfahrt

Creatures

Command & Conquer 2

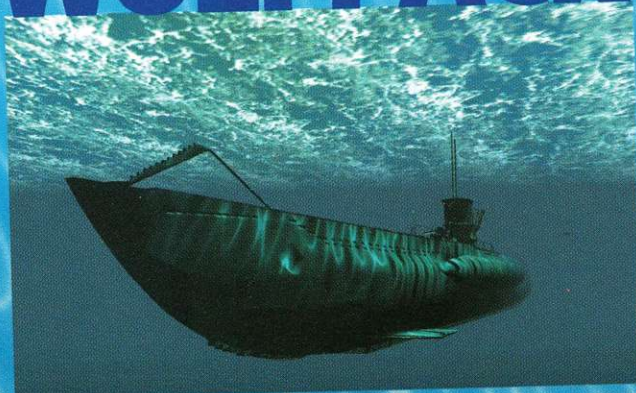
Bundesliga Manager 97

Privateer 2: The Darkening

Vollversion

cover CD 12/96
PC POWER

WOLFPACK



Uneingeschränkte deutsche Vollversion

DEMOS

Dactylus

Shine

RAMA

Swiv 3D

DocMan

Command & Conquer 2

Duckgame

Aro & Elmi

ACE Ventura

Hyperblade

Harpoon '97



Exklusiv:

Die Wahrheit über

SHINE



4 398016 012503

12

► WIR STARTEN AUS



F1-MANAGER 96 VERSION 2.0

jetzt mit ... Zusatzhandbuch
Sprachausgabe • Zusatzanimationen Telemetrie
Erweiterte On-Line-Hilfe
und Wetterwechsel während der Rennen



Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung
von 20,-DM (Scheck) und der Original-CD das Upgrade
- mit zusätzlichem Handbuch - auf die Version 2.0
Adresse: Software 2000 • Stichwort: F1-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoverversionen sowie Trailer
und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96.
Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehämmer Destiny!

SPIELSPASS 81%
Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung
des Rallye-Sports! PC GAMES 11/96



TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER RENNSPORTSIMULATION

RALLYE RACING 97 - FEATURES

Netzwerk Option für bis zu acht Spielern

Alle 28 Strecken der RAC Rallye

SVGA Grafik

Vier Schwierigkeitslevel

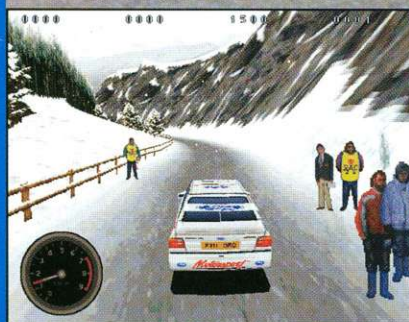
Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse

Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen

Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft

Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack

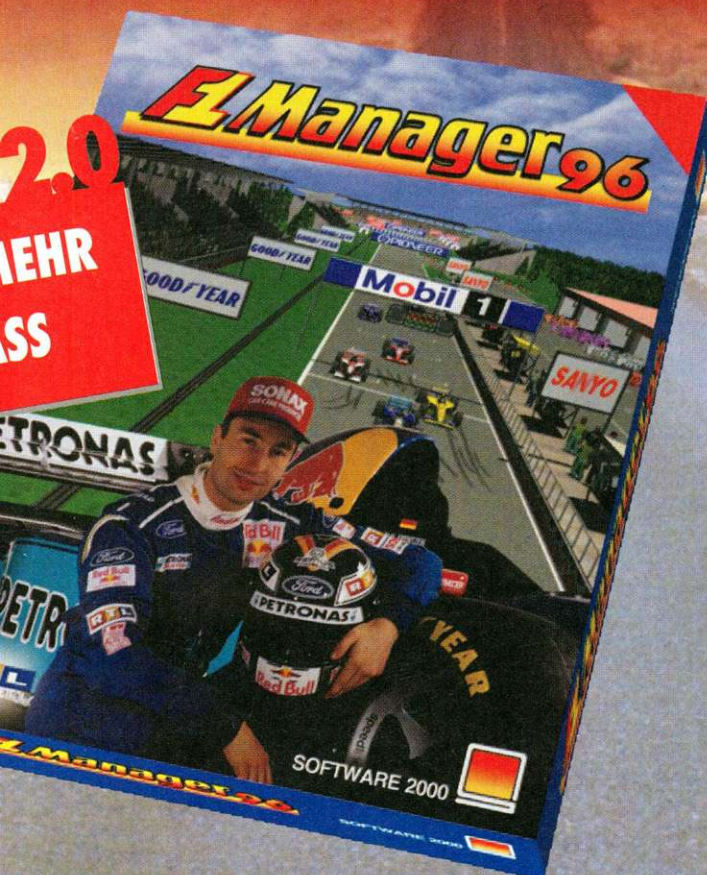
Erhältlich für PC CD-ROM



NEU **VERS**
FÜR N
SP

... UND SIE
DACHTEN,
SIE KÖNN
AUTOFA

DER ERSTEN REIHE!



2.0
MEHR
ASS

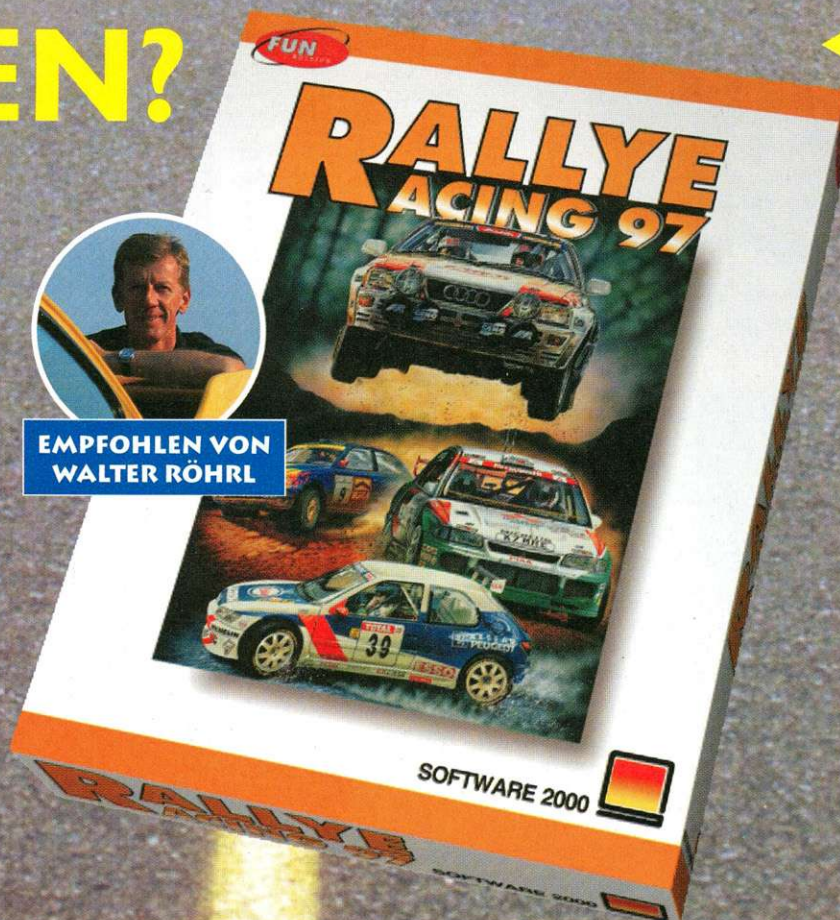


EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1 - WELTMESTERSCHAFT • Lizenziert durch FOCA an Fujii Television © 1996 SOFTWARE 2000

N
REN?



EMPFOHLEN VON
WALTER RÖHRL



COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

JA

Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

SOFTWARE 2000

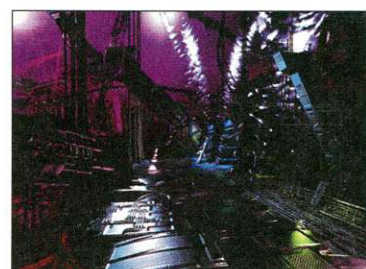


In diesem Heft

Tauchgang

Die Erwartungen, die wir in Schleichfahrt gesetzt haben, waren zugegebenermaßen groß. Was uns Blue Byte da aber unter den Tannenbaum legte, übertrifft unsere kühnsten Hoffnungen. Warum die U-Boot-Simulation so perfekt ist, erfahren Sie auf

Seite 46



Tiefgang

Sie nehmen eine andere Identität an und wissen nicht einmal, wer Sie sind. Sie kennen nur Ihren Namen: Shine. Der vielleicht ungewöhnlichste Titel seit langem hat auch eine ungewöhnliche

Entwicklungsgeschichte. Das exklusive Interview mit dem Projektleiter lesen Sie ab

Seite 16



CD-INHALT 7

FEATURE 16

Wenn der Shine trägt	16
Der PC Power-Test:	
Kaufberatung in deutschen Läden	24

PREVIEWS 34

Übersicht aller besprochenen Spiele/Wertungssystem	34
Comanche 3	36
Dactylus	38
Neues von Gremlin	40
Have a N.I.C.E. Day	42
Ravage DCX	44

REVIEWS 46

Schleichfahrt	46
Deadlock	50
SWIV 3D	52
Timon & Pumbaas Spielesammlung	53
Star Control 3	54
Mechwarrior 2: Mercenaries	55
Chessmaster 5000	56
Krazy Ivan	57
F-22 Lightning II	58
Hellbender	60
Command&Conquer 2: Alarmstufe Rot	62
Deus	64
Surface Tension	65
Microsofts Return of Arcade	66
Das Geheimnis der tätowierten Rose	68
The Mutation of J.B.	70
Madden NFL 97	72
Bedlam	74
The Curse of the Mummy	76
Harvester	78
Area 51	80
Fasttrack Racing	81
Daggerfall	82
Death Gate	84
Shattered Steel	86
Creatures	88
Assassin-2015	90
Rendezvous im Weltraum	92
Bundesliga Manager	97
Virtua Cop	98
Privateer 2: The Darkening	100
Network Q Rac Rally	102
Destiny	104
Pinball Construction Kit	106

MULTIMEDIA-CDs 108

ANWENDER/TECHNIK 114

RUBRIKEN UND SERVICE

Editorial	6
News	10
Helpline	118
Vorschau / Impressum	129
Lexikon der Computerfachbegriffe	130

Vollversion auf der CD



Wolfpack

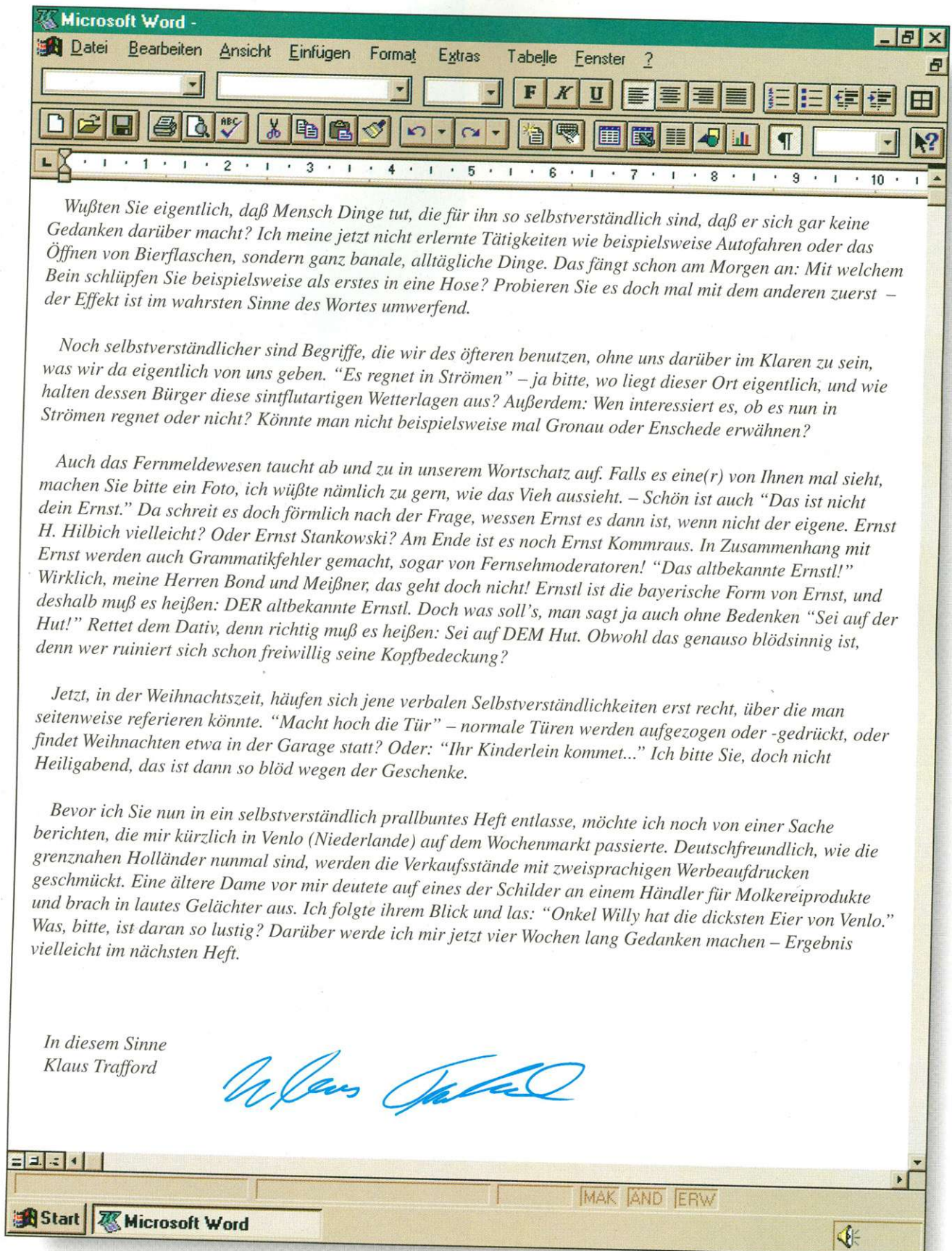
Demos auf der CD



Command&Conquer 2: Alarmstufe Rot

Dactylus
Duckgame
Ace Ventura
Shine
Aro & Elmi
und noch viel mehr...

Selbstverständlichkeiten



CoverCD

Uneingeschränkte Vollversion!!!

Vollversion

Wolfpack



Demos

Ace Ventura

Aro&Elmi

Dactylus

DocMan

Harpoon

Hyperblade

Shine

SWIV 3D

Command&Conquer 2: Alarmstufe Rot

Familienstammbaum

Rendezvous im Weltraum (RAMA)



Anwender/Tools

Duckgame
(Bildschirmschoner)

Z (Spielhilfe)
Z (Tool für
Netzwerke:
Damit wird nur
noch ein Original-Z für
Mehrspielermodus
benötigt)



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

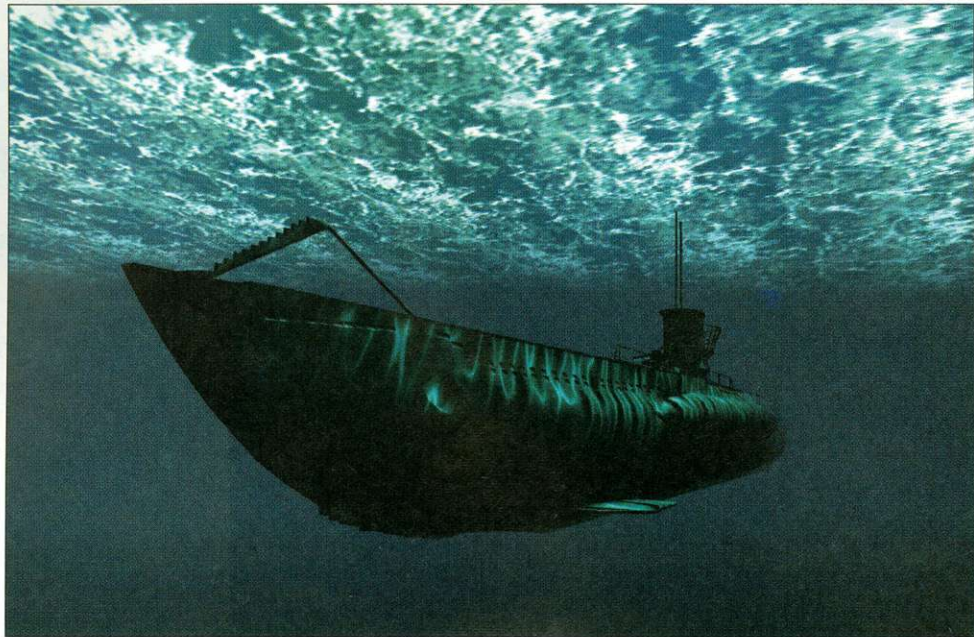
Wolfpack

Eigentlich wollten wir Ihnen Wolfpack in dieser PC Power unter der Rubrik Classic Games vorstellen. Was aber aus zwei Gründen nicht geklappt hat: Erstens brauchten wir für mehr als 30 Reviews allen Platz, den wir



Die Instrumente

kriegen konnten, und zweitens hat Martin Mirbach so viel Zeit mit dem Spiel verbracht, daß es ihm nicht möglich war, auch noch einen Artikel darüber zu schreiben. Weswegen wir kurzerhand beschlossen haben, die uneingeschränkte Vollversion des Spiels auf unsere CD zu nehmen. Machen Sie sich also selbst ein Bild von dem Klassiker des Genres und einem (selten erreichten) Vorbild für viele weitere U-Boot-



Auf Tauchfahrt

feindlichen U-Booten schützen wollen. Bei beiden Varianten können Sie sogar zwischen den Kommandobrücken aller an Ihrem Einsatz beteiligter Schiffe hin- und herspringen. Über 70



Entscheiden Sie, Käpt'n!

Simulationen.

Doch Wolfpack ist mehr als nur das. Sie können entscheiden, ob Sie als Kommandant eines U-Bootes Jagd auf alliierte Schiffe machen, oder ob Sie als Kapitän zur See einen Flottenverband vor

feindlichen U-Booten schützen wollen. Bei beiden Varianten können Sie sogar zwischen den Kommandobrücken aller an Ihrem Einsatz beteiligter Schiffe hin- und herspringen. Über 70 Missionen spannende Missionen in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden sind bereits auf der CD enthalten. Mit dem Mission Construction Set können Sie darüber hinaus Ihre eigenen Einsätze gestalten, allerdings unter Berücksichtigung historischer Wahrheiten (Entwicklungen des letzten Kriegsjahres schon 1938 einzusetzen wird also nicht

funktionieren). Ebenso akkurat wurde die wirklichkeitsgetreue Ausrüstung und Instrumentation Ihres Schiffes gestaltet, packende Filmsequenzen und realistische Sounds runden das Spielerlebnis zusätzlich ab.

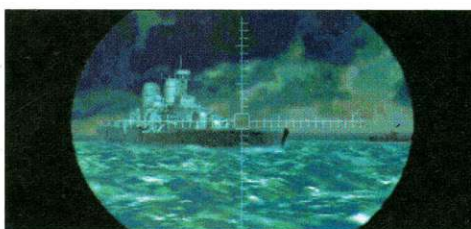
Sie können Wolfpack zu zweit oder gegen den Computer spielen. Wenn Sie sich das Leben so richtig schwermachen wollen, versuchen Sie es doch mal im Nachtmodus und unter Zeitdruck. In einer ausführlichen Demo-Mission können Sie sich vorab mit der Spielsteuerung und der Handhabung der Bordinstrumente vertraut machen. Ausführliche Informationen finden Sie im Handbuch auf der CD-ROM, daß sie mit einem Textverarbeitungsprogramm lesen und ggf. ausdrucken können. Installationshinweise und Tastaturbelegungen finden Sie wie immer auf diesen Seiten. Da bleibt für uns nichts weiter zu tun, als Ihnen viel Spaß zu wünschen. Möge der Gott des Meeres mit Ihnen sein!



Hier treffen Sie Ihre Wahl



Seerohr ausfahren...



... Ziel anvisieren...



... und heranzoomen

Tastaturbelegung

- [F1] Spielpause, bei nochmaligem Drücken Spiel fortsetzen
- [F2] Allgemeine Geräusche an/aus
- [F3] Maschinengeräusche an/aus
- [F8] Radarwischer an/aus
- [F9] Landeinblendung an/aus
- [F10] Zischen an/aus
- [Strg - Alt - F10] Notausstieg
- [Strg - Alt - Entf] Neustart des Computers

Startmenü

- [S] Mission starten
- [C] Construction Set
- [D] Demo
- [Q] Spielende

Construction Set-Bildschirm

- [G] Mission spielen
- [K] Mission sperren
- [L] Load Dialogue Box
- [S] Save Dialogue Box
- [N] neue Mission
- [E] Ende
- [M] Karte/Construction Set
- [H] Positionieren
- [C] Schere
- [X] Vergrößern
- [P] Zeiger
- [A] Texteingabefenster

Schiffsbefehle

- [1] Konvoiführer
- [2] Ankern
- [3] Zick/Zack

- [1] Ozeanpatrouille
- [2] Konvoipatrouille
- [3] Ankern
- [4] Zick/Zack

- [1] Ozeanpatrouille
- [2] Ankern
- [3] Auftauchen
- [4] Periskoptiefe
- [5] Maximale Tiefe

- [Strg S] U-Bootseite wählen
- [Strg D] Oberflächenseite wählen
- [Strg B] Zweispielermodus wählen
- [Strg L] Missionszeitlimit
- [Ü] Missionszeit Stunde +
- [+] Missionszeit Stunde -
- [Strg `] Missionszeit

- Minuten +
- [Strg ß] Missionszeit Minuten -
- [Strg R] Recon day/night/aerial
- [Z `] Kriegsjahr +
- [Z ß] Kriegsjahr -
- [Strg T] Schiffstyp
- [Strg N] Name
- [Strg C] Kapitänsname

Zweispielermodus

- [F] Erster Spieler Schalter
- [TAB `] Spieler 1 Zugzeit +
- [TAB ß] Spieler 1 Zugzeit -
- [CAPS LOCK `] Spieler 2 Zugzeit +
- [CAPS LOCK ß] Spieler 2 Zugzeit -

Texteingabefenster

- [Strg `] Text hochscrollen
- [Strg ß] Text runterscrollen
- [Strg S] U-Boot Text
- [Strg D] Zerstörer Text
- [ESC] Fertig

Laden/Speichern (Load/- Save Dialogue Box)

- [N] Karte laden
- [M] Mission laden
- [L] Alles mögliche laden
- [`] Dateiauswahl hoch
- [ß] Dateiauswahl abwärts
- [ESC] Abbruch

Alle Schiffe

- [ESC] Construction Set
- [TAB] Von Schiff zu Schiff springen
- [A] Automatik Modus
- [U] Benutzerkontrolle
- [X ß] 1,5fache Vergrößerung
- [X `] 6fache Vergrößerung
- [W] Schadensanzeige
- [M] Strategische Karte
- [S] Statusanzeige
- [Strg `] Statusanzeige rauf
- [Strg ß] Statusanzeige runter
- [V ß] Aussicht links
- [V `] Aussicht rechts
- [V Einfg] Aussicht auf 0 Grad
- [V Entf] Aussicht auf 180 Grad
- [T ß] Zeitfaktor verringern
- [T `] Zeitfaktor steigern
- [T Einfg] Zeitfaktor 1
- [T Entf] Zeitfaktor 64
- [R] Kanonenreichweite
- [G] Kanonen feuern
- [E `] Kanone

- hochschwenken
- [E ß] Kanone runterschwenken
- [Z `] Taktische Karte rauszoomen
- [Z ß] Taktische Karte reinzoomen
- [I] Schiffe identifizieren
- [Strg I] Zum aktuellen Schiff springen
- [O] Fadenkreuz
- [Strg T] Textfenster löschen
- [Strg ,] 1 Grad links drehen
- [Strg .] 1 Grad rechts drehen
- [Strg L] Ruder links
- [Strg R] Ruder rechts
- [Strg C] Ruder zentrieren
- [0] Maschinenstop
- [1] Maschinen 1/4
- [2] Maschinen 1/2
- [3] Maschinen 3/4
- [4] Volle Fahrt
- [5] Flankieren
- [B] Rückwärts
- [Strg V] Cursor auf Zeigersymbol
- [Strg X] Cursor auf Vergrößerung
- [Strg H] Cursor auf Bewegungssymbol
- [.] Sicht zentrieren

U-Boote

- [P] Periskop ausfahren
- [P ß] Periskop einfahren
- [K `] Hydrophonreichweite +
- [K ß] Hydrophonreichweite -
- [Strg M] Torpedobahn berechnen
- [Strg F] Vordenen Torpedo feuern
- [Strg A] Hinteren Torpedo feuern
- [Strg N] "Krachmacher"
- [Strg E] Elektrische Maschinen
- [Strg D] Dieselmotoren
- [D `] Auftauchgeschwindigkeit +
- [D] Tauchstop
- [D ß] Auftauchgeschwindigkeit -
- [Strg P] Periskoptiefe

Zerstörer

- [H] Hedgehog feuern
- [C] Unterwasserbombe lösen
- [J ß] Unterwasserbombentiefe -
- [J `] Unterwasserbombentiefe +
- [K ß] Sonarreichweite -
- [K `] Sonarreichweite +
- [Q ß] Radarreichweite -
- [Q `] Radarreichweite +
- (Strg S) Sonar an/aus

Installationshinweise

Die Hardware-Anforderungen des Spiels fallen sehr bescheiden aus. Um Wolfpack spielen zu können, benötigen Sie lediglich DOS ab Version 3.1, 2 MB auf der Festplatte und 512 KB freien Arbeitsspeicher am DOS-Prompt. Zur Installation gehen Sie wie folgt vor:

Wolfpack 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 Ihr System Autorun nicht unterstützt, klicken Sie bitte auf den Start-Button unten links, dann auf "Ausführen" und anschließend auf PCPower.exe auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie dann auf den Ordner "Vollversion" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Unter DOS legen Sie die CD ein, wechseln auf das Laufwerk Ihres CD-ROMs und geben PCPOWER ein. Wenn Sie keinen Mauszeiger sehen, muß dieser per Hand aufgerufen oder gar installiert werden (lesen Sie hierzu das Handbuch des Maus-Herstellers). Klicken Sie mit der Maus auf "Ok" und dann von der Editorial-Seite aus auf den Button "Vollversion". Nun können Sie das Spiel mittels Mausclick auf der Festplatte installieren.

Vor dem ersten Spielstart erscheint automatisch ein Konfigurations-Menü, in dem Sie die Einstellungen für Ihre Hardware vornehmen können. Beachten Sie bitte, daß Sie Ihre Soundkarte nur dann als CMS angeben, wenn Sie auch über ein solches Modell verfügen. Soundblaster-kompatible Karten laufen unter dem Menüpunkt AdLib. Falls Sie Wolfpack nicht über die Tastatur, sondern lieber mit Maus oder Joystick steuern wollen, müssen Sie auch das Eingabegerät Ihrer Wahl in diesem Menü festlegen. Auch eine korrekt installierte Maus wird ansonsten nicht vom Spiel erkannt, der Mauszeiger kann in diesem Fall mit den Pfeiltasten im Ziffernblock bewegt werden, die 0 entspricht dem Mausclick.

Verlassen Sie anschließend das PC Power-Menü mit ESC (bzw. beenden Sie Windows 95 und kehren Sie nach DOS zurück) und wechseln Sie in das Verzeichnis Ihrer Festplatte, in das Sie die Vollversion installiert haben. Falls Sie die Voreinstellungen nicht verändert haben, ist dies c:\wolfcd. Belassen Sie die CD weiterhin im Laufwerk. Starten Sie das Spiel mit "w".

news

Neues von Disney

Gute Nachrichten!

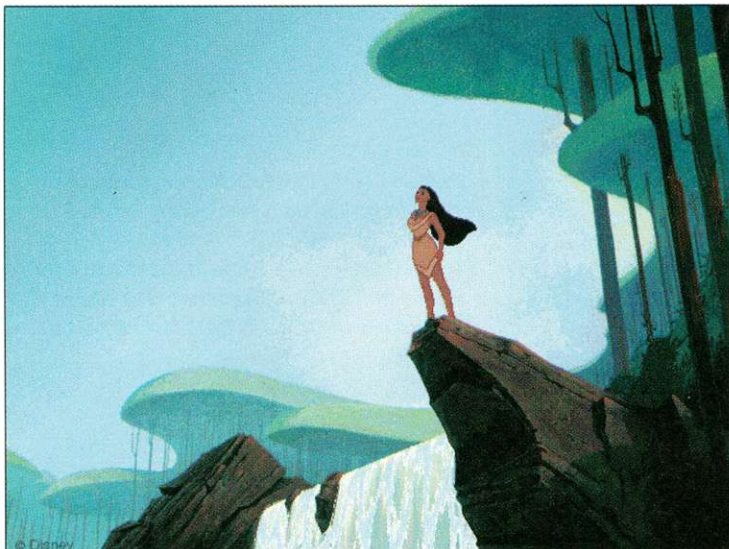
Disneys Softwareschmieden haben die Inhalte Ihrer beliebtesten Filme des letzten Jahres zum Thema drei neuer Programme für



Für Generale und solche, die es werden wollen: Der getreue Untertan aus der Toy-Story salutierte auf dem Bildschirm

kleine und große Kinder gemacht. Damit präsentieren die Großmeister des Zeichentrickfilms ein recht umfangreiches Angebot.

Unter dem Titel Der König der Löwen Malen und Spielen finden Sie in den

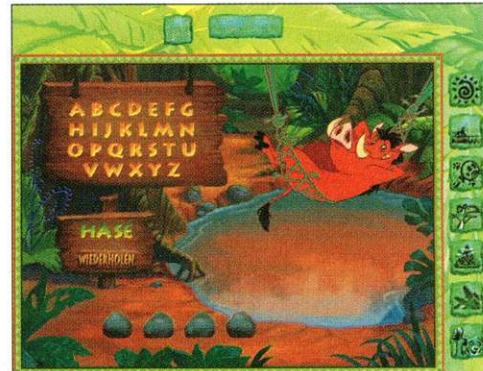


Pocahontas, Schwarm aller Mädchen, entführt Sie in die geheimnisvolle Welt der Indianer



Verkaufsregalen der Softwarehändler eine interaktive Spielumgebung, in der Unterhaltung mit Lerneffekt geschickt verbunden wurde. Verbunden mit zauberhaften Bildmaterial aus dem bekannten Film entstand ein Spiel, das alle jüngeren Kinder rasch in seinen Bann ziehen wird.

Welches kleine Mädchen schwärmt nicht für Pocahontas? Der gleichnamige Film katapultierte die Story des Indianermädchens in Rekordzeit etwa auf den Bekanntheitsgrad von Barbie. Disneys interaktives Filmbuch präsentiert sich in der Form eines interaktiven Lesebuchs. Zusätzlich finden Sie auf der CD noch vier kleine Spiele, deren Inhalt sich ebenfalls um die Hauptdarsteller des Films dreht.



Hat man da noch Worte? Na klar, sogar zu Buchstabieren!

Der dritte neue Titel wird nicht nur Ihre Kinder, sondern auch Sie erfreuen. Toy Story-Filmszenen ist ein Utility für den Windows-PC. Falls Sie die mit Windows gelieferten Bildschirmschoner schon immer zu langweilig fanden, die Hintergrundbilder Ihr Auge beleidigten und ohnehin an Microsoft-Plus! nichts interessantes zu finden war, werden Sie mit diesem Programm bestimmt glücklich. Eine geballte Ladung von Bildern aus dem aufwendigsten Trickfilm aller Zeiten, kombiniert mit einem kleinen Tool zum Abspielen und der Bildschirmschoner-Software sorgt dafür, dass der Desktop Ihres PC nicht mehr so schnell langweilig wird.

Falls Sie schon jetzt gespannt sind, mehr über die neuen Disney-Titel zu erfahren, kann Ihnen geholfen werden: In der nächsten Ausgabe werden Sie ausführliches Material zu diesem Thema finden.



Toy Story: Ist es fast nicht noch ein wenig schöner als "Vom Winde verweht"?

Killer-Kugel, die Zweite



Ein Joystick braucht den -stick so nötig wie ein Fisch ein Fahrrad. So lautet offensichtlich die Devise des amerikanischen Peripherie-Herstellers Spacotec. Mit dem SpaceOrb 360 bringt die US-Firma nun schon den zweiten Joystick heraus, der keiner ist. Statt eines Griffes hat der SpaceOrb nur eine beweglich gelagerte Gummikugel. Lorenz Steinke gab sich selbige.

Mit der Vorgängerversion des SpaceOrb, dem in diesem Sommer vorgestellten Spaceball Avenger, hatten wir in der Redaktion so unsere Schwierigkeiten. Schon bei der Installation gab es auf mehreren Testrechnern Probleme. So verfrucht sich der Spaceball beispielsweise nicht mit internen Modemkarten. Flaschenhals beim Kampf um knappe Ressourcen war der COM-Port, den sich Modem und Spaceball teilen mußten, aber nicht teilen wollten. Statt wie sonst bei Joysticks üblich über den Game-Port der Soundkarte können der Spaceball und auch sein Nachfolger SpaceOrb nämlich nur über einen COM-Port an den PC angeschlossen werden.

Ist die Installation allerdings erst einmal abgeschlossen, so besticht der SpaceOrb durch ein völlig neues Spielgefühl. Die auffällige Gummikugel, die den herkömmlichen Joystick-Griff ersetzen soll, läßt sich nicht nur entlang der X- und Y-Achsen kippen, sondern außerdem auch noch drehen oder ziehen. Damit können insgesamt sechs verschiedene Achsen bedient werden. Und das entspricht den Möglichkeiten von drei herkömmlichen Joysticks.

Bewegungsfreudig

Besonders bei 3-D-Actiongames, zum Beispiel bei diversen indizierten Netzwerk-Spielen, stellt der SpaceOrb seine Beweglichkeit unter Beweis. So läßt der Spieler seine Spielfigur seitwärts gehen, indem er die Gummikugel des SpaceOrb nach links oder rechts schiebt. Beim Kippen der Kugel schaut die Spielfigur nach oben oder unten. Durch Ziehen der Kugel nach oben oder Drücken nach unten gibt der Spieler seiner Figur schließlich den Befehl zum Springen oder Ducken.

Auch langjährige 3-D-Spieler brauchen allerdings ein gehörige Portion Übung, bis sie mit diesem ungewöhnlichen Eingabegerät zurecht kommen. Und selbst wer schon Erfahrung mit dem Gerät hat, sollte seinen SpaceOrb trotzdem nur mit der Anfängerkonfiguration betreiben.

Denn in der Profi-Einstellung reagiert der SpaceOrb viel zu nervös auf jeden Daumendruck. Oft werden dann unbeabsichtigt gleich mehrere Achsen angesteuert. Resultat: Der Spieler torkelt wie ein Besoffener durch die Landschaft und ist so ein leichtes Ziel für alle Angreifer.

(Anm. des Chefredakteurs: Tja, Lorenz, da kennst Du Dich ja bestens aus...)

Überhaupt zeigt sich hier die große Schwäche des Kugel-Konzeptes. Das Gerät ist viel empfindlicher als jeder Joystick und gleichzeitig deutlich schlechter zu dosieren. Richtig Freude kommt daher nur bei Spielen auf, die vor allem schnelle Reaktion vom Spieler verlangen. Wer mit dem SpaceOrb

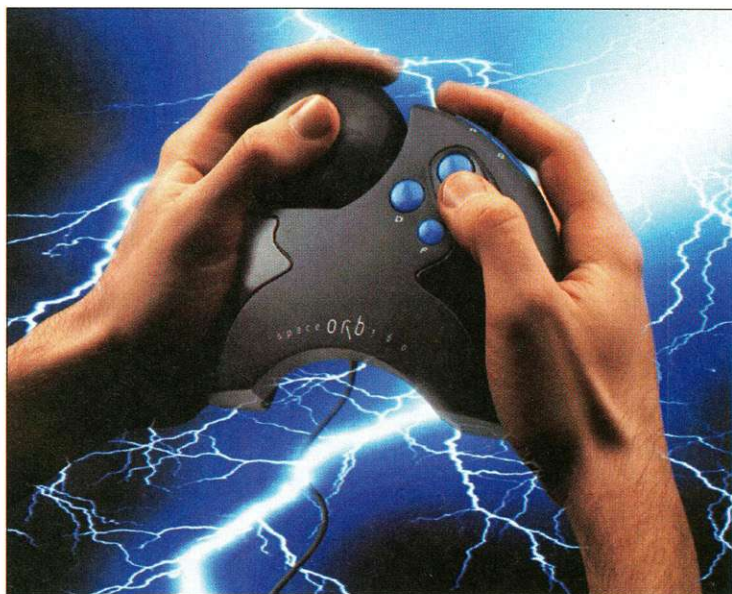
hingegen seinen schicken Raumkreuzer millimetergenau in den Hangar einparken möchte, wird gnadenlos scheitern. Zu ungenau und weich ist die Steuerung, zu klein sind die Hebelwege der SpaceOrb-Kugel.

Daumen anwinkeln, bitte!

Auch die Platzierung der sechs Feuerknöpfe ist nicht optimal. Die unteren Knöpfe sind nur mit stark angewinkeltem Daumen zu erreichen, die beiden obersten Knöpfe liegen weder für den Daumen noch für den Zeigefinger günstig. Möglicherweise hat hier einer der Aliens aus oben erwähnten Ballergames probegegriffen, denn für menschliche Hände ist der SpaceOrb nur bedingt geschaffen.

Ein Lob verdient die Treiberauswahl auf der

beiliegenden CD. Gab es für den Spaceball noch zu wenig Treiber, kommt der SpaceOrb nicht nur mit großer Treibersammlung, sondern auch noch mit einigen Shareware-Games daher. Ganz ohne Probleme verlief die Installation aber dennoch nicht. Beim Einrichten der Pfad-Variablen in der



autoexec.bat löschte die Installations-Software kurzerhand die bestehende Pfad-Variable und setzte eine neue mit nur einem einzigen Eintrag, dem Verweis auf das eigene Verzeichnis. Resultat: Windows startete nicht mehr. Der alte Pfad mußte erst wieder von Hand eingerichtet werden.

Damit ist der SpaceOrb allenfalls für eine Minderheit unter den Gamern geeignet. Nämlich nur für jene, die zum einen über genug Leidenschaft für einen längeren Installationsprozeß verfügen und zum anderen statt normaler Hände echte Alien-Pranken haben.

Fazit: Nur für indizierte Ballergames geeignet

TopWare stoppt Charts

Die Mannheimer Firma Topware hat mit einer Einstweiligen Verfügung dafür gesorgt, daß eine sehr bekannte Institution ihre Arbeit vorläufig nicht ordnungsgemäß weiterführen darf. Oh nein, weit gefehlt, nicht die DeTe Medien ist es diesmal, sondern die Media Control GmbH. Als kürzlich die neuesten Listen ausgehängt wurden und die Mannheimer – in der Vorwoche noch mit fünf Titeln in den CD-ROM-Charts vertreten – plötzlich nicht mehr in der Hitparade auftauchten, wurde man sehr stutzig. 19 Neu- bzw. Wiedereinsteiger – zu einer Zeit, als eigentlich vergleichsweise wenig Spiele auf den Markt kamen.

Auf der Suche nach den Gründen wurde man schnell fündig. Wie Topware mitteilte, hat Media Control eingeräumt, daß sämtliche Titel mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von weniger als 50 Mark aus den Charts gestrichen wurden. TopWare ist vor die Zivilkammer des LG Hamburg gezogen und hat per Einstweiligen Verfügung erwirkt, daß der Media Control GmbH verboten wird, CD-ROM-Charts herauszugeben, soweit diese nicht die Reihenfolge der ermittelten Verkaufszahlen wiedergeben. Topware vermutet, daß die "Hauptgebührenzahler" des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) (in dessen Auftrag die Charts ermittelt werden) auf diese Weise "den Versuch unternahmen wollten, (...) ihre eigenen Produkte an prominenterer Stelle in den Verkaufshitparaden wiederzufinden."

Fire&Klawd

Nein, dies ist kein Review, auch wenn es eigentlich für diese Ausgabe vorgesehen war. Nur: BMGs neuester Ballerspielspaß stürzte fortwährend ab – was Betas nun mal öfter zu tun pflegen. Hindert uns aber nicht daran, Ihnen unseren Eindruck zu schildern. Vor comicbunter Kulisse begeben sich ein Profi-Polizist und ein heruntergekommener Kater auf Ganovenjagd. Falschgeld ist im Umlauf, und damit dies ungesetzliche Treiben nicht überhand nimmt, steuern Sie solo oder mit einem Freund eine bzw. beide Spielfiguren.

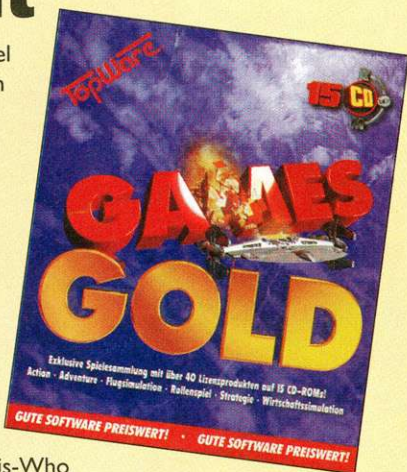
Ballern ist angesagt, lediglich unterbrochen von überaus witzigen Zwischensequenzen, die qualitativ nur noch von dem Intro-Film überboten werden. Ansonsten geht's eher actionreich zur Sache, was jene, die das Teil bereits auf Konsole gespielt haben, ohnehin schnell auf den Plan rufen wird. Und alle anderen sollten getrost reinschauen. Uns hat's gefallen...

Gnadenlos verspielt

Wer für wenig Geld viel Spiel haben möchte, sollte bei den Games Gold von TopWare schnell zugreifen. Auf 15 (!) CDs kommen sage und schreibe über 40 Vollversionen daher, von denen man allerdings ein Viertel in die Tonne werfen kann, einige weitere Titel haben wir bereits als Vollversion auf der PC Power gehabt

(Werbung...). Der Rest aber liest sich wie ein Who-is-Who der Spielgeschichte: Das Schwarze Auge I+II, Alone in the Dark II und III, alle bisher erschienenen Titel von Neo (u.a. das sagenhafte Whale's Voyage) und der unschlagbare Larry Laffer in Leisure Suit Larry 6 (dieses Spiel allein rechtfertigt schon den Kauf).

Ach ja, wer sich trotz unserer Wertung in der letzten Ausgabe dazu entschlossen hat, Victory von TopWare zu kaufen, sollte es nicht tun: Sie finden dieses Strategiespiel nämlich ebenfalls auf der Games Gold. Wenn Sie noch nicht wissen, was Sie Ihrem Liebling (groß oder klein) oder sich selbst zu Weihnachten schenken wollen: Dies ist das ideale Mitbringsel!



Singt Sonic?

Antwort: Ja! Arcade Music sorgt durch eine Reihe von Maxi-CDs und dem dazugehörigen Sampler Sonic the Hedgehog dafür, daß Segas Markenzeichen erneut in aller Munde ist. Neben den elf Songs im



Techno/Trance/Disco-Rhythmus gibt es auch einen umfangreichen CD-ROM-Part mit einem Sonic-Video und dem Comix Zone Game. Zusätzliche Software ist nicht nötig, Arcade liefert den komfortablen CD-Player gleich mit. Sie können die CD aber auch auf jedem anderen Audio-Gerät abspielen, wenn Sie Musik pur haben möchten.

Es wartet seit Millionen Jahren auf Sie...

Rendezvous im
WELTRAUM
Erster Kontakt im November '96.

Intersoft-Eröffnung

Intersoft eröffnete in Aschaffenburg seinen ersten Megapoint-Laden. Marco Gremmel hat sich angesehen, was bei diesem Geschäft denn so anders ist als bei herkömmlichen Software-Geschäften.

Es war mein erster Besuch in Aschaffenburg. Vor diesem Tag wußte ich nicht einmal, wie man den Ortsnamen richtig schreibt. Und doch habe ich den Weg sofort gefunden. Nun ja, ein Taxifahrer hat mir dabei geholfen, aber das muß ja keiner wissen. Als ich eine Stunde zu früh in den Laden spazierte, erappte ich die Mitarbeiter dabei, wie sie noch fleißig am basteln und arbeiten waren. In der Mitte des Raumes stand eine Leiter und aus einem Loch in der Decke hing ein Kabel bis auf den Boden und in einen der Computer. Fast wäre ich über das auf dem Boden liegende Werkzeug gestolpert, als ich meine Augen zur Decke richtete.

(Anm. des Chefredakteurs: Mal wieder typisch...)

Hinter der Leiter kam Herr Biernoth zum Vorschein, der sich für das Chaos entschuldigte. An seinen Augen konnte man erkennen, daß die letzte Nacht lang gewesen sein mußte. Bis fünf Uhr morgens habe man gearbeitet, erklärt mir der Geschäftsführer einige Minuten später bei einer Tasse Kaffee. Immerhin sei dies das erste Megapoint-Geschäft, und da darf dann auch einiges schief laufen.

Währenddessen tummeln sich die Mitarbeiter im Hintergrund und debattieren über allerlei Probleme. Jemand kommt ins Zimmer und sucht nach der Anleitung für die Telefonanlage. Dummerweise kann das Modem noch nicht benutzt werden, da es Probleme mit dem ISDN gibt. Inzwischen findet Herr Biernoth einige Minuten Zeit, um mit mir über das Konzept dieses Geschäfts zu sprechen.

Am wichtigsten ist für ihn die Kundenfreundlichkeit. Zunächst einmal soll viel Wert auf Service und Beratung gelegt werden. Wenn Sie noch nicht sicher sind, ob Sie sich ein Spiel kaufen wollen oder nicht, dann haben Sie die Chance, es kostenlos an Ort und Stelle zu testen. Zu diesem Zweck stehen nicht nur hochwertige Pentium-PCs mit AVE-Soundkarten zur Verfügung, sondern auch eine PlayStation und Nintendos neueste Konsole.

Ein weiteres Plus der Megapoint-Läden sind die Preise. Derart günstig sind Spiele ansonsten nur im Versandhandel. Megapoint verkauft Spiele, die im Laden rund 130 Mark kosten würden, zwanzig bis vierzig Mark billiger. Ältere Produkte gibt es auch mal für 30 bis 50 Mark. Die Möglichkeit, Spiele zu testen und die



günstigen Angebote sollen die Spieler zum Kauf in Intersofts Läden animieren. Außerdem haben Kunden noch die Möglichkeit, eine Runde durchs Internet zu surfen. Ein Computer ist mit dem Rest der Welt verbunden.

Auf die Frage, ob vielleicht so etwas wie ein Internet-Café entstehen soll, reagiert Herr Biernoth nicht abgeneigt. Schließlich sei ein angrenzender Raum noch frei, meint er. Er könne sich so etwas vorstellen, je nachdem, wieviel Resonanz der "Internet-Computer" findet. Doch es sei noch zu früh, über so etwas zu sprechen.



Inzwischen haben sich die Pforten geöffnet, und die ersten Kunden sind eingetroffen. Schließlich liegt der Laden zentral in der Fußgängerzone der Innenstadt, im Roßmarkt. Wie man mir mehrmals versichert, ganz in der Nähe einiger Jugendtreffs. Alles in allem war dies eine gelungene Neueröffnung. Obwohl die Kasse noch nicht so ganz funktionierte, ein Regal fehlte und auch ansonsten noch auf dieses und jenes Teil gewartet wurde, war der Laden bald voll und die ersten Spiele verkauft.

Doch Aschaffenburg stellt nur die Spitze eines Eisberges dar. Bis Weihnachten sollen noch weitere Megapoint-Läden eröffnet werden. Dann kommen auch Computerfreaks in Aschaffenburg, Celle, Berlin, Braunschweig, Düsseldorf, Heidelberg, Heilbronn, München, Oberhausen und Stuttgart auf ihre Kosten. Wir wünschen jedenfalls viel Erfolg!

Software 2000 mit Prominenz

Wenn sich vom 15. bis 17. November die Domstadt für die Computerbranche öffnet, wird es nicht nur um Spiele gehen. Bei der Computer '96 trifft sich fast alles, was im Bereich Soft- und Hardware Rang und Namen hat. Der Endverbraucher hat die Qual der Wahl, kann er sich doch nicht nur über neue Produkte informieren und diese sogar vor Ort testen, sondern an vielen Ständen auch diverse Schnäppchen machen. Am interessantesten wird die Kölner Messe, wie die Vergangenheit oft zeigte, aber stets dann, wenn Promis auftreten. Hatte Software 2000 im letzten Jahr noch Wiegald Boning am Wickel, so stehen diesmal die bekannten Rennsportprofis Walter Röhrl und Heinz-Harald Frentzen an dem eigens hierfür erstellten Formel 1-Pitstop zur Autogrammstunde bereit. Gleichzeitig wird



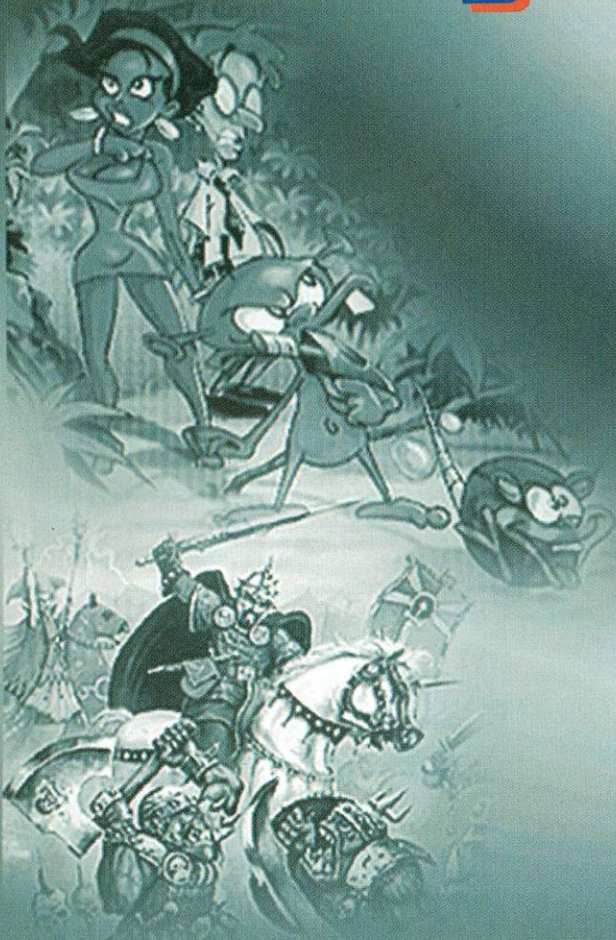
das Upgrade zum F1 Manager 96, die Version 2.0, vorgestellt. Die erweiterten Features sind: ein erweitertes, neues Handbuch in gedruckter Form, Sprachausgabe, Animationen in den Screens, Telemetrie, erweiterte Online-Hilfe, Wetterwechsel während der Rennen und realistische Überholmanöver der Fahrzeuge.

Wer keine Gelegenheit hat, nach Köln zu kommen, schickt die Original-CD F1-Manager 96 plus 20 Mark bar oder Scheck an:

Software 2000
Stichwort: Upgrade F1
Max-Planck-Str. 9
23701 Eutin

Es lohnt sich doppelt, während der Kölner Messe bei Software 2000 vorbeizuschauen. Dann können sich die Besucher nämlich davon überzeugen, wie gut der Bundesliga Manager 97 ist und an der Torwand die eigene Balltechnik testen. Natürlich gibt es hier auch was zu gewinnen – Preise im Gesamtwert von über 10.000 Mark locken.

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
Oberachener 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 Weitzhausen

K.-H. Wulf
Feldschmiede 70
25524 Itzehoe

Fa. Zschau
Leipziger Str. 50
04643 Gaißhain

Zelling EDEKA-Markt
Herschafftgärten 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

HIB Computer GmbH
Äußere Bayreuther Str. 57 - 59
90409 Nürnberg

HENRY Electronic
Am Stadtgraben 11
73441 Bopfinger

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

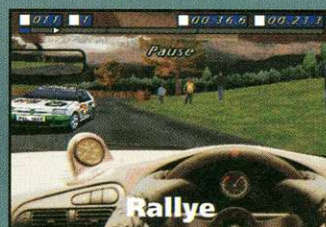
HE-Elektronik
Wipperfürther Str. 304
51515 Kürten

icht 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.

ner GmbH
elhäuser Str. 10
9 Ochsenfurt

Lehmann
hofstr. 14
8 Beeskow

n Computer
msteg Gasse 6
31 Lindau - Bodensee

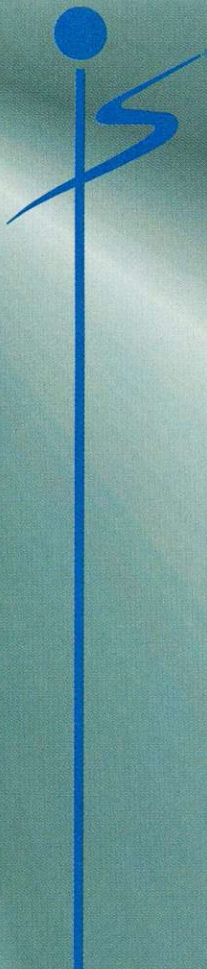
ajcom
prinzenstr. 1
62 Voerde

irnt
kanal 12
67 Potsdam

Metz
meister Str. 53 A
5 Burkardroth

r Elektronik GmbH
nheimer Str. 36
9 München

er Computersysteme
lf-Breitscheid-Str. 74 - 75
32 Potsdam





Wenn

der

Shine

trägt...



Wer oder was ist Shine? Diese Frage werden sich in wenigen Wochen jene stellen, die BMGs gleichnamiges Spiel im Handel entdecken. Klaus Trafford ist der Sache auf den Grund gegangen und berichtet exklusiv über die mit sehr vielen Schwierigkeiten und Änderungen gespickte Entwicklung eines außergewöhnlichen Projekts.

Wie sagte Kollege Martin Mirbach doch neulich so treffend über meinen Schreibstil? "Du ziehst gerne Vergleiche und beschreibst Situationen..." In gewisser Weise hat er damit recht, denn wenn es sich anbietet, dann ist das ein durchaus nützliches Stilmittel, um bestimmte Zusammenhänge auch jenen begreiflich zu machen, die – na, sagen wir mal – nicht so schnell begreifen, worum es hier oder da geht. Übrigens stehen Sie, die Betroffenen, damit nicht allein, denn auch uns Spieletestern passiert es sehr oft, daß wir nicht auf Anhieb wissen, worum es bei diesem oder bei jenem Spiel eigentlich geht.

Zwar gibt es vor allem bei Strategiespielen und Simulationen genügend Begleitmaterial wie beispielsweise Handbücher oder In-Game-Tips, aber der Ahnungslose, der das Genre zum ersten Mal betritt, wird dennoch zunächst wie der Ochse vorm Berg stehen. Im Genre Adventure passiert einem dies allerdings seltener – wohl jeder weiß, daß Gegenstände aufgenommen, Personen befragt und Räume untersucht werden müssen. Das ist auch bei dem neuen BMG-Titel nicht anders, und dennoch handelt es sich um ein völlig untypisches Adventure, bei dem vor allem eines bis zum Ende absolut im Dunkeln bleibt: Man weiß nämlich nicht, mit wessen Augen man das Geschehen sieht. Gewiß ist nur: Der Name des Helden ist Shine.

Unshinebare Behausung

Wenn ich soeben schrieb, daß es sich bei Shine um einen BMG-Titel handelt, so ist das nur zum Teil richtig. Hinter Shine steht eigentlich eine Programmiertruppe, die bislang in Sachen Spiel noch nicht in Ershineung getreten ist. Der würzige Name: Chilli Entertainment (mit Doppel-L!). Ihr derzeitiger Aufenthaltsort: Mehrere Zimmer in einem Hinterhof-Gebäude nahe der Universität München. Oberste Etage, natürlich ohne Fahrstuhl, hinter der Tür ein langer Flur, in dem ein Telefon und ein Faxgerät stehen und von dem mehrere Türen abgehen. Kaum zu glauben, daß hier ein Spiel entstanden sein soll.

Und doch ist dem so! Shine entstand komplett in diesen Räumen, einer davon ein Tonstudio, das mich spontan an die Sprecherkabine eines Rundfunkhauses erinnert. Insbesondere der schalldichte Raum und das riesige Mischpult vermitteln den Eindruck, als könnten bei Chilli noch ganz andere Dinge entstehen als ein Spiel.

Kein Sonnenshine in Twilight City

Da der Inhalt des Spiels bereits in der November-Ausgabe und natürlich im Review in der Januar-Power noch genauer beschrieben wird, beschränke ich mich hier auf eine grobe Schilderung. Auf der Suche nach der eigenen Vergangenheit begibt sich

der Spieler in einen Ort namens Twilight City. Seit 21 Jahren hat diese Stadt keine Sonne, aber auch keine Sterne mehr gesehen. Eine immerwährende Dämmerung herrscht hier, kontrolliert von einer fremden Macht, deren Kontrollzentrum es zu zerstören gilt. Auch das Verschwinden etlicher Musiker ist aufzuklären – und die eigene Persönlichkeit.

Hinter Shine stehen zweieinhalb Jahre Entwicklungszeit und Kosten in Höhe von sage und schreibe rund 1,3 Millionen Mark. Auf den ersten

nachfolgenden Interview Rede und Antwort.

PC Power: Wie viele Leute haben an Shine gearbeitet?

Terry Rudat: Insgesamt 14. Allein drei 3-D-Grafiker und zwei 2-D-Grafiker wurden benötigt. Dazu ein Musiker (Thomas Gawlas), zwei Autoren, wobei ich irgendwann selbst anfang mitzuschreiben, was ich zunächst eigentlich nicht vorhatte. Und natürlich Florian Seidel, der

Fotograf – eine seiner Arbeiten zu Shine hatten Ihr ja als Titelbild der letzten Ausgabe – und drei Programmierer, nicht zu vergessen.

Snap schnappt nicht za

PP: Wann und wie kam Dir die Idee zu Shine?

TR: Die Geschichte war ein bißchen anders: BMG ist auf mich zugekommen – genauer gesagt: auf drei



Hallo, Shine! Du bist genau der Typ, auf den wir gewartet haben

Blick wirkt es wie ein ausländisches Projekt, zumal englischsprachige Akteure mitwirken. Tatsache ist indes, daß es sich um eine rein deutsche Produktion handelt, entstanden im obersten Stock jenes Gebäudes in Schwabing, bei Chilli Entertainment. Der Geschäftsführer von Chilli,

verschiedene Firmen in Deutschland – und wollte ein interaktives Musik-Konzept haben. BMG Musik sollte einen Künstler stellen und das Ganze dann in den Bereich Multimedia-CD-ROM eingliedern. Eine Idee war, daß einer bekannten Gruppe die Master-Tapes gestohlen werden, und ein "Szene-Investigator" diese Bänder in bizarren Clubs suchen muß. Dieser Gedanke war seinerzeit bei Chilli entstanden, um so witziger ist es, daß z.B. Auf der Suche nach dem Ultimate Mix auf der gleichen Idee basiert. Nur wußten weder wir noch die Programmierer von Ultimate Mix von dem Projekt des anderen. Auch kenne ich den Comic nicht, auf dem Ultimate Mix basiert.

BMG kam mit einem anderen Vorschlag: Man wollte eine Band auf Tournee, der all jenes passiert, was einer Band eben so passieren kann. Damit war man bei uns sogar an einer ganz guten Adresse, da ein anderer Chilli-Mitarbeiter und ich in einer Band spielen. Wir haben dann zwei Konzepte geschrieben und den Vorzug vor den



Dies ist nicht etwa Sinead O'Connor, sondern ein Model, eigens für Shine engagiert – und ausdrucksstärker als mancher Schauspieler

Terry Rudat (41), der bei Shine als Projektleiter, Produzent und Drehbuchautor sowie Regisseur der Videosequenzen fungierte, steht mir im

Bitte umblättern

anderen Firmen erhalten. Dann wurden Kontakte zu einer Band geknüpft...

PP: Schweisser...

TR: Nee, nee. Snap! Es fanden erste

Vorbesprechungen statt, erste Layouts wurden vorgelegt, aber nach eineinhalb Monaten hat

Snap gesagt: Nein, doch nicht. Ich weiß bis heute nicht, warum das passiert ist. Im Gespräch waren danach alle Künstler, die bei BMG (Ariola) unter Vertrag und in den Charts vertreten waren: Haddaway, Ace of Base... In dem Vierteljahr haben wir – ohne einen Vertrag mit BMG zu haben oder zu wissen, welche Gruppe nun zusagen würde – das Projekt weiterentwickelt und im Hinterkopf damit begonnen, eine

andere Story zu schreiben.

Und dann kam Ofra Haza. Man war hier bei mir, schaute sich an, was bis dato gelaufen war, nur kam dann die Frage auf, ob Ofra Haza die Künstlerin war, die dem Verkauf des Produktes weiterhelfen würde. Geplant war ja, über eine Band eine Multimedia-Geschichte zu verkaufen. Das war die Grundidee. Schließlich entschied sich mein Auftraggeber dagegen, sah allerdings zu diesem Zeitpunkt meine Arbeiten. Und stoppte das gesamte Projekt mit den Worten: "Was wollt ihr eigentlich mit einer Geschichte über eine Band? Die machen tierische Grafiken..." Ich zitiere, das ist nicht meine eigene Aussage. Und so kam es, daß man sagte, okay – Ihr macht jetzt ein Computerspiel! Daß die Gruppe Schweisser mitwirkt, hat eher damit zu tun, daß ich mit ihnen befreundet bin und mir damals sagte: Es wird was mit denen. Sie hatten ja ihre CD "Eisenkopf" noch nicht draußen und waren noch unbekannt. Auf diese Weise könnte ich sie auch in die Medien bringen.

Doch dann kam Eisenkopf auf den Markt, und genau das trat ein, was ich schon ahnte: Man ist damit relativ erfolgreich gewesen und wurde so für unser Projekt auch eine Art Werbeträger.

PP: Inwieweit ist Schweisser jetzt an Shine beteiligt?

TR: Einmal als Akteure: Sie spielen eine Gruppe von Rebellen, die eigentlich die Machenschaften der Stadt durchschaut haben, aber Terroristen gegen alles und ziemlich wahllos sind. An einer riesigen Videowand, die sich an einem Gebäude befindet, erscheinen sie schließlich, und dort ist dann auch ihre Musik zu hören.

Ein völlig anderes Konzept

PP: Wie lief die Produktion weiter?

TR: Ziemlich schwierig, weil wir ja nicht nur mit einem völlig anderen Konzept, sondern auch mit anderem Zeitplan an die Sache herangegangen waren. Und es war außerdem nie geplant



Eine gewisse Ähnlichkeit mit Theo West von "Wie bitte?!" läßt sich nicht leugnen...

gewesen, daß beispielsweise irgendwo ein dreidimensionaler Gegenstand auftauchen würde. In jener Phase, wo wir nicht wußten, welcher Künstler sich beteiligen würde und



Daß die Jungs von Chilli angesichts einer solchen Darstellerin nur an ihre Arbeit dachten, wage ich doch sehr zu bezweifeln...grins

noch keinen Vertrag hatten und bereits 100 000 Mark investiert wurden, haben wir die Engine umgestellt und komplett mit 3-D-Grafiken angefangen – für uns ziemliches Neuland. Dadurch, daß wir auch eine neue Story geschrieben und das Konzept völlig umgestellt, aber nicht gleichzeitig den Zeitplan geändert haben, ist bei uns ein tierischer Termindruck entstanden. Dies führte dann zu Parallelentwicklungen, was man sich so vorstellen kann, als würde ein Theaterstück

aufgeführt, während der Drehbuchautor noch schreibt.

PP: 1,3 Mio. Produktionskosten sind eine ganze Menge. Was wird dem Spieler dafür geboten?

TR: Wir liefern zwei CDs, vor allem mit einer ganzen Menge schauspielerischen Leistung, Unmengen an Musik – wir haben ein dreiviertel Jahr allein für das Komponieren benötigt – und natürlich die 3-D-Grafiken. All dies kostet Geld und Zeit – die Produktion hätte gut und gerne auch zweieinhalb Millionen kosten können.

PP: Apropos Schauspieler: Die Videos sind ja bislang nur in englischer Sprache...

TR: Ich zeige Dir nachher die synchronisierten Szenen. Das Spiel wird hierzulande komplett in deutsch erscheinen.

PP: ...nur scheint es mir, als handele es sich um englischsprachige Akteure.

TR: Das ist richtig. Wir haben international gesucht – in Model-Agenturen, frei nach dem Schema: schöne Frauen, ausdrucksstarke Männer. Models deshalb, weil wir feststellten, daß sie nicht nur besser aussehen, sondern auch unbefangener gespielt haben. Man hat ja als Schauspieler nur eine ganz kurze Sequenz in Spielen und kann nicht wie im Kino die ganze Zeit agieren und so seine Qualitäten unter Beweis stellen. Da war es

doch sehr wichtig, daß die Optik stimmt. Viele Schauspielerinnen sind gar nicht schön, sie spielen sich nur schön. Es gibt eigentlich ganz wenige, toll aussehende Schauspielerinnen. Später wurden die hier aufgenommenen Sequenzen dann synchronisiert, wobei wir ein wirkliches Talent hatten: Dieses Mädels – sie taucht am Anfang als Natascha auf und wird den Spieler quasi einladen, auf die Suche nach sich selbst zu gehen – sprach ihren Text so überzeugend, daß wir einen Take

benötigten, und schon war die Sache aufgenommen. Da hatten wir nur mehr Glück als bei der eigentlichen Entwicklung...

PP: Was brauchte denn vor allem so lange?

TR: Vor allem die andere Engine und die nicht vorgesehenen Video- und 3-D-Arbeiten. Wir hatten ja bestimmte Milestones gesetzt. Es gab beispielsweise einen Zeitpunkt, zu dem die

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER
FIA FORMULA ONE
WORLD CHAMPIONSHIP

MIT VOLLGAS AN DIE SPITZE

Bei Grand Prix Manager 2 sind Sie mittendrin, wenn es in Rennställen wie Williams, Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.



- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maaßen
- Animierte Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten; die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.

Machen Sie was draus!



Ein offizielles Produkt der FIA-Formel-Eins-Weltmeisterschaft. Lizenziert durch FOCA an Fuji Television
Spiel © 1996 Edward Grabowski Communications Ltd. Verpackung und Handbuch © 1996 MicroProse Ltd
MicroProse World Wide Web: <http://www.microprose.com>. MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Telefon: 02383/690,
Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH

MICRO PROSE

THE RIDGE CHIPPING SODBURY SOUTH GLOS BS17 6BN

Grafiken fertig sein sollten, und dann hätte es das nächste Geld gegeben. Hätte ich aber so lange gewartet, dann hätte ich erst nach einem Jahr wieder Geld bekommen. Solange hat allein das Rendering für die Stadt gedauert.

PP: Ein Jahr? Womit habt Ihr denn gearbeitet?

TR: Dummerweise mit Macintoshs. Eine Silicon Graphics konnten wir uns nicht leisten. Was auf einer Silicon vielleicht eine halbe Stunde gerendert hätte, dauerte bei uns einen Tag und

TR: Eigentlich schon. Nur steht mein Name nicht drauf, sondern der eines meiner Kollegen. Als ich ihn fragte, warum ich da nicht drin stehe, meinte er, daß er es vergessen hätte. Ist aber auch nicht schlimm, ich muß da nicht draufstehen. – Durch diese Arbeit hatte ich meinen ersten Kontakt mit dem Medium CD-ROM, und irgendwann später kam dann Bertelsmann auf mich zu und zeigte mir briefmarkengroße Videos von einer startenden Rakete. In diesem Moment dachte ich mir, daß man damit etwas im Musikbereich machen müßte. Ich sprach dann Florian Seidel, einen

befreundeten Mode-Fotografen, an – noch bevor BMG mit ihrer Idee kam, das muß man mir einfach glauben – und sagte, daß man etwas mit einer Band machen müßte, so mit Hintergrundinfos, Musik und Videos.

Wir hatten Kontakt zur Hamburger Firma Public Propaganda, die uns mit Musik und Videos von Londoner Gruppen unterstützten – dieser Sampler hieß London Underground. Wir haben daraufhin eine Mischung aus Musik, Mode, Screen-Design und eben

muß ja die Story von Shine kommen. Wodurch seid ihr inspiriert worden? Oder gab es ein bestimmtes Ereignis, das euch zu dieser doch sehr abgefahrenen Story motivierte?

TR: Man muß fairerweise sagen, daß die Anfangsidee tatsächlich von mir und Johnny Rhode, der Mann, mit dem ich zusammengearbeitet habe, war. Allerdings war sie sehr oberflächlich. Es sollte um eine bizarre, abgekehrte Disco-Welt gehen – wir aus der Musikzeit kennen sie noch.

PP: Und ob!

Parallelen zum Film

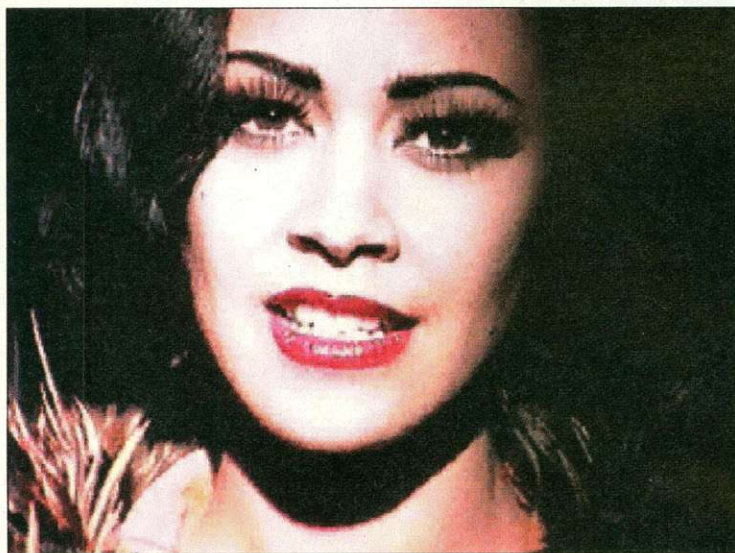
TR: Wir wollten aber auch zeitgemäß sein, d.h. dieser MTV-Kultur entsprechen. Alles poppig-grell, eigene Sprache, usw. Das Ganze hat sich in dem Moment geändert, als es zum Adventure wurde. Ich habe dann vier Autoren dazugeholt. Alle haben mitgeschrieben, zum Teil sehr gute Sachen, die jedoch nicht umsetzbar waren. Weil die Leute eben nicht wußten, wie so ein Computerspiel funktioniert. Ich habe dann sehr lange abgewartet, zumal ich mir selbst nicht zutraute, die Story zu schreiben. Aber irgendwann habe ich mich dann doch dazu entschlossen. Und da sind natürlich dann persönliche Eindrücke eingeflossen. So gab es beispielsweise früher mal eine futuristische TV-Serie mit dem Titel "Nummer 6", die mich sehr beeinflusst hat. Und natürlich die Musikwelt, mit der ich ja sehr viel zu tun hatte. Gruppen wie z.B. Led Zeppelin hatten es mir angetan. Yes auch, wobei mir die schon fast zu brav waren...

Wenn ich mir die ganze Sache so anschau, dann sind unbewußt doch Dinge eingeflossen, die mit meinem Leben zu tun haben. Komischerweise trägt Shine autobiographische Züge, was überhaupt nicht geplant war. Der Held weiß beispielsweise nicht, wo er herkommt – ich habe meine Eltern nie gekannt. Ein paar Filmzitate wird man auch entdecken. Wenn z.B. Natascha zum zweiten Mal erscheint, wird sie sagen: "May the melody be with you" (Möge die Melodie mit Dir sein) – Star Wars, ganz klar! Und etwas von Blade

Runner und Indiana Jones wird man auch entdecken können.

Wir wollten sogar noch etwas weiter gehen und in einer Szene in einem Hotelgang ein kleines Dreirad vorfahren lassen. Shining und Shine im Vergleich wäre schön gewesen – aber wir haben es dann doch weggelassen.

PP: Obwohl dieser Film wohl noch am ehesten gewisse Parallelen zum Spiel aufweist bzw. umgekehrt. Aber wir wollen ja nicht zu viel verraten...



Natascha verführt Sie zum Abenteuer Ihres Lebens. Es gilt, nicht nur eine Stadt zu retten, sondern auch die eigene Vergangenheit zu erforschen.

eine Nacht.

PP: Das Spiel ist also komplett auf dem Mac entstanden?

TR: Nicht komplett, aber vorwiegend. Als Grafikengine ist der Mac halt eine schöne Maschine. Es wird von Shine auch eine Mac-Version geben...

(Anm. des Layouters: Endlich mal jemand, der an mich denkt!)

Terry und die Musik

PP: Wenn ich mir die Räumlichkeiten so anschau, fühle ich mich fast wie in einem Rundfunkhaus. Was wurde hier vor der Produktion von Shine gemacht?

TR: Gar nichts (lacht). Ich hatte vorher ein Tonstudio und habe reine Musikproduktion gemacht. Natürlich auch eigene Musik mit meiner Band aufgenommen. Damals habe ich auch einen Auftrag von Bertelsmann bekommen, zum Universal-Lexikon auf CD-ROM die Ton-Files zu machen. Es gab in Deutschland offenbar sehr wenige Firmen, die dies konnten.

PP: Also ist das, was im Club-Center ausliegt, von Euch vertont?

Programmierung gemacht. Wir hatten damals – vor drei Jahren – schon Full-Screen-Videos laufen (unter Windows 3.11) und eine Midi-Anbindung. Auf unserer ersten Demo, die auch auf der PopComm lief, konnte man mit einem angeschlossenen Keyboard zu den Musikstücken seinen eigenen Beitrag leisten. Das hat dann doch ziemlich viel Aufsehen erregt. Da ist auch BMG auf uns aufmerksam geworden, und kurz danach gab's dann den ersten Auftrag...

PP: Der dann doch anders wurde als ursprünglich geplant. Aber irgendwoher



Terry (der mit dem langen Haaren) überwacht die Synchronisation

TR: Genau. Der Name Shine ist übrigens nicht von mir, sondern von einem der Autoren. Der ursprüngliche Titel lautete "Trance"...

PP: Ein geradezu verräterischer Titel...

TR: Allerdings. Ich muß ganz ehrlich gestehen, daß ich das Spiel nicht Shine genannt hätte. Er ist allerdings einprägsam. Was ich nicht so gut finde, ist der Untertitel "Die Angst hat einen Namen". Dadurch entsteht der Eindruck, als handele es sich um eine Horror-Geschichte – was aber nicht der Fall ist. Eher ist Shine ironisch gemeint und weist sehr viel Humor auf. Es hat mehr von einer Rocky Horror Picture Show als von einer Splatter-Geschichte. Sehr viel britischer Humor kommt 'rüber, was an meiner Mitarbeiterin Feona Marshall liegt, die an den Mono- und Dialogen mitgeschrieben hat und auch für den Videoschnitt verantwortlich war.

Einsteiger-Tips

PP: Das Schwierige an Shine ist ja eigentlich nicht das Spiel selbst, sondern der Einstieg. Man weiß ja absolut nicht, wer man ist oder was man tun soll. Was rätst Du dem Shine-Spieler? Wie soll er vorgehen?

TR: Man muß sich vorstellen, eine Sache zu machen, die sich allein durch Sehen und Hören trägt. Insgesamt sind es nur sechs Gegenstände, die man überhaupt benötigt. Dafür aber gibt es beispielsweise Schalter, die bei Betätigung das Licht löschen. Man steht in völliger Dunkelheit da, und wenn man nun wartet, bis sich die Augen daran gewöhnt haben – die Maus also nicht betätigen! –, dann leuchtet irgendwo der Schalter.

Ich dachte, daß es genügend Spiele gibt, bei denen man Sachen findet, die man am Ende doch nicht braucht – auf der anderen Seite aber mehr sehen will und nicht sehen darf. Genau das haben wir mit Shine aber möglich gemacht. Wenn man dann noch in die Story eintaucht, sie versteht und die Puzzles richtig lösen kann, dann ist das Spiel und somit unsere Arbeit gelungen.

PP: Das wünsche ich Dir wirklich! Wirst Du ein weiteres Computerspiel machen oder hat sich das Thema damit für Dich erledigt?

TR: Vor einem halben Jahr habe ich tatsächlich noch gedacht: So etwas mache ich nie mehr. Es war schon ein wahnsinniger Streß. Man hat wirklich so viele Komponenten zu beachten, auch von außen, wo Leute an einen herantreten und sagen: "Ey, das verkauft sich nie, das könnt ihr so nicht machen...", und andere meinen "Supergut" – also sehr, sehr geteilte Meinungen. Jetzt, nachdem ich erfahren habe, wie man es nicht machen sollte, und was ich aus der Arbeit gelernt habe... unheimlich gerne noch mal ein Spiel.

PP: In der gleichen Richtung oder etwas anderes?

TR: Eher etwas anderes. Wobei ich auch gegen ähnliche Projekte nichts einzuwenden hätte.

PP: Wie stehen die Chancen für Shine II?

TR: Ich glaube, das entscheidet der Konsument.

PP: Und gewisse Redakteure, die begierig darauf warten, die Testversion in den Rechner zu schieben. Als solcher danke ich Dir für das Gespräch und drücke alle verfügbaren Daumen, daß auch der Endverbraucher merkt, was für ein außergewöhnliches Spiel Shine ist. Und ganz privat, es kriegt ja keiner sonst mit, was ich sage: Es stimmt, was als Werbeslogan gesagt wird – Shine ist wirklich unfafbar...

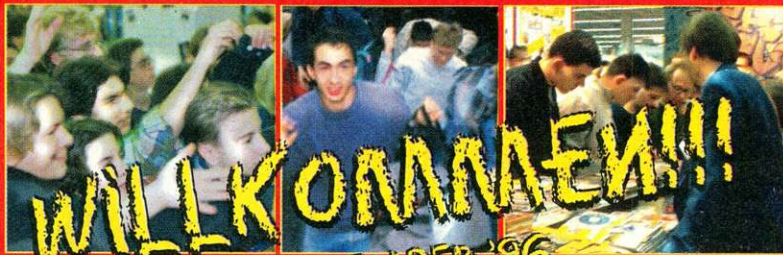
Bitte umblättern

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

Schweisser

Die Gruppe Schweisser zählt zu jenen Bands, die sich dem Hardcore-Heavy-Metal verschrieben haben. Bereits mit ihrer ersten CD "Eisenkopf" schafften die fünf Walmünchner aus Oberbayern **Tommi Böck** (Gesang), **Buffo Völker** (Gitarre), **Mine Gruber** (Saxophon), **Sepp Lautenbacher** (Baß) und **Greulix Schrank** (Schlagzeug) den oft sehr steilen Weg zum Erfolg und wurden quasi über Nacht bekannt. Mitverantwortlich war auch ihr Auftritt beim holländischen Dynamo-Festival im Mai 1995, wo sie als erster deutschsprachiger Metalact große Beachtung fanden. Weder Musik noch Text sind für ein Publikum gedacht, das seine Ohren vornehmlich mit Techno oder Roland Kaiser verwöhnt.

Als Beispiel hier ein Zitat aus "Bete zum Herr der Fliegen" von der CD "Eisenkopf" (die Zeichensetzung ist original vom Cover übernommen):

"Stell Dir vor aus irgendeinem Grund fällt der Strom aus
nur ein paar Tage drei oder vier dann geht
alles sehr schnell
Banden ziehen plündernd durch die Strassen
die letzte Schranke fällt und dein kleines
Häuschen brennt
jeder von euch ist dann dabei
bete zum Herr der Fliegen fall auf die Knie"



Das zweite Album von Schweisser trägt den Titel "Willkommen im Club" und ist jüngst erschienen. Es bietet neben schnellen und harten Rhythmen wütend-aggressive und düster-bedrohliche Titel wie beispielsweise Malaria. Am 28. Oktober erschien Malaria auch als Maxi-CD, ich hatte bereits vorab



Gelegenheit, sie zu hören. Die fünf Tracks heißen: Malaria-Remix, Hallo (die Ärger-Telefon-Version), Paß auf (Malaria X-Files), Stein (Original-Version) und Pressack (Malaria Bayern Version).

Auch wenn ich mich nicht unbedingt zu den Fans dieser Musikrichtung zählen kann, so konnte mich Malaria durchaus begeistern. Es macht neugierig auf das komplette Album, das uns hoffentlich demnächst zwecks Hörprobe noch zugeschickt wird. Sollten Sie einmal hören wollen, was man mit Worten nur schwer beschreiben kann, sollten Sie Ihren CD-Händler nach der Bestellnummer IRS 993.628 fragen. Näheres zu Schweisser gibt's bei Intercord unter Tel. 0711-4763-187, Fax: -222.

Der Planer 2



Wenn Sie bislang keinen Plan hatten,
können Sie das jetzt ändern.
Der Planer ist wieder da.

PC-CD ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

Vertrieb: Ruchware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Karsst. Tel.: 02131/6070, Fax: 02131/607111 - Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel.: 0541/122065, Fax: 0541/122470
Schweiz: ABC-Spielpass AG, Bahnhof Nord, CH-Sevelen, Tel.: 081/7852960, Fax: 081/7851222 - Österreich: ABC-SPIELPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, - A-6840 Götzis, Tel.: 05523/56510, Fax: 05523/64794

Der Kunde ist (*nicht*) König

„Ich will einen Pentium,
3-D-Ballerspiele,
Horror-Adventure...
Gummibärchen“



Martin Mirbach in geheimer Mission. Diesmal sollte unser Mann fürs Grobe herausfinden, wo man bei der Suche nach dem passenden Computerspiel am besten beraten wird. So was geht natürlich nur inkognito. Hier also seine Tips für Ihren Weihnachtseinkauf.

Computerspiele gibt es überall. Oder zumindest fast überall. Die Zeiten, in denen man die Objekte seiner Begierde nur in der hinteren Ecke ausgewählter Computer-Shops erwerben konnte, gehören jedenfalls schon lange in die Reihe "Opas Erzählungen" (und damit meine ich diesmal wirklich nicht meinen

geschätzten Herrn Chefredakteur). Tatsächlich hat sich in den letzten Jahren ein hochspezialisierter Fachhandel entwickelt, der überhaupt nichts anderes an den Mann bringen will. Und sogar hier gibt es mehrere Kategorien: Einmal das Geschäft nur mit Spielen rund um den PC, dann die in unseren Nachbarländern schon seit langem sehr

beliebten "Home Entertainment Stores", in denen man neben der PC CD-ROM auch Audio-CDs und Titel in den diversen Konsolenformaten bekommt. Und schließlich gibt es, vor allen Dingen in den Großstädten, noch den guten, alten An- und Verkauf. Nur, daß dieser sich jetzt auf Computerspiele beschränkt hat, anstatt weiterhin

auf Comics, Tonträger oder ausgemusterte Fernseher zu setzen.

Der Markt gibt es eben her, und kein Einzelhändler möchte auf sein Stück vom Kuchen verzichten. So kommt es auch, daß die großen Kaufhäuser schon längst über gut sortierte Fachabteilungen verfügen und sich auch in den riesigen Hallen überregionaler Elektronik-Filialisten immer auch eine oder mehrere Regalreihen voller verführerisch aufgestellter Spieleschachteln präsentieren.

Neuerdings ziehen sogar einige Supermärkte nach. Irgendwo zwischen Acryl-Pollunder und Frischfleisch-Theke läßt sich oft ein dezentes Eckchen mit einer Handvoll ausgewählter Spiele finden. Da ist es doch eigentlich egal, wo man zugreift! Oder etwa nicht? Was, wenn man sich noch nicht ganz schlüssig ist und das ein oder andere klärende Wort erhofft? Ist die Beratung überall gleich, oder zumindest auf einem vergleichbaren Niveau? Wissen die Verkäufer(innen) überhaupt, wovon sie sprechen? Bohrende Fragen, auf die wir unbedingt eine Antwort finden mußten.

Was heißt hier schon fair?

Als der Vorschlag zu diesem Feature während einer Redaktionskonferenz vor einigen Wochen erstmals auf den kaffeebefleckten Tisch des Hauses kam, schossen sofort die Emotionen hoch. "Das machen wir", ließ Markus seinem schwarzen Gemüt freien Lauf, "Und zwar jeweils donnerstags um Viertel nach acht." Lorenz mußte wie immer noch einen draufsetzen: "Oder an den langen Samstagen im Advent. Kurz vor Kassenschluß und mit richtig beknackten Fragen." Sie können sich denken, daß wir in der nächsten halben Stunde große Freude daran hatten, immer weitere Gehässigkeiten zu erfinden.

Kundenfreundlichkeit, Service und Ladenschluß gehören nun mal nicht zu den deutschen Kardinaltugenden und sind für Redakteure mit spätem Feierabend ein gern benutztes rotes Tuch.

Kurz bevor unsere erregte Diskussion einmal mehr ins Absurde abdriften konnte, ergriff der mächtige Klaus das Wort. "Leute, so geht's nicht. Wir brauchen einen Test, bei dem unterm Strich etwas Brauchbares für den Leser herauskommt. Andere zu verarschen macht vielleicht Spaß, bringt aber keine Ergebnisse. Also los, ernsthafte Vorschläge, bitte!" Wenn Sie sich schon immer gefragt haben, wie man mit einem kurzen Einwurf jeglichen Esprit aus einer Debatte herausnimmt, jetzt wissen Sie's. Der Alte gönnt uns einfach nicht das kleinste Vergnügen.

(Anm. des Chefredakteurs: Das habe ich jetzt geflissentlich überlesen!)

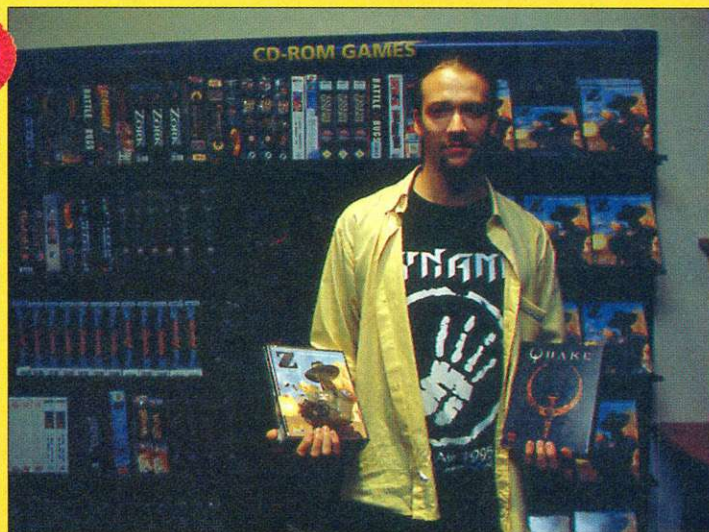
Wir einigten uns schließlich auf eine durch und durch sachliche Vorgehensweise. Möglichst breite Streuung der untersuchten Verkaufsformen (Fachhändler, Fachabteilung, Supermarkt, etc.), alle Testkäufe in demselben Ballungsgebiet, um Quervergleiche zu ermöglichen, und totaler Verzicht auf provokante Vorgehensweise. Wir einigten uns sogar darauf, die Händlerbesuche

Galerie der Gewinner

Im Fachhandel ist man immer noch am besten aufgehoben. Bei unserem Test schnitten diese drei Verkäufer hervorragend ab und müßten eigentlich mit einem Platin-Award belohnt werden. Da wir den aber nur für Reviews vergeben, bleibt nur die Vorstellung mit Konterfei. Ist aber auch nicht schlecht, oder?



Andreas Herzfelder vom Superclub fährt auf ein inzwischen indiziertes Ballerspiel ab, läßt sich aber im richtigen Leben nicht aus der Ruhe bringen. Auf seine Tips kann man sich getrost verlassen.



Bärbel Hummelsbeck von HMV verbringt ihre karge Freizeit am liebsten vor diversen Spielkonsolen, kennt sich aber auch am PC sehr gut aus. Eine Frau für alle Fälle.



Auch ältere Spiele haben manchmal viel zu bieten, weiß der Mann von Intasoft: "Schließlich war Populous der Grund, daß ich meinen ersten Amiga gekauft habe!"



ausschließlich zwischen 9.00 und 16.00 Uhr vorzunehmen, wenn es in den Geschäften noch vergleichsweise ruhig zugeht. Auch auf Fangfragen jeglicher Art wollten wir verzichten, damit es im Falle eines schlechten Testergebnisses keine Ausreden geben konnte. Und zuallerletzt einigten wir uns sogar darauf, nur ein einziges Mitglied des Power-Teams in die Niederungen der heimatlichen Servicewüste zu schicken, was ja unweigerlich zu einer größeren Objektivität führen mußte. Denn was der eine womöglich als gleichgültig empfindet, mag einem zweiten schon unwirsch erscheinen, einem dritten sogar unverschämt. Und jetzt raten Sie mal, wer das Glück hatte, einen stattlichen Anteil der nordrhein-westfälischen Verkäuferschaft brüskieren zu dürfen?

Stell' dich doof, so geht's dir gut

Damit es nicht allzu einfach für die betreffenden Verkäufer werden würde, beschloß ich, den völlig Unwissenden zu spielen. Passend zu den ersten Weihnachtsdekorationen in den Schaufenstern wollte ich vorgeben, ein Geschenk für meinen 16jährigen Neffen zu suchen. Über dessen aktuelle Systemkonfiguration wußte ich natürlich ebenso wenig zu sagen wie über seine spielerischen Vorlieben. Lediglich ein Spiel, das Action-Elemente enthalten, aber kein sinnloses Rumgeballere sein dürfte, hatte ich als Vorgabe im Kopf. Schließlich mußte ich ja auch eventuelle Reaktionen meiner nicht vorhandenen Schwester und deren Mann einkalkulieren, wenn ich deren ebenfalls nur in der Phantasie existentem Sohnmännchen ein Shoot'em-Up auf den Gabentisch legen würde. Im Idealfall würde mir der Verkäufer also ein Crossover präsentieren: Action-Strategie oder Action-Adventure. Ob das wohl klappen würde?

Um mich zunächst einmal etwas warmzulaufen, wollte ich zum Telefon greifen und mal sehen, wie man so beraten wird, ohne die warme Stube zu verlassen. Fachversender, die regelmäßig in der einschlägigen Presse annoncierten, wollte ich allerdings von Anfang an ausschließen. Ich hatte ja keine Ahnung von Computern, wieso sollte ich daher die Fachliteratur studieren? Also flugs nachgeschlagen bei Otto und Neckermann, deren Kataloge Klaus ja immer ganz oben in seiner Schublade aufbewahrt. Leider war deren Angebot in Sachen Computerspiele so dürrig und so wenig aktuell, daß sich ein Testanruf hier erübrigte. Ganz Ähnliches offenbarte der aktuelle Katalog des Elektronik-Versenders Conrad, der ja auch eine kleine Anzahl an Ladengeschäften unterhält. Wahrscheinlich lassen Planung und Gültigkeitsdauer solcher Kataloge ein aktuelleres und breiter gefächertes Spielesortiment einfach nicht zu.

Also ab in den Supermarkt. Mein Kühlschrank war leer, einkaufen wollte ich sowieso, und Computerspiele hatte ich hier auch schon gesehen. Bei "real" in Essen befanden sich die Spiele in einer Abteilung mit den Audio-CDs und waren sogar in den gleichen Regalen

untergebracht. Was natürlich zur Folge hatte, daß lediglich die Jewel-Cases plaziert werden konnten, für das Artwork fehlte einfach der Platz. Die Möglichkeit, sich selbst anhand des Verpackungstextes zu informieren, fiel also aus. Und meine Frage nach einem Fachmann für diesen Bereich löste bei der ansonsten sehr freundlichen Verkäuferin offensichtliches Erstaunen aus:

"Ich kann Ihnen gern die Verpackungen herausgeben, aber ansonsten kenne ich mich damit auch nicht aus!" Was zumindest ehrlich war, und so beschloß ich, noch einen weiteren Supermarkt aufzusuchen. Bei "Novo" in Bochum bot sich mir ein ganz ähnliches Bild. Zwar waren hier etwa 15 originalverpackte Titel aufgereiht, darüber hinaus fand ich allerdings nur noch einige Shareware-Sampler und ältere Budget-Games. Und auch hier bekam ich die Auskunft: "Mehr als das, was auf der Verpackung steht, kann ich Ihnen auch nicht sagen..." Womit das Supermarkt-Experiment für mich endgültig abgeschlossen war. Brot, Käse und Eier würde ich natürlich auch

repräsentiert eine ganz neue Kombination von Freizeitvergnügen und Geldausgabe – eigentlich der geeignete Ort für ein Projekt wie dieses!

An diesem Dienstag Vormittag herrschte relative Leere in dem postmodernen Konsumtempel. Die Geschäfte und Restaurants nur mäßig frequentiert, sogar auf den vereinzelt herumstehenden Bänken waren noch Plätze frei. Es scheint tatsächlich noch Menschen zu geben, die tagsüber arbeiten müssen. Auf der Suche nach meinem ersten Versuchskaninchen für diesen Tag fiel mein Blick auf den "Superclub", ein Geschäft, in dem es außer Spielen und Tonträgern nichts zu kaufen gibt. Aus den Niederlanden kannte ich Shops dieser Art schon lange, bei uns gibt es sie erst seit kurzem. Die Auswahl hier ist stattlich, auf einigen der im Laden aufgebauten Terminals laufen Demos neuer Spiele, an anderen baumeln Kopfhörer, über die man in aktuelle Audio-CDs hereinhören kann. Und die Verkäufer sind wegen ihrer knallgelben Hemdjacks sofort zu erkennen. Genau so einen wollte ich jetzt testen.

Und da stand auch schon einer. Etwa Mitte 20, die langen Haare zum Zopf gebunden und im Moment ohne Kundschaft. Schnell noch das versteckte Diktiergerät einschalten und dann auf ihn mit Gebrüll. "Entschuldigung, können Sie mir mit den Computerspielen da drüben weiterhelfen? Ich such' da was für meinen Neffen, 16 Jahre, hab' aber selbst überhaupt keine Ahnung..." Mit einem wissenden



In den Superclub-Stores findet sich ein breites Sortiment an Spielen und Tonträgern

weiterhin hier kaufen, für mein Feature mußte ich mir allerdings etwas anderes einfallen lassen.

Begegnungen der dritten Art

Jetzt wollte ich es aber wissen. Wo waren die Verkäufer, denen man Aug' in Aug' gegenüberstehen konnte? Und vor allem, was konnte man von ihnen erwarten? Zwei Möglichkeiten boten sich an. Entweder mit dem Auto zwei, drei Nachbarstädte im Revier heimsuchen und dort die geeigneten Objekte erfassen und begutachten. Keine gute Lösung. Zeitaufwendig, stressig, wenig interessant. Oder aber in das neue Oberhausener "Centro" fahren, einen ganzen Tag lang durch die mondänen Einkaufspassagen flanieren, hier ein Häppchen essen, dort ein Glas Bier, zwischendurch mit dem einen oder anderen Verkäufer quatschen und sich dieses Vergnügen auch noch fürstlich honorieren lassen (kleiner Scherz, Boß!). Aber ganz im Ernst: Das Centro gehört zu den größten und modernsten Einkaufszentren Europas und

Lächeln begleitet mich der Mann zu den entsprechenden Regalen.

"Was für ein System hat denn ihr Neffe?", will er wissen. "Einen PC", entgegne ich schnell und gemein, um mich sofort wieder in Schweigen zu hüllen. – "Genauer wissen Sie wohl nicht?", kommt die nächste Frage, die ich natürlich mit einem unschuldigen Kopfschütteln quittiere. "Wissen Sie denn, was er gerne spielt?" – "Nö, aber ich dachte so an was mit Action. Vielleicht noch mit Rätseln oder so. Schlagen Sie doch mal was vor."

Und das tat er dann auch, der freundliche Verkäufer. "Wenn Sie vielleicht doch ein reines Action-Spiel wollen...", legte er los und griff zielsicher zu zwei mittlerweile indizierten Ballergames – allerdings nicht ohne mich sofort auf die Altersfreigabe aufmerksam zu machen. Er nahm sich sogar die Zeit, mir sachlich und ausführlich das Spielprinzip der beiden Titel zu erklären, ohne die eigene Begeisterung dabei auch nur im geringsten zu kaschieren.

SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, HiColour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre.“

PC Action 11/96

„Physikalisch exakte U-Boot-Simulation mit viel Atmosphäre, tüchtig Action und einer phantastischen Präsentation.“
„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!“

PC Joker 12/96

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Bytes Tiefseespektakel nicht vorbei.“

PC Player 12/96

„... ein High Speed Abenteuer der Extraklasse.“

PC Spiel 12/96

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound.“

Entertainment Markt 15/96

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau.“

PC X TREME 12/96



Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!



Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen, und sammeln Sie wichtige Informationen!



Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!



Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!

"Ich selbst spiele besonders *Quark* unheimlich gerne, aber wie gesagt, Sie werden ja auch an die Eltern Ihres Neffen denken müssen", erinnerte er mich ein zweites Mal an den unscheinbaren Sticker mit der Aufschrift "Empfohlen ab 18 Jahren". Um es kurz zu machen: Ich mimte natürlich weiterhin den Unbedarften und hörte mir die Empfehlungen aus den Crossover-Bereichen Action-Adventure und Action-Strategie an. Ohne auch nur eine Spur von Ungeduld zu zeigen, stellte mir der Superclub-Verkäufer eine Reihe von Titeln vor, die in der Tat allesamt für meinen gar nicht existenten Neffen geeignet wären. Auf meine abschließende Bitte nach seiner persönlichen Empfehlung nannte er schließlich "Z". "Das Spiel ist sehr aktuell, bietet Action und Strategie, wurde in der gesamten Fachpresse hoch bewertet und kommt auch bei der Altersfreigabe prima hin". Dem ist wirklich nichts hinzuzufügen.

Keine Quelle...

Nach einem dermaßen positiven Erlebnis im Fachhandel stünde eigentlich der Besuch einer Fachabteilung ins Haus. Frei nach dem Motto "Erst mal seh'n, was Quelle hat" machte ich mich also direkt auf, das Technik-Fachgeschäft des Großversenders zu besuchen. Immerhin konnte man das Wort "Computer" in fetten Lettern direkt über der Eingangstür erkennen. Und wo es Computer gibt, wird auch das eine oder andere Computerspiel erhältlich sein. Dachte ich jedenfalls, lag damit aber leider voll daneben.

Bei Quelle stehen scheinbar Weißgeräte, HiFi und Video immer noch höher im Kurs als alles rund um den PC. Zumindest in der CentrO-Filiale bestand die Computerabteilung nur aus einem kleinen "Shop-in-Shop". Ein Prinzip, daß ich bei den Recherchen zu diesem Feature auch in anderen Quelle-Geschäften wiedererkannte. Spiele gab es hier außer ein paar Shareware-Samplern nicht – das erhoffte Testgespräch fand daher gar nicht erst statt.

Zum ersten Mal beschlich mich das Gefühl, in einem Fachgeschäft doch besser bedient zu werden. Also begab ich mich direkt dorthin, ging nicht über Los und zog auch keine 4000 Mark ein. Vom Prinzip her ähnelt "HMV" dem Superclub: Tonträger und Spiele, soweit das Auge reicht. Letztere befinden sich in einem separaten

Verkaufsbereich, sauber geordnet nach (Konsolen-)Format und Titel. Was mir als erstes auffiel, war allerdings die Quotenfrau, die ich für diesen Artikel so gerne haben wollte. Dabei möchte ich diesen Begriff überhaupt nicht negativ belegt wissen.

Es ist nun einmal so, daß sich hauptsächlich

wurde der potentielle Käufer sofort versorgt. Fand hier tatsächlich ein Gespräch statt, bei dem die Beratung wichtiger war als der Verkauf? Der Sache mußte ich auf den Grund gehen. Schnell noch das versteckte Aufnahmegerät eingeschaltet und nichts wie ran an die Verkäuferin.

Das Gespräch ließ ich nach bewährtem Muster

ablaufen: Geschenk für den Neffen, selbst keine Ahnung, irgendwas mit Action, aber bitte nicht nur. Und auch hier erreichte mich als erstes die Gegenfrage nach dem vorhandenen PC. "Keine Ahnung, ich kenn' mich mit den Dingen doch nicht aus. Weiß nur, daß das Ding so ungefähr ein Jahr alt ist." Die Verkäuferin ließ sich dadurch nicht entmutigen.

"Dann gehen wir einfach mal von einem mittelschnellen 486er aus. Ich werde Ihnen nur Spiele empfehlen, die auf so einem Rechner gut laufen. Und zur Not können Sie das originalverpackte Spiel

ja immer noch umtauschen." Na gut, der erste Pluspunkt war gesammelt, jetzt war ich auf die Empfehlungen gespannt. Ein reines Action-Spiel zog diese Verkäuferin gar nicht erst in die engere Auswahl, schließlich hatte ich auch nicht danach gefragt.

Und wieder ging der Griff zur "Z". Dieses Spiel scheint momentan nicht nur in aller Munde, sondern auch in den Händen vieler Verkäufer zu sein. "Hier kommen Sie mit reiner Action nicht aus, müssen auch noch andere Aufgaben bewältigen. In die gleiche Richtung geht *Command & Conquer*. Dieses Spiel ist allerdings schon länger auf dem Markt und sehr weit verbreitet. Könnte also gut sein, daß Ihr Neffe es schon hat. Außerdem kommt bald der zweite Teil, wenn Sie also noch etwas mit dem Kaufen warten möchten, haben Sie dafür ein brandaktuelles Geschenk..."

Zwei Dinge waren mir jetzt schon klar: Erstens: Diese Verkäuferin wußte, wovon Sie sprach. Zweitens: Eine fairere Beratung kann man sich eigentlich nicht wünschen. Trotzdem riet meine schwarze Seele mir zu einer weiteren Verschärfung des Tests. "Es gibt doch auch Spiele, bei denen man Rätsel lösen muß. Kann man so was auch mit Action-Einlage haben?"

Für die freundliche Verkäuferin kein Problem. "Klar, so etwas nennt sich dann Action-

Adventure. Hier erleben Sie die Handlung aus der Sicht des Helden, Sie müssen mit anderen Spielfiguren sprechen, Gegenstände einsammeln und benutzen und Rätsel lösen. Der Action-Teil läuft in diesen Spielen meist unter Zeitdruck ab." Ich bin mir nicht sicher, wieviel ich von dieser Definition verstanden hätte, wenn ich wirklich



Corporate Identity: Von außen besitzen alles Superstores das gleiche Erscheinungsbild

männliche Wesen mit Computerspielen beschäftigen, sei es als Spieler, als Fachjournalist oder eben als Verkäufer. In diesem Fall schob ich mich möglichst unauffällig in die Nähe einer jungen Frau im dunkelblauen HMV-Outfit, die sich gerade mitten in einem Beratungsgespräch befand. Ein Kunde wollte sich über einen aktuellen



Schon von außen läßt sich die Produktfülle im HMV-Geschäft erahnen

Fußballmanager informieren und bekam von der Verkäuferin die Auskunft, daß der Bundesligamanager 97 in Kürze erscheinen werde. Sie wisse zwar noch nicht genau wann, glaube aber, es könne sich lohnen darauf zu warten.

Auch mit Prospektmaterial zu diesem Titel

**Haben Sie schon mal 9 CD's mit
101.000 Cliparts gehabt ?
Nein, dann wird's aber Zeit.
Masterclips 101.000 DM 93.-**



MPC 2 CD-ROM SMB

BUDGET und CUTWARE:

Albion DV	30,00
Archer Maclean's Pool DH	27,00
Battle Bugs DV	30,00
Battledrome DV	30,00
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV	20,00
Battle Isle 2 + Data DV	30,00
Bioforge Classic DV	30,00
Bundesliga Manager prof. DV	20,00
Caesar DV	20,00
Car & Driver DH	27,00
Dawn Patrol Net DV	20,00
Day of the tentacle DV	30,00

Simon the Sorcer. 1&2 Pow.Ed. DV	50,00
Space Quest 1 DH	24,00

Besuchen Sie uns in unserem
Ladenlokal:

**Software Corner
Goerdeler Straße 38
52066 Aachen**

Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Golden Gate Killer DV	70,00
Grand Prix 2 DV	88,00
Hardline DV	65,00
Hind DV	66,00
Hugo DV	54,00
Hugo 3 DV	70,00
Karma DV	85,00
Lighthouse DV (Win)	73,00
Links LS DH	99,00

Time Commando DV	80,00
Three Skulls of the Toltecs DV	85,00
Urban Runner DV	65,00
V for Victory 1-4 US	55,00
Virtua Fighter DH (W95)	75,00
Warcraft II Excl. Ed. DV	85,00
Warcraft II Beyond... Portal DV	30,00
Wing Commander 4 DV	55,00
World Rallye Fever DH	68,00
Worms Special Edition DV	
Z DV	75,00
Zork Nemesis DV	85,00

Wir führen US-Importe

z.B.

**DAGGERFALL
JAGGED ALLIANCE 2
STAR CONTROL 3
je DM 88.-**

Space Quest 6 DV	35,00
Space Quest 4 DH	20,00
Star Control 1&2 DH	30,00
Street Fighter 2 Turbo DH	25,00
Strike Commander DL DH	30,00
System Shock Classic DV	23,00
Theme Park DV	30,00
Tornado + Desert Storm DH	18,00
Transport Tycoon + WE DV	30,00
US Navy Fighter Classic DV	30,00
Vollgas DV	30,00
Wing Commander 3 Classic DV	33,00
Wing Commander EV	27,00
Wing Commander 2 DL DH	23,00
Woodruff DH	20,00
X-Wing Complete DV	35,00
Zak McCracken DV	30,00

Mechwarrior: Mercenaries EV	80,00
Missionforce: Cyberstorm DV	80,00
More War für Warcraft II D	23,00
Muppets Inside DH	66,00
NBA Live '96 DV	80,00
Need for speed Enh. DV	80,00
NHL Hockey '97 DV	74,00
Nihilist DV	66,00
Normality DV	73,00
Police Quest - SWAT DH	75,00
Quest for Glory 1-4 DH	67,00
Rallye Racing '97 DV	74,00
Return Fire DH	80,00
Road Rash (W95) DV	60,00
Schleichfahrt DV	78,00
Shannara DV	75,00
Shattered Steel DH	80,00
Sherlock Holmes : Töt. Rose DV	74,00
Silent Hunter DV	70,00
Silent Thunder DV (Win)	90,00
Space Hulk 2 DH (W95)	75,00
Surface Tension DH (W95)	68,00
Star Trek Warrior Set DH	60,00

Bestellannahme:

Mo-Fr	10.00-20.00
Sa	10.00-14.00
Tel.:	0241-533131
Fax:	0241-508973
Fax:	0241-563902

SHOVELWARE:

Alone in the dark 1-3 DV	68,00
Game Box (50 Spiele) DV	37,00
Lucas Arts Classic Adv. DV	33,00
Lucas Arts Top Adventures DV	53,00
Lucas Arts Cl. Simulations DV	40,00
Megapak 6 DH	85,00
Megatrippack DH	35,00
alle Sierra Collections auf Anfrage	
Star Wars Coll. (incl. X-Wing CD)	60,00

STANDARDPROGRAMM:

Absolute Pinball DH	63,00
AH64D Longbow DV	80,00
Afterlife DH	73,00
ATF (X-Fighters) DV	80,00
Baphomet's Fluch DV	69,00
Battleground Div DV (Win) je	70,00
Bundesliga Manager '97 DV	68,00
Capitalism DV	75,00
Civilization 2 DV	80,00
Command Companion DV	23,00
C & C Der Ausnahmezustand DV	30,00
Daggerfall EV	88,00
Deadlock DH (Win)	75,00
Deathkeep EV (W95)	70,00
Der Planer 2 DV	70,00
Der Produzent DV	80,00
Die Siedler 2 DV	80,00
Earthsiege 2 DV (Win)	80,00
Earthworm Jim 1&2 DH	65,00
Elisabeth I. DV	70,00
Fable DV	87,00
Fantasy General DV	75,00
Fire Fight DH (W95)	60,00
Flight Simulator 6.0 EV	110,00
FSS Schiratti Commander DH	65,00
Aircraft Collection 1-4 DH je	60,00
Gearheads DV (Win)	50,00
Gene Wars DV	74,00

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

S.T.O.R.M. DH	65,00
Syndicate Wars DV	74,00
The Dig DV	73,00
Tie Fighter DV	73,00

SPIESELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und
älterer Spiele der Firmen Hintshop und
CPS ab 15,00

HARDWARE

Atapi 8xSpeed CDRLW ab	189,00
Atapi 10xSpeed CDRLW ab	249,00
AMD K5-75	159,00
Intel CPU's auf Anfrage	

**Wir führen das gesamte
Sortiment an Flight Simu-
lator Zusatzprogrammen
und Scenerien**

ASUS Motherboards ab	299,00
SB16 Value Plug and Play ab	149,00
SB32 Plug and Play ab	249,00
YAMAHA SW-60 XG	329,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable	219,00
YAMAHA YST-M20 DSP Speaker	149,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	205,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch	35,00
ALFA Crystal Trackball	79,00
Gravis Eliminator Gamecard	40,00
Gravis GRIP Team Sports	188,00
Joypad Gravis	36,00
Joypad Gravis Pro	59,00
Joystick Gravis Analog Pro	42,00
Joystick Gravis THUNDERBIRD	90,00
Suncom F-15 E Hawk	65,00
Suncom F-15 E Talon Flightstick	120,00
Thrustmaster Kontrollsysteme	109,00
Thrustmaster Rudder Control	199,00
Thrustmaster F1 GP Lenkrad	170,00
Thrustmaster T2 Lenkrad	249,00

Aktuelle Sonderangebote !!

3D Lemmings DH	20,00
Ecstatica	20,00
FX Fighter ML	20,00
Pitfall DV (W95)	28,00
Pr. of Persia C. DH	23,00
Tornado + Falcon 3.0	30,00
Indy Car 2 DV	32,00
Combat Classics 3	23,00
Wipe Out DH	20,00

Little big Adventure DV	30,00
Lode Runner 1.0 DV	28,00
Lure of the Temptress DH	30,00
Magic Carpet + Hidd. Worlds DV	30,00
Master of Magic DV	27,00
Might & Magic 3-5 US	50,00
Monty Python's Compl. Waste EV	23,00
Noctropolis DV	10,00
North & South EV	10,00
Outpost 1.5 DV	35,00
Patriot DH	18,00
Pizza Connection DV	20,00
Police Quest 4 DDE	20,00
Powerhouse DV	30,00
Pirates Gold DV	30,00
Red Baron DH	24,00
Sam & Max DV	30,00
Sim Tower DV (Win)	33,00
Secret of Monkey Island II DV	25,00
Shanghai GM DV (Win)	20,00
Silent Service II EV	20,00

**Ab jetzt wird alles anders. Informationen durch uns finden
Sie nur noch im Internet unter <http://www.trv.de/swcorner>.
Wir bedanken uns bei allen treuen Zeitschriftenlesern für die
Geduld, mit der Sie auf die von Ihnen gewünschten Spiele war-
ten, wir jedoch haben die Schnauze voll !!**

**In unseren Werbematerialien finden Sie ab sofort, nur noch
Produkte die es tatsächlich auch schon zu kaufen gibt.**

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHINEN !! 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. 50=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,- Zahlschengebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 40006260 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.

nicht wüßte, worum es geht. Wahrscheinlich hätte ich weiter nachgebohrt, obwohl die Beschreibung an sich natürlich absolut treffend war. So teilte ich ihr einfach mit, daß ich genau so etwas haben wollte und bat sie um ein oder zwei Empfehlungen.

Nach kurzem Überlegen bestanden diese Empfehlungen aus Zork Nemesis und Golden Gate Killer. In Anbetracht der günstigen Hardware-Anforderungen und der Qualität der Spiele kann man mit dieser Entscheidung sehr gut leben – auch wenn sie vielleicht etwas zu stark ins reine Adventure-Genre tendiert. Unterm Strich also auch hier eine erstklassige, ausführliche und sachkundige Beratung, die eine besondere Erwähnung verdient.

Das Wallraff-Syndrom

Als nächste Teststation sollte endlich einmal die Fachabteilung eines großen Kaufhauses erhalten. Also führte mich mein Weg direkt in die "Kaufhof Galeria", ebenfalls im Oberhausener CentrO zu finden. Vom Angebot her braucht sich die Software-Abteilung nicht hinter dem Sortiment der Fachgeschäfte zu verstecken. Sämtliche gängigen Spiele-CD-ROMs befanden sich in den Regalen, auch solche etwas älteren Datums. Lediglich ein Verkäufer war nicht leicht zu finden. Insgesamt konnte ich zwar zwei davon erspähen, doch befand sich der eine mitten in einem Beratungsgespräch, während der andere in offensichtlicher Hektik durch entferntere Gänge eilte. Schließlich gelang es mir doch recht schnell, letzteren auf halber Wegstrecke abzufangen.

Ruhig hörte er sich mein Problem an, von der von mir erwarteten Hektik war erstaunlicherweise nichts zu spüren. Für meine Hardware, oder besser die meines nicht vorhandenen Neffen, interessierte sich dieser Verkäufer allerdings überhaupt nicht. Getreu meiner Frage ließ er reine Actiontitel außen vor und pries mir ohne Zögern Command & Conquer an. Mit verständlichen Worten erklärte er das Spielprinzip ("Eine Mischung aus Strategie und Ballerei. Das heißt, Sie müssen die Sachen, mit denen Sie ballern möchten, zuerst selbst bauen.

Außerdem müssen Sie ein Budget verwalten...") und machte mich sogar auf den in Bälde erscheinenden Nachfolger aufmerksam.

Erst bei meiner Frage nach einem Spiel, in dem man Rätsel lösen kann, geriet er in ernste Schwierigkeiten und empfahl mir nacheinander Trivial Pursuit, Der Planer, Der Produzent sowie diverse Rollenspiele. Erst nachdem ich ihn fast mit der Nase darauf gestoßen hatte, kam unser Gespräch auf verschiedene Adventures. Von

wir in der Computerabteilung auch die Spielermagazine verkauft und waren immer bestens informiert."

Das würden wir ja sehen, gab ich zurück, Essen stünde nämlich auch noch auf meiner Checkliste. Außerdem gelte aber auch bei uns der Grundsatz in dubio pro reo. "Die Jungs in Essen werde ich sofort anrufen und vor Ihnen warnen", ließ mich der mittlerweile wieder gefasste Verkäufer daraufhin wissen, "Und die PC Power kaufe ich

mir niemals wieder." Na ja, vielleicht sollten wir unsere Grundsätze noch einmal überdenken.

Trotzdem wollte ich es jetzt wissen. Wer würde schneller in Essen sein: Die fernmündlich überlieferte Warnung eines kollegialen Verkäufers oder der rasende Reporter in seinem nachtschwarzen Fliwa-tüüt? Mit etwas Glück und ohne Stau schaffte ich die Strecke in neuer deutscher



Arbeitsplätze schaffen! Im Bochumer Media Markt wären ein paar zusätzliche Verkäufer sicher angebracht

Action-Adventures schien dieser Verkäufer allerdings noch nichts gehört zu haben. Und obwohl ich meine Frage nach diesem Genre-Mix dreimal wiederholte, blieb er bei seiner Auskunft: "Keine Chance. Entweder Adventure, Action-Strategie oder reines Rollenspiel."

Als ich mich schließlich als Journalist outete, gab der Kaufhof-Verkäufer seine Wissenslücken offen zu. "Wir sind erst seit drei Monaten hier und immer noch im Aufbau. In dieser Zeit habe ich weder gespielt noch die Fachzeitschriften gelesen. Deswegen habe ich Ihnen auch nur die etwas älteren Titel empfehlen können. Vorher habe ich im Kaufhof Essen gearbeitet. Da haben

Rekordzeit und stand schon wenig später in der Computerabteilung des Essener Kaufhofes. Kaum, daß ich mich unauffällig in der Spiele-Ecke umgesehen hatte, wurde ich auch schon von einem Verkäufer erblickt. Er unterbrach sein Gespräch mit einem Kunden, ging zu seinen Kollegen an die Theke und begann, unauffällig zu tuscheln. Noch unauffälliger schlenderte daraufhin ein weiterer Verkäufer in meine Nähe und begann, leere Kartons umzuräumen.

Es gab zwei Möglichkeiten: Entweder der Mann war tatsächlich gewarnt und wartete darauf, von mir angesprochen zu werden. Oder aber ich entwickelte eine ernsthafte Paranoia. In beiden

Her damit!

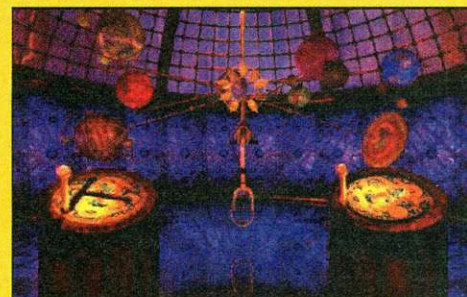
Reine Action sollte es nicht sein, damit die Verkäufer auch was zu knacken hatten. Die folgenden Titel zählten zu den beliebtesten Empfehlungen der Fachmänner und wären allesamt für unsere Zwecke geeignet gewesen:



Z bietet eine aktuelle Mischung aus Strategie und Simulation. Wir fanden es nicht ganz so toll, im Handel ist es aber sehr beliebt



Nicht mehr ganz so frisch und bald von Teil 2 abgelöst, aber zweifellos schon heute ein echter Klassiker: Command & Conquer



Immer wenn das Gespräch in Richtung Adventure umschlug, schnappten sich die Verkäufer Zork Nemesis. In der Tat kein schlechter Tip

Fallen blieb mir keine andere Wahl, als auf ein Testgespräch zu verzichten und meine weiteren Nachforschungen auf den nächsten Tag zu verschieben.

Der Preis ist heiß

Von Kaufhäusern hatte ich erst einmal genug, jetzt mußten die großen Elektro-Discounter dran glauben. Zuerst ging es in eine Filiale des bundesweit operierenden "Media Markts". Was ich vorfand, war ein erstklassiges Angebot an Spielen und zum großen Teil sehr interessante Preise. Was ich nicht vorfand, war ein Verkäufer. Jedenfalls keinen, der so aussah, als hätte er auch nur fünf Minuten Zeit für mich. Obwohl längst nicht so viele Kunden im Laden waren wie an den Donnerstagen, an denen die roten Angebotsseiten mit der Tageszeitung auf den Frühstückstisch flatterten, herrschte doch ein reger Betrieb. Alle anwesenden Verkäufer hatten nicht nur zu tun, sondern wurden auch noch von einem oder mehreren Kunden in spe belagert.

An dieser Situation sollte sich während der vierzig Minuten meiner Anwesenheit auch überhaupt nichts ändern. Immerhin konnte ich die Zeit nutzen, um einer gelungenen Präsentation der Terratec-Produkts Smart Office beizuwohnen. Komisch, daß sich hierfür niemand zu interessieren schien...

Wie sehr sich doch die Bilder gleichen. Auch bei "Saturn" in Gelsenkirchen ist die neue Spieleabteilung gut sortiert, übersichtlich und absolut verkäuferfrei. Etwas über Kopfhöhe taumeln orangefarbene Plakate, auf denen "Nur der Preis zählt" zu lesen ist. In der Tat, günstig war's hier wirklich. Wer jedoch beraten werden möchte, muß zumindest eine größere Portion Zeit mitbringen.

Dafür konnte ich eine interessante Erfahrung machen: Als ich während meiner Wartezeit einigen Kids über die Schulter schaute, die sich an der dort aufgestellten PlayStation die Zeit vertrieben, sprach mich doch tatsächlich einer von ihnen an: "Was ist, wollen Sie auch mal?" Mal abgesehen davon, daß ich mir immer furchtbar alt vorkomme, wenn mich Halbwüchsige siezen, nutzte ich sofort meine Chance und tischte Ihnen die Mär von dem Geschenk für meinen Neffen aus.

Und siehe da, die Jungs kannten sich nicht nur an der PlayStation aus. Zwar konnten Sie sich nicht auf eine einheitliche Empfehlung einigen

("Warcraft ist doch um Klassen besser als 'Z!'") – "Außerdem sind Adventures sowieso viel geiler!"), trotzdem hätte ich im Ernstfall eine ganze Menge nützlicher Tipps abschöpfen können. Manchmal bekommt man eben dort Hilfe, wo man sie am wenigsten erwartet. Hey, Markus, Olli und Jonas, falls ihr mal einen Job sucht, fragt doch mal bei Saturn nach. Ein paar Spielexperten wie Euch können die bestimmt gebrauchen.



Wenig Auswahl, keine Beratung und ein leicht überteuertes Preisniveau erwarten den Kunden im Supermarkt

Auf dem Weg zu Kit, meinem Auto, entdeckte ich noch ein kleines Lädchen mit dem eher nichtssagenden Namen "Intasoft". Ein Blick in das



Von außen eher unscheinbar und nicht ganz leicht zu finden: Intasoft in Gelsenkirchen

Schaufenster verriet mir, daß es sich hierbei um ein Software-Fachgeschäft mit eindeutigem Schwerpunkt PC-Spiele handelt. Auch die aktuelle Ausgabe der PC Power (na gut, ein paar andere Magazine waren auch noch da) fand sich gut plziert in einem separaten Zeitschriftenständer. Und wie es der Zufall wollte, bekam ich auch hier wieder eine erstklassige Beratung.

Nicht nur, daß sich der Verkäufer gewissenhaft

nach der Hardware und den möglichen Vorlieben des zu Beschenkenden erkundigte, er machte mich sogar auf den jeweiligen Schwierigkeitsgrad der vorhandenen englischen Versionen aufmerksam. Neben den Empfehlungen (Zork Nemesis, Command & Conquer) erhielt ich den Hinweis auf das in Kürze erscheinende Syndicate Wars (der Testkauf fand Anfang Oktober statt), von dem sich der Verkäufer ganz offensichtlich einiges versprach. Und noch einen sehr guten Tip bekam ich hier mit auf den Weg:

"In der Classic-Reihe von Electronic Arts gibt es solche Spiele wie Magic Carpet und Populous jetzt zu einem wirklich guten Preis. Die sind nach wie vor Klasse und haben vergleichsweise geringe Systemanforderungen. Sie müßten nur irgendwie rausfinden, ob ihr Neffe die Spiele nicht schon hat." Na, wer sagt's denn! Wenn das kein würdiger Abschluß für dieses Feature ist, was dann?

Das Fazit

Wir sind uns natürlich darüber im Klaren, daß dieser Test in keiner Weise repräsentativ sein kann. Dafür war die Auswahl der besuchten Geschäfte zu gering, die Ergebnisse nicht immer überprüfbar. Wer kann schon sagen, ob derselbe Verkäufer mit anderer

Tagesform nicht deutlich besser oder schlechter beraten hätte? Oder ob der gut beratende Fachmann nicht einfach ein Glücksgriff war und sein Kollege nicht annähernd das gleiche Ergebnis abgeliefert hätte?

Trotzdem lassen sich einige Schlußfolgerungen ziehen. Wer sich auskennt und regelmäßig in Fachmagazinen wie der PC Power blättert, kann sein Spiel ruhig auch im Supermarkt kaufen, wird dies aber in der Regel kaum tun. Die günstigsten Preise gibt es nämlich bei großen Discountern, sämtliche aktuellen Titel stehen dort zur Mitnahme bereit im Regal. Wer jedoch auf gute Beratung, den einen oder anderen nützlichen Tip oder auf ein interessantes Gespräch nicht verzichten will,

kommt um das Fachgeschäft nicht herum. Hier wissen die Verkäufer ganz genau, wovon sie sprechen. In aller Regel sind sie selbst begeisterte Spieler und nicht nur auf den schnellen Umsatz aus. Diese Art Geschäft lebt von seinen Stammkunden, da sind ehrliche Worte und zufriedene Kunden eben sehr wichtig. Denn nur zufriedene Kunden kommen wieder, auch wenn's fünf Mark teurer ist! ☺

Weihnachten mit

In der Adventszeit ist, wie jeder weiß, nicht nur allein der Ofen heiß. Auch der Softwaremarkt gibt uns sehr viel, drum ist nun Zeit für ein schönes Spiel. Klaus Trafford weiß, was der Leser mag und gibt Tips für jeden Tag.

Sonntag, 1. Dezember

Advent, Advent, ein Lichtlein brennt:
Es ist die Diode am CD ROM im PC.
Sie flackert und blinkt, und das hat seinen Grund:
Für C&C 2 schlägt heut' die Stund'.
Erchern, kämpfen mußt du hart,
damit dein Team die Chance wahr
und am Ende alles gut ausgeht.
Doch sieh dich vor: Es wird sehr spät,
denn du brauchst den ganzen Tag dafür.
Drum fang früh an, das rat ich dir.



Montag, 2. Dezember

Heute bleibt die Küche kalt,
doch wir geh'n nicht in den Wienerwald,
sondern machen uns aus Menschenfleisch
einen Orion Burger. Echt gruselig. Kreisch!
Doch halb so wild, denn Spaß muß sein,
den gibt's bei dem Zock noch obendrein.
Und sollte jemand stören, dann kann man ihn
bitten
zu einer großen Portion Finger-Fritten.



Dienstag, 3. Dezember

Heut' schluckst du ihn runter, den ganzen Ärger:
Du managst Schalke. Vergiß Herrn Berger.
BMP 97 lädt zum Stelldichein
mit deinem Lieblings-Fußballverein.
Seit Jahren ein Hit auf fast jedem System,
ist nun die neueste Edition zu sehn'.
Doch Vorsicht: Geh'n die Kosten ins Rot,
ist das schnell des Managers Tod.



Mittwoch, 4. Dezember

Du hast's geahnt, jetzt weißt du's genau:
Larry Laffer bekommt eine Frau!
In seinem Adventure Nummer 7
wird's ganz besonders toll getrieben.
An Bord eines Schiffes geht's richtig rund.
Tja, und schafft Sierra es nicht bis zu dieser
Stund'
das Spiel auf den deutschen Markt zu
schaffen,
so kann man ja auch mal Fernsehen
gaffen.



Donnerstag, 5. Dezember

Du läßt dich nicht stören, spielst brav und allein
das neueste Game, und das heißt Shine.
Natascha verführt dich in die Zukunftswelt,
und nicht nur ihre Stimme ist's, die dir gefällt.
Doch ein Wesen aus Cyber und Raum
bleibt auch für dich Zocker immer ein Traum.
Und so wirst du bis in die Nacht ergründen,
um des Rätsels Lösung und dich selbst zu
finden.



Freitag, 6. Dezember

Statt Nüssen und Mandeln bringt der Nikolaus
dir ein weiteres Spiel ins Haus.
Diesmal mit Schüssen und Kawumm -
Unreal - aus der Reihe Dumm.
Mit großem Mut und ebensolchem Gewehr
gehst du auf die Jagd nach Aliens und mehr.
Das Blut bespritzt Türen und Wände,
und irgendwann ist auch das mal zu Ende.



Samstag, 7. Dezember

Heut' geht's auf Schleichfahrt, das weißt du
genau,
an Bord eines U-Boots, denn du bist schlau
und wirst durch geschicktes Manövrieren
am Ende deine Brust mit Orden garnieren.
Doch sieh dich vor, du bist nicht allein,
noch andere wollen Herrscher des Meeres sein.
Denn deine Freunde kommen bei dir vorbei -
nun, dann sind's der Kapitäne eben drei.



Sonntag, 8. Dezember

Das zweite Lichtlein wird angezündet,
während dein Held keinen Ausweg findet.
Little Big Adventure - Teil Nummer Zwei
ist dir nämlich gar nicht einerlei.
Mit Zauberei, Mahlzeiten und viel Rasten
mußt du selbst heute leider fasten.
Denn du hast nix mehr im Haus zu essen -
dank Spielerei mal wieder vergessen.



Montag, 9. Dezember

Heut' hast du 'ne Dame unter deinem Dach.
Nein, nicht die Freundin, sondern die beim
Schach.
Chessmaster 5000 wurde dir geschickt,
doch die erste Partie ist dir gründlich
mißglückt.
Dein Computergegner erweist sich als schwer,
doch dann wirst du besser. Der Figuren mehr
zeigst du, daß auch ein Zocker Grips
noch hat.
Und da schau her - der Computer
ist matt.



Dienstag, 10. Dezember

Neues Spiel: Jetzt regieren die Rassen.
Es leben die Creatures, du kannst kaum fassen,
was bei der Paarung als Ergebnis kommt.
Kaum sind sie geboren, schon laufen sie
prompt
durch kunterbunte Computerwelten.
Mißerfolge läßt du nicht gelten,
und so ist das, was du aufgerichtet,
manchmal schnell wieder vernichtet.



Mittwoch, 11. Dezember

Heute verläßt du endlich mal das Haus,
doch nur kurz, denn die PC Power kommt raus.
Wie immer auch diesmal mit Vollversion,
Secret Weapons of the Luftwaffe lohnt sich schon
jetzt beim Händler zu reservieren,
um so schneller kannst du es installieren.
Um dann mit dem Flug in die Luft zu steigen
und dem Feind die Stirn zu zeigen.



Donnerstag, 12. Dezember

Auf die deutsche Version willst du nicht warten,
und so mischst du auf englisch die Karten
für Sein oder Nichtsein auf der Scheibenwelt:
Discworld II ist's, was dir gefällt.
Terry Pratchett ist dran schuld:
Diese Stories sind einfach Kult.
Und deswegen darf's auch bei dir nicht fehlen,
bis tief in die Nacht - bis die Augen quälen.



PC Power



Freitag, 13. Dezember

Abergläubisch bist du nicht,
doch die Angst kriecht über dein Gesicht.
Den Grund liefert Phantasmagoria II:
Ein Schlag mit der Axt – der Schädel entzwei.
Doch hast du es getan? Du mußt es ergründen,
willst du nicht ein schlimmes Ende finden.
Und sollte es mit dem Termin nicht klappen –
wie wär's denn mal mit "Netzstecker kappen"?



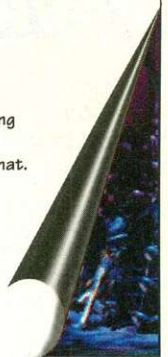
Samstag, 14. Dezember

Es wird nun langsam Zeit: So denke
bitte auch an die Geschenke.
Es ist vielleicht ein günstiger Tag,
um was zu kaufen für die, die man mag.
Am Abend ist dann immer noch Zeit
für deine Freundin und ihr neues Kleid.
Pocahontas liegt dann bei dir auf.
Na ja, wer's mag, nimmt auch sowas in Kauf.



Sonntag, 15. Dezember

Christopher Walken magst du sehr,
nicht nur als Ripper. Nein, noch viel mehr
magst du ihn in The Darkening.
Mit dem nötigen Drive und richtigem Swing
gehst du als Privateer frisch an die Tat.
Wie gut, daß man auch eine Playstation hat.
So ganz nebenbei hast du es verpennt
eine Kerze anzuzünden. Dritter Advent.



Montag, 16. Dezember

Kein Spiel ist's, was dich heute entzückt,
sondern Namen und Zahlen. Echt verrückt.
Denn die neueste D-Info kommt auf den Markt,
Version 3.5 bringt's an den Tag:
So viele Mirbachs leben in der Beethovenstraße,
so viele Handies sind in der Wagnergasse.
Wie bitte, Topware, das ist ein Gerücht?
Wir werden ja sehen – oder auch nicht.



Dienstag, 17. Dezember

Bubble Bobble ist dir wohl bekannt,
nun hat Acclaim darauf seine Hand.
Drei neue Titel werden dich erreichen
und wieder mal wirst du erleichen
vor dem, was sich auf dem Monitor tut.
Doch nicht nur das Gameplay ist sehr gut,
auch der Humor wird dir gefallen.
Zum Dank läßt du später die Korken knallen.



Mittwoch, 18. Dezember

Die Winterpause auf dem Fußballfeld
ist dir egal. Was kostet die Welt
und vor allem elf Freunde auf dem Platz?
BM 97 heißt dein noch einmal dein Schatz.
Arminia Bielefeld hat's dir angetan?
Na prima, dann bitte nix wie ran.
Und achte auf die Werbung an den Banden –
möglicherweise siehst du 'nen Bekannten.



Donnerstag, 19. Dezember

Du wirst ernannt und dann vereidigt:
Heute wird das Land verteidigt.
Der Erste Weltkrieg und seine Flieger,
das waren alles andere als Krieger.
Helden waren sie, und du
mischst mittendrin mit und gibst keine Ruh',
bis der letzte Schuß ist aus dem Rohr.
Dank Rowan Softwares Flying Corps.



Freitag, 20. Dezember

Die neue und die alte Welt
in einem Spiel – ja, das gefällt.
Bei Destiny wirst du Stratege
und gehst als Halbgott deine Wege.
Ein kleines, aber feines Land,
gibt man dir anfangs in die Hand.
Daraus machst du dann eine
Wissenschaftsnation –
viel Ruhm und Ehr ist dann dein Lohn.



Samstag, 21. Dezember

Heiße Laser aus stählernen Waffen,
Assassin-2015 gibt dir zu schaffen.
Wo ein Geheimdienst kläglich versagt,
ist deine Spielkunst nun gefragt.
Doch kauf's nicht zu früh, denn du mußt
wissen,
das Game braucht ein solides Hardwarekissen.
Time Warner war bei der Programmierung
fleißig:
Man empfiehlt Pentium-133!



Sonntag, 22. Dezember

Am vierten Advent, das weißt du genau,
ist Oldie-Tag, denn du bist schlau
und vergißt niemals die Tradition:
Denn dieses Spiel, das hast du schon
im letzten Jahr gespielt. Es ist halt Brauch.
An diesem Tag watscheln somit auch
Die X-Mas-Lemmings auf deinem PC.
Rette ihr Leben – laß sie nicht in den See.



Montag, 23. Dezember

Auf Mörderjagd willst du heute gehn'
und in Evidence das Schlußbild sehn'.
Denn du bist es nicht gewesen,
aber wer kann schon Gedanken lesen?
Und so mußt du Beweise suchen,
während deine Verfolger leise fluchen,
weil du eine Spur schneller bist.
Wie gut, daß dies ein Spiel nur ist.



Dienstag, 24. Dezember

Du schaltest gierig den Rechner an:
Heute kämpfst du Mann gegen Mann.
Da plötzlich ist der Monitor aus,
der Rechner auch! Du rennst hinaus
aus dem Zimmer und fragst, was das soll.
"Heute wird nicht gespielt!", heißt es. – Na toll!
Man hat dir den Strom einfach abgedreht.
Wie gut, denn sonst hättest du zu spät
gemerkt, das es noch was anderes gibt.
Ein Fest nämlich, das man allerorts liebt.
Denn erst kommt die Familie, und dann
der Rest.
In diesem Sinne: Frohes Fest.



Power-Gameplay

Previews

Comanche 3	36
Dactylus	38
Have a N.I.C.E. Day	42
Neues von Gremlin	40
Ravage DCX	44

Reviews

Action

Area 51	80
Assassin-2015	90
Bedlam	74
Deus	64
Harvester	78
Mechwarrior 2: Mercenaries	55
Shattered Steel	86
Surface Tension	65
SWIV 3D	52
Timon & Pumbaas Spielesammlung	53
Virtua Cop	98

Adventure

The Curse of the Mummy	76
Death Gate	84
Das Geheimnis der tätowierten Rose	68
The Mutation of J.B.	70
Rendezvous im Weltraum	92

Automaten-Simulation

Microsofts Return of Arcade	66
Pinball Construction Kit	106

Fahr-Simulation

Fasttrack Racing	81
Network Q Rac Rally	102
Schleichfahrt	46

Flug-Simulation

F-22 Lightning II	58
Hellbender	60

Interaktiver Film

Privateer 2: The Darkening	100
----------------------------	-----

Künstliche Intelligenz

Creatures	88
-----------	----

Rollenspiel

Daggerfall	82
------------	----

Sport

Madden NFL 97	72
---------------	----

Strategie

Chessmaster 5000	56
Command&Conquer 2: Alarmstufe Rot	62
Deadlock	50
Destiny	104
Krazy Iwan	57
Star Control 3	54

Wirtschaftssimulation

Bundesliga Manager 97	94
-----------------------	----

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 spielentscheidend ist, wird es sich auch auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

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

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



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

ROCKETWARE

"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind
nur ein Auszug aus dem
Gesamtkatalog!!

Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern

BESTELLANNAHME TEL.: 02303/257383
MO-FR 9:30-20:00 02303/257384
SA 10:00-14:00 FAX : 02303/257139



PC-CDROM

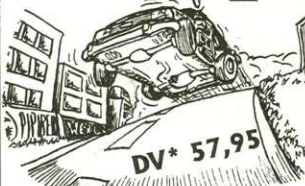


AH-64 Longbow Data	DV	44,95
Alien Trilogy	DV	69,95
Akte Pandora	DV*	69,95
Amored Fist 2.0	DV	72,95
Bleifuss 2	DV	52,95
Blood & Magic	DV*	67,95
Birthright	DV	i.v.
Betrayal at Antara	DV	i.v.
Bundesliga Manager 97	DV	67,95
Civil War	DA*	57,95
Comanche 3	DV	73,95
Cyberstorm Win95	DV	83,95
Daggerfall	DV	68,95
DIE Hard Trilogie	DV*	69,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission	DV	i.v.
Der Planer 2	DV	69,95
Destiny	DV	72,95
Destruction Derby 2	DV	67,95
Fantasy General	DV	59,95
Fifa Soccer 97	DV*	73,95
FLGP2	DV	79,95
F22 Lighting II	DV	73,95
Formel 1	DA*	69,95
Final Doom	DA	59,95
Flugsimulator 6.0	DV	84,95
Flottenman-ver	DV*	68,95
Genewars	DV	73,95
Golden Gate Killer	DV	73,95
HIND	DV	64,95
Hugo 4	DV	54,95
IM A2 Abrams	DV	79,95
Iron Man/XO	DV	59,95
Jagged Alliance 2	EV	84,95
Larry 7	DV	i.v.
Lands of Lore 2	DV*	84,95
Lighthouse	DV	79,95
MAD TV 2	DV*	69,95
MechWarrior2 Mercena.	EV	76,95
Nascar Racing 2	DV	i.v.
NBA Live 97	DV	73,95
NHL Hockey 97	DV	73,95
Need for Speed-Spec.	DV	76,95
Orion Burger	DV	68,95
Pandora Akte	DV	72,95
Rally Racing'97	DV	69,95
Risiko	DV	69,95
Sega Rally	DV	68,95
Schleichfahrt	DV*	64,95
S.T.O.R.M	DV	73,95
Shattered Steel	DV	69,95
S.T.O.R.M.	DV	64,95
Terra Nova	DV*	69,95
Time Commando	DV	69,95
Toonstruck	DV	67,95
Tomb Raider	DV	67,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	79,95
"Z"	DV	64,95

PC-CDROM



Bleifuss 2



Command & Conquer 2



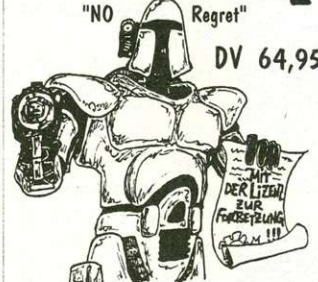
PC-CDROM



Privateer 2



CRUSADER 2



Wir führen auch
Hardware und Spiele
für die Konsole
Sony Playstation
Katalog anfordern!!

Versandbedingungen

Bei Vorkasse nur Eurocheck (400DM)
Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,- DM Warenwert Versandkosten frei
diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM
ab 950,- DM Warenwert Versandkosten frei
diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post

Besuchen Sie doch unser Ladenlokal in UNNA, dort
verkaufen wir die Spiele zu

Versandpreisen!!

Ab 1. November 1996 hat unser
Ladenlokal Werktags bis 20 Uhr geöffnet!!

LADENLOKAL UNNA:

MASSENERSTRASSE 27/schräg gegenüber dem KINO
Telefon: 02303/257138

PC-CDROM Preishammer

Descent 2 Missionbuilder DV,
Might & Magic Trilogie DV,
Das schwarze Auge 3 DV, ie DM 34,95

Christoph Columbus DV, Pizza Con. DV,
Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, ie DM 19,95

FX Fighters DV, TFX DV, Martini Racing DV,
Teamchef DV, Top Gun DV, Panzer General 2 DV,
FLGP 1 DV, Ufo 1 DV, Civilization 1 DV,
Transport Tycoon DV, ie DM 24,95

Wing Commander III DV, Navy Fighters DV,
Crusader 1 DV* Fade to Black DV, Pitfall DV
Vollgas DV ie DM 29,95



PC-Hardware

Cpu's und Speicher=Tagespreise

CPU's:

Pentium 120,
In the Box +
3 Jahre Garantie +
Kuehler DM 319,95
Pentium 133 DM 399,95
Pentium 166 DM 729,95
Pentium 200 DM 1109,95

Speicher:

8 MB 60ns PS/2 97,95; EDO 99,95
16 MB 60ns PS/2 224,95; EDO 229,95
32 MB 60ns PS/2 459,95; EDO 464,95

Mainboard's:

Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95
Chaintech M-586IFM
HX-Chip, 256KB-PB, DM 259,95
Gigabyte 586HX
HX-Chip, 256KB-PB, DM 259,95

Grafikkarten:

Spea Mirage P64
2MB-DRAM DM 169,95
Elsa Victory 3D
S3-Virge, 2MB-EDO DM 339,95
Matrox Mystique
3D-CHIP + 3 Spiele
2MB-SGRAM DM 319,95
Matrox Millennium
3D-Chip, 2MB-WRAM DM 349,95
Matrox Millennium
3D-Chip, 4MB-WRAM DM 439,95

CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5602B,
8-fach ATAPI DM 189,95
Pioneer DR-A10X,
10-fach ATAPI,
Laser Memory DM 269,95

Festplatten:

AT-BUS:

Quantum TM Fireball 1,2GB DM 369,95
Quantum TM Fireball 2,2GB DM 469,95
Quantum TM Fireball 3,2GB DM 609,95

Soundkarten:

SoundBlaster 32 PnP DM 219,95

ACHTUNG:

Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE = VERSANDPREISE!
Für Annahmeverweigerung berechnen
wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Nach Erscheinen dieser Preisliste verlieren
alle älteren Preislisten die Gültigkeit.
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine
Haftung übernommen!

DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV engl. Version
* bei Drucklegung noch nicht
erschienen

Inhaber: Uwe Heidergott

Comanche 3

Gute Flugsimulationen sind nach wie vor sehr gefragt beim Spielervolk. Daher hat Novalogic mit Comanche 3 nach F-22 Lightning II noch ein weiteres Spiel dieses Genres im Programm. England-Korrespondent Jonathan Eves ging in die Luft, um zu sehen, wie hoch das neue Game fliegen wird.

Die aktuelle Version des Comanche-Flugsimulators soll nach dem Willen von Novalogic mit Softwaretechnologie der neuesten Generation an den Erfolg des populären Vorgängers anknüpfen. Hauptdarsteller bei diesem Game ist der RAH-66 Helikopter, einer der weltbesten Kampfhubschrauber, die es derzeit gibt. Der Spieler darf sich mit dieser Killer-Maschine getrost ins dickste Kampfgetümmel stürzen. Denn wer dieses Gerät beherrscht, kann seinen Gegner nach Strich und Faden ausmanövrieren und dessen Anlagen und Flugzeuge mit geballter Firepower so zerstören, daß kein Stein auf dem anderen bleibt.

Trotzdem wird Comanche 3 kein simples Ballgame werden. Vielmehr muß der Spieler auch hier strategisch vorgehen. So gibt es vor jedem neuen Auftrag ein ausführliches Briefing, bei dem Prioritäten vergeben und vor- und nachrangige Ziele festgelegt werden. Beim Kampf gegen hitzesuchende und radargesteuerte feindliche Raketen kommt der Spieler anschließend ganz schön ins Schwitzen.

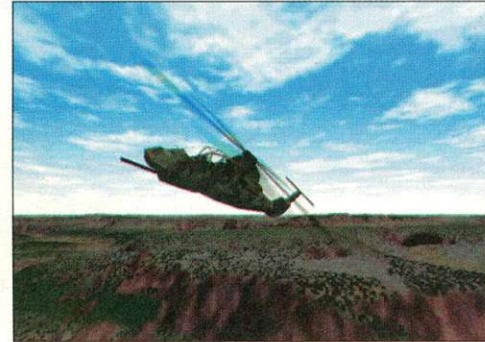
Realistisches Fluggefühl

Der RAH-66 Comanche wurde als höchst robuster und dabei äußerst angriffstarker Kampfhubschrauber entwickelt. Bei Comanche 3 wurde deshalb viel Wert darauf gelegt, die



So kann jeder fliegen...

dreidimensionale Landschaften, soll dem Spieler den Eindruck von außergewöhnlich realistischen Landschaften mit hoher Detailgenauigkeit vermitteln. Die Landschaften werden dabei als Polygonobjekte mit darüber gelegten Texturen erzeugt. Sogar Rauchschwaden und sich bewegende Wolken kann die Engine erzeugen. Auch unterschiedliche Lichtverhältnisse werden von der Grafik-Engine berücksichtigt. Und der Hubschrauber selbst wurde für die Außenansichten mit viel Liebe zum Detail programmiert. So viel Grafik-Power funktioniert natürlich nur auf wirklich leistungsstarken Rechnern. Deshalb bietet das Programm drei verschiedene Detail-Stufen für die Grafik-Darstellung.



... so nur geübte Piloten

Option jedenfalls reichen für etliche Stunden Einzel- oder Multiplayer-Gaming. Allerdings: So viel Spielspaß verlangt schon einen leistungsstarken Rechner. Ein schneller Pentium ist Voraussetzung für einigermaßen flüssige Grafikdarstellung bei hoher Auflösung.

Mit schnellem Action-Gameplay, wechselnden Landschaften sowie Tag- und Nachteinsätzen erfüllt der Comanche 3 alle Voraussetzungen, um hierzulande erfolgreiches Spiel zu werden. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die Final-Version des Comanche 3. Sobald Sie bei uns vorliegt, erhalten Sie von uns einen ausführlichen Flugbericht. (P)



Glatte Landung

Charakteristik dieses ungewöhnlichen Fluggerätes nachzubilden. Der Spieler, so will es Novalogic, soll sich möglichst so fühlen wie ein echter Helikopter-Pilot.

Voxel Space 2, eine Grafik-Engine für

Dolby Surround-Klang

Auch bei den Audio-Effekten hat Novalogic ins Volle gegriffen. Musik und Soundeffekte wurde in 16-bit Dolby Surround-Stereo programmiert. Wer die passende Hardware besitzt, fühlt sich deshalb auch akustisch mittens ins Kampfgeschehen versetzt. Erwähnt werden sollten noch die enorm detailreichen Cockpits, die digitale Sprachausgabe und die Videosequenzen mit Originalaufnahmen vom Comanche, die zwischen den einzelnen

Missionen abgespielt werden. All dies ergibt ein Game, das langanhaltenden Spielspaß und hervorragende Unterhaltung auf hohem Niveau verspricht.

Die über 30 Missionen und die Netzwerk-



Und ab ins neue Abenteuer



Nachtflugübung

0831/57 51 57
Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h
 ② Telefax 0831/57 51 555
 ③ Compuserve 100106,3111
 ④ T-Online/Btx: ★Gameit#
 ⑤ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
 d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch verschiedene Gründe verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.10.96 - * = noch nicht verfügbar am 11.10.
 N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
 Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!	
1869	17,95
7th Guest	19,95
11th Hour	19,95
Alban	19,95
Alone in the Dark 1	19,95
Ambush	19,95
America	19,95
Amored Fist	29,95
Appache Longbow light	19,95
B	19,95
Battle Bugs	19,95
Battle Isle 1+Data 1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Belrayal at Kronor	19,95
Belrayal	19,95
Blipmap Brothers Compilation	24,95
Bundesliga Manager Pro.	19,95
Casino	19,95
Campaign 2	19,95
Championship Manager 93	19,95
Chaos Engine	24,95
Chaos Force	19,95
Christopher Columbus	19,95
Creation Shock	19,95
Dangerous Encounter	29,95
Darkseed	19,95
Der Clou Plus	29,95
Der Druidentrikel	29,95
Der Falsche	19,95
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reader	19,95
Der Meister	19,95
Discworld	19,95
Dogz - der Pausenhund	24,95
Drage Web	19,95
Earth Siege 1	19,95
Earth Siege 2	19,95
Earth Siege 3	19,95
Earth Siege 4	19,95
Earth Siege 5	19,95
Earth Siege 6	19,95
Earth Siege 7	19,95
Earth Siege 8	19,95
Earth Siege 9	19,95
Earth Siege 10	19,95
Earth Siege 11	19,95
Earth Siege 12	19,95
Earth Siege 13	19,95
Earth Siege 14	19,95
Earth Siege 15	19,95
Earth Siege 16	19,95
Earth Siege 17	19,95
Earth Siege 18	19,95
Earth Siege 19	19,95
Earth Siege 20	19,95
Earth Siege 21	19,95
Earth Siege 22	19,95
Earth Siege 23	19,95
Earth Siege 24	19,95
Earth Siege 25	19,95
Earth Siege 26	19,95
Earth Siege 27	19,95
Earth Siege 28	19,95
Earth Siege 29	19,95
Earth Siege 30	19,95
Earth Siege 31	19,95
Earth Siege 32	19,95
Earth Siege 33	19,95
Earth Siege 34	19,95
Earth Siege 35	19,95
Earth Siege 36	19,95
Earth Siege 37	19,95
Earth Siege 38	19,95
Earth Siege 39	19,95
Earth Siege 40	19,95
Earth Siege 41	19,95
Earth Siege 42	19,95
Earth Siege 43	19,95
Earth Siege 44	19,95
Earth Siege 45	19,95
Earth Siege 46	19,95
Earth Siege 47	19,95
Earth Siege 48	19,95
Earth Siege 49	19,95
Earth Siege 50	19,95
Earth Siege 51	19,95
Earth Siege 52	19,95
Earth Siege 53	19,95
Earth Siege 54	19,95
Earth Siege 55	19,95
Earth Siege 56	19,95
Earth Siege 57	19,95
Earth Siege 58	19,95
Earth Siege 59	19,95
Earth Siege 60	19,95
Earth Siege 61	19,95
Earth Siege 62	19,95
Earth Siege 63	19,95
Earth Siege 64	19,95
Earth Siege 65	19,95
Earth Siege 66	19,95
Earth Siege 67	19,95
Earth Siege 68	19,95
Earth Siege 69	19,95
Earth Siege 70	19,95
Earth Siege 71	19,95
Earth Siege 72	19,95
Earth Siege 73	19,95
Earth Siege 74	19,95
Earth Siege 75	19,95
Earth Siege 76	19,95
Earth Siege 77	19,95
Earth Siege 78	19,95
Earth Siege 79	19,95
Earth Siege 80	19,95
Earth Siege 81	19,95
Earth Siege 82	19,95
Earth Siege 83	19,95
Earth Siege 84	19,95
Earth Siege 85	19,95
Earth Siege 86	19,95
Earth Siege 87	19,95
Earth Siege 88	19,95
Earth Siege 89	19,95
Earth Siege 90	19,95
Earth Siege 91	19,95
Earth Siege 92	19,95
Earth Siege 93	19,95
Earth Siege 94	19,95
Earth Siege 95	19,95
Earth Siege 96	19,95
Earth Siege 97	19,95
Earth Siege 98	19,95
Earth Siege 99	19,95
Earth Siege 100	19,95

Preisaktion!	
Baphomet's Fluch	69,95
Comm. & Conq.	69,95
Cyberia 2	59,95
Virtua Fighter	59,95
Wing Comm. 3	29,95

American Dream*	34,95 N
Ancient Empires	24,95
Archangel	29,95
Arise of Dawn	69,95
Appache Longbow	64,95
Area 51 Win95	24,95
Armour First 2*	24,95
Assassin 2015	74,95 N
Assault Rigs	64,95
ATF US	74,95
ATF Data: NATO Fighters	74,95
Azrael 2097	69,95
Azrael's Tear	69,95
Bad Magic	64,95
Bad Moke	64,95
Baku Baku	49,95
Baldies	64,95
Ballistic Firestorm	64,95
Battle Cruiser 3000 AD	29,95
Battle Isle 3	24,95
Bedlam	74,95
Beetle in Antlora	74,95
Blitzkrieg	74,95
Blitzkrieg 2	74,95
Blitzkrieg 3	74,95
Blitzkrieg 4	74,95
Blitzkrieg 5	74,95
Blitzkrieg 6	74,95
Blitzkrieg 7	74,95
Blitzkrieg 8	74,95
Blitzkrieg 9	74,95
Blitzkrieg 10	74,95
Blitzkrieg 11	74,95
Blitzkrieg 12	74,95
Blitzkrieg 13	74,95
Blitzkrieg 14	74,95
Blitzkrieg 15	74,95
Blitzkrieg 16	74,95
Blitzkrieg 17	74,95
Blitzkrieg 18	74,95
Blitzkrieg 19	74,95
Blitzkrieg 20	74,95
Blitzkrieg 21	74,95
Blitzkrieg 22	74,95
Blitzkrieg 23	74,95
Blitzkrieg 24	74,95
Blitzkrieg 25	74,95
Blitzkrieg 26	74,95
Blitzkrieg 27	74,95
Blitzkrieg 28	74,95
Blitzkrieg 29	74,95
Blitzkrieg 30	74,95
Blitzkrieg 31	74,95
Blitzkrieg 32	74,95
Blitzkrieg 33	74,95
Blitzkrieg 34	74,95
Blitzkrieg 35	74,95
Blitzkrieg 36	74,95
Blitzkrieg 37	74,95
Blitzkrieg 38	74,95
Blitzkrieg 39	74,95
Blitzkrieg 40	74,95
Blitzkrieg 41	74,95
Blitzkrieg 42	74,95
Blitzkrieg 43	74,95
Blitzkrieg 44	74,95
Blitzkrieg 45	74,95
Blitzkrieg 46	74,95
Blitzkrieg 47	74,95
Blitzkrieg 48	74,95
Blitzkrieg 49	74,95
Blitzkrieg 50	74,95
Blitzkrieg 51	74,95
Blitzkrieg 52	74,95
Blitzkrieg 53	74,95
Blitzkrieg 54	74,95
Blitzkrieg 55	74,95
Blitzkrieg 56	74,95
Blitzkrieg 57	74,95
Blitzkrieg 58	74,95
Blitzkrieg 59	74,95
Blitzkrieg 60	74,95
Blitzkrieg 61	74,95
Blitzkrieg 62	74,95
Blitzkrieg 63	74,95
Blitzkrieg 64	74,95
Blitzkrieg 65	74,95
Blitzkrieg 66	74,95
Blitzkrieg 67	74,95
Blitzkrieg 68	74,95
Blitzkrieg 69	74,95
Blitzkrieg 70	74,95
Blitzkrieg 71	74,95
Blitzkrieg 72	74,95
Blitzkrieg 73	74,95
Blitzkrieg 74	74,95
Blitzkrieg 75	74,95
Blitzkrieg 76	74,95
Blitzkrieg 77	74,95
Blitzkrieg 78	74,95
Blitzkrieg 79	74,95
Blitzkrieg 80	74,95
Blitzkrieg 81	74,95
Blitzkrieg 82	74,95
Blitzkrieg 83	74,95
Blitzkrieg 84	74,95
Blitzkrieg 85	74,95
Blitzkrieg 86	74,95
Blitzkrieg 87	74,95
Blitzkrieg 88	74,95
Blitzkrieg 89	74,95
Blitzkrieg 90	74,95
Blitzkrieg 91	74,95
Blitzkrieg 92	74,95
Blitzkrieg 93	74,95
Blitzkrieg 94	74,95
Blitzkrieg 95	74,95
Blitzkrieg 96	74,95
Blitzkrieg 97	74,95
Blitzkrieg 98	74,95
Blitzkrieg 99	74,95
Blitzkrieg 100	74,95

Blitzkrieg 101	74,95
Blitzkrieg 102	74,95
Blitzkrieg 103	74,95
Blitzkrieg 104	74,95
Blitzkrieg 105	74,95
Blitzkrieg 106	74,95
Blitzkrieg 107	74,95
Blitzkrieg 108	74,95
Blitzkrieg 109	74,95
Blitzkrieg 110	74,95
Blitzkrieg 111	74,95
Blitzkrieg 112	74,95
Blitzkrieg 113	74,95
Blitzkrieg 114	74,95
Blitzkrieg 115	74,95
Blitzkrieg 116	74,95
Blitzkrieg 117	74,95
Blitzkrieg 118	74,95
Blitzkrieg 119	74,95
Blitzkrieg 120	74,95
Blitzkrieg 121	74,95
Blitzkrieg 122	74,95
Blitzkrieg 123	74,95
Blitzkrieg 124	74,95
Blitzkrieg 125	74,95
Blitzkrieg 126	74,95
Blitzkrieg 127	74,95
Blitzkrieg 128	74,95
Blitzkrieg 129	74,95
Blitzkrieg 130	74,95
Blitzkrieg 131	74,95
Blitzkrieg 132	74,95
Blitzkrieg 133	74,95
Blitzkrieg 134	74,95
Blitzkrieg 135	74,95
Blitzkrieg 136	74,95
Blitzkrieg 137	74,95
Blitzkrieg 138	74,95
Blitzkrieg 139	74,95
Blitzkrieg 140	74,95
Blitzkrieg 141	74,95
Blitzkrieg 142	74,95
Blitzkrieg 143	74,95
Blitzkrieg 144	74,95
Blitzkrieg 145	74,95
Blitzkrieg 146	74,95
Blitzkrieg 147	74,95
Blitzkrieg 148	74,95
Blitzkrieg 149	74,95
Blitzkrieg 150	74,95
Blitzkrieg 151	74,95
Blitzkrieg 152	74,95
Blitzkrieg 153	74,95
Blitzkrieg 154	74,95
Blitzkrieg 155	74,95
Blitzkrieg 156	74,95
Blitzkrieg 157	74,95
Blitzkrieg 158	74,95
Blitzkrieg 159	74,95
Blitzkrieg 160	74,95
Blitzkrieg 161	74,95
Blitzkrieg 162	74,95
Blitzkrieg 163	74,95
Blitzkrieg 164	74,95
Blitzkrieg 165	74,95
Blitzkrieg 166	74,95
Blitzkrieg 167	74,95
Blitzkrieg 168	74,95
Blitzkrieg 169	74,95
Blitzkrieg 170	74,95
Blitzkrieg 171	74,95
Blitzkrieg 172	74,95
Blitzkrieg 173	74,95
Blitzkrieg 174	74,95
Blitzkrieg 175	74,95
Blitzkrieg 176	74,95
Blitzkrieg 177	74,95
Blitzkrieg 178	74,95
Blitzkrieg 179	74,95
Blitzkrieg 180	74,95
Blitzkrieg 181	74,95
Blitzkrieg 182	74,95
Blitzkrieg 183	74,95
Blitzkrieg 184	74,95
Blitzkrieg 185	74,95
Blitzkrieg 186	74,95
Blitzkrieg 187	74,95
Blitzkrieg 188	74,95
Blitzkrieg 189	74,95
Blitzkrieg 190	74,95
Blitzkrieg 191	74,95
Blitzkrieg 192	74,95
Blitzkrieg 193	74,95
Blitzkrieg 194	74,95
Blitzkrieg 195	74,95
Blitzkrieg 196	74,95
Blitzkrieg 197	74,95
Blitzkrieg 198	74,95
Blitzkrieg 199	74,95
Blitzkrieg 200	74,95

Game It!

Spiel des Monats November: Command & Conquer: Alarmstufe Rot Special

Nur bei uns: Special Edition (incl. Game It! Lösungsheft)

89,95*

Deathtrap Dungeon	a.A.
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 3	69,95
Der Planer 4	69,95
Der Planer 5	69,95
Der Planer 6	69,95
Der Planer 7	69,95
Der Planer 8	69,95
Der Planer 9	69,95
Der Planer 10	69,95
Der Planer 11	69,95
Der Planer 12	69,95
Der Planer 13	69,95
Der Planer 14	69,95
Der Planer 15	69,95
Der Planer 16	69,95
Der Planer 17	69,95
Der Planer 18	69,95
Der Planer 19	69,95
Der Planer 20	69,95
Der Planer 21	69,95
Der Planer 22	69,95
Der Planer 23	69,95
Der Planer 24	69,95
Der Planer 25	69,95
Der Planer 26	69,95
Der Planer 27	69,95
Der Planer 28	69,95
Der Planer 29	69,95
Der Planer 30	69,95
Der Planer 31	69,95
Der Planer 32	69,95
Der Planer 33	69,95
Der Planer 34	69,95
Der Planer 35	69,95
Der Planer 36	69,95
Der Planer 37	69,95
Der Planer 38	69,95
Der Planer 39	69,95
Der Planer 40	69,95
Der Planer 41	69,95
Der Planer 42	69,95
Der Planer 43	69,95
Der Planer 44	69,95
Der Planer 45	69,95
Der Planer 46	69,95
Der Planer 47	69,95
Der Planer 48	69,95
Der Planer 49	69,95
Der Planer 50	69,95
Der Planer 51	69,95
Der Planer 52	69,95
Der Planer 53	69,95
Der Planer 54	69,95
Der Planer 55	69,95
Der Planer 56	69,95
Der Planer 57	69,95
Der Planer 58	69,95

Dactylus

Hersteller: CDN • Genre: Ballerspiel

Previews machen Spaß. Auf dem Schreibtisch liegen die Silberscheiben mit den Hits von morgen, und Markus Brodrick darf sie bereits jetzt spielen.

Die guten alten Traditionen von Arcade-Games, Amiga-Spielen und Shoot'em-Ups sollen mit der mächtigen Rechenleistung, der Grafikpower und dem HiFi-Sound eines modernen PC verbunden werden. Dieses Gespann soll sogar Spielkonsolen Paroli bieten können. Wenn ein Hersteller wie CDN so vollmundige Versprechen leistet, ist der Spieletester immer besonders gespannt auf das Ergebnis.

Dactylus liegt unserer Redaktion in einer anscheinend recht frühen Betaversion vor, die, mit noch recht vielen Bugs behaftet, gar nicht so gut laufen wollte. Sound und Spezialeffekte klemmten noch arg, mit irgendeiner Form der Speicherverwaltung hatte das Game nichts zu tun. Der rechengewaltige Pentium lief mit dem Tempo einer 8086-CPU, der Soundblaster gab nur ein Krächzen von sich.

Aber: Das, was wir vom Spiel zu sehen bekamen, war dennoch äußerst vielversprechend. SVGA und Glättung der Images zeigten Ergebnisse in atemberaubender Qualität. Spiele, deren Geschehen sich auf Bildschirmscrolling beschränkt, werden normalerweise recht schnell langweilig. Nicht so bei Dactylus. Wir fanden ein Parallaxscrolling auf insgesamt sechs Ebenen. Kombiniert mit einem unglaublichen Detailreichtum und einer Fülle an Effekten scheint dieser Titel äußerst interessant zu werden.

Die Programmierer legten viel Wert auf Qualität. Die haufenweise vorhandenen Spezialeffekte in den einzelnen Sequenzen wiederholen sich nicht etwa von Level zu Level, sondern sind Unikate. Auch Hintergründe und Gegner werden jeweils neu gezeichnet. Sie werden diesen Titel schon eine ganze Weile spielen müssen, bis Sie keine neuen Details mehr finden. Während die Spielszenen bei aller Komplexität doch noch oft an Spielkonsolen-Titel erinnern, sehen die Video- und Animationssequenzen eher aus wie eine

Vorschau auf die Technik von morgen. Die verschiedenen Level werden durch Videosequenzen miteinander verbunden. Schon das Intro des Spiels kann mit unglaublich realistischen Grafiken glänzen. Der Betrachter wähnt sich vom ersten Moment an in einem von Supercomputern entworfenen Fantasyfilm.

Super Programmierung

Auch der rein technische Bereich des Spiels ist nicht ohne. Dactylus baut nicht auf bereits vorhandenen Plattformen auf. Für diesen Titel wurde ein eigener 32-Bit-Protected-Mode-Handler entworfen, der eine größtmögliche Kompatibilität zu allen bekannten Betriebssystemen ermöglichen soll. Zudem ist Dactylus eines der heutzutage sehr selten gewordenen Programme, die in reinem Assembler geschrieben sind. Umständlich und nur unter Verzicht auf grafische Entwicklungsoberflächen zu programmieren, verspricht ein Entwurf in Assembler .EXE-Dateien in der Form kompakter Kraftpakete, die ohne Compiler direkt die Sprungbefehle des Prozessors ansprechen können.

(Anm. des Chefredakteurs: Also mit anderen Worten: In umgekehrt proportionalem Atavismus bilateral relativiert... oder doch nicht?)

Man erinnere sich hier an das fast schon legendäre PTS-DOS, das durch Assembler komplett mit Netzwerk und Benutzeroberfläche auf eine lächerliche Diskette zusammengequetscht werden konnte. Wir hoffen, daß die endgültige Version von Dactylus ihre Vorzüge behält und endgültig perfektioniert wird. Wenn dann auch der Sound noch stimmt, wird dieses Game die Fans von Konsolenspielen begeistern. Die Daddelfanatiker in der Power-Redaktion warten jedenfalls schon gespannt auf die fertige Version dieses vielversprechenden Titels.

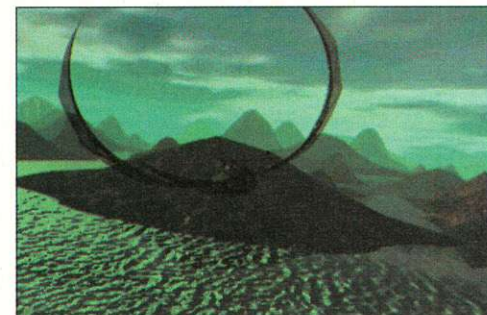
(Anm. des Anzeigenleiters: Und auf einen Crash-Kurs "Assembler für Anfänger"!)



Interessante Kombination: Realistische Grafiken und Scroller ergeben ein ganz neues Spielgefühl



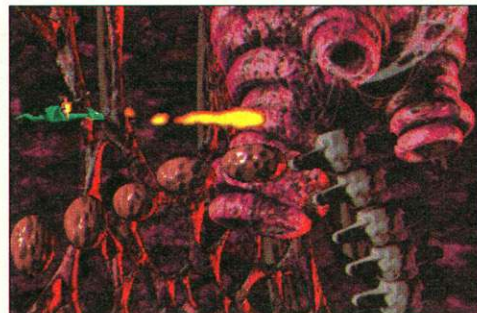
Diese schaurigen Gestalten könnten glatt aus den Gute-Nacht-Geschichten von Familie Monster stammen



Schon die Standbilder machen eher den Eindruck, als kämen sie aus der Spiegelreflexkamera eines Profifotografen



Na, hat unser Held nicht einen netten kleinen Spielkameraden?

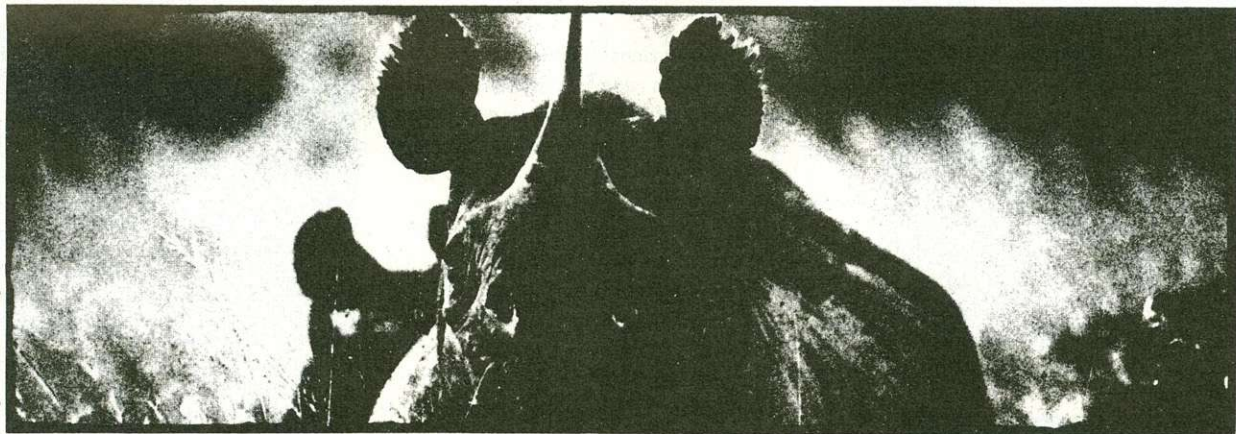


Sieht es nicht ein wenig aus wie ein riesiges Monster aus dem alten Klassiker Alien?



Zahlreiche Animationen lockern das rasche Spielgeschehen auf

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.

Geister, Krieg und Pharaos

Spuk in einem englischen Landhaus, ägyptische Mythologie und Krieg im Weltall: Die Jungs und Mädels bei Gremlin ziehen rechtzeitig zum Jahresende mal wieder alle Register und lassen ihrer ohnehin schon sehr blühenden Phantasie freien Lauf. Lorenz Steinke schaute den Spieleköchen in die Töpfe.

Mit gleich drei neuen Titeln will das britische Softwarelabel Gremlin, in Deutschland vertreten von Softgold, uns Spielern die langen Winterabende verkürzen. Rechtzeitig für das Weihnachtsgeschäft sollen deutsche Versionen von *Realms of the Haunting* und *Fragile Allegiance* auf den Markt kommen, der dritte, *Sandwarriors*, wird im nächsten Jahr folgen.

Realms of the Haunting

Realms of the Haunting ist ein Adventure im Stil von Sierras *Gabriel Knight*. Sie übernehmen dabei die Rolle des jungen Engländers Adam



Überaus mystisch geht es in einem unheimlichen englischen Landhaus zu



Die Videosequenzen bei *Realms of the Haunting* haben schon fast Hollywood-Niveau

Randall, dessen Vater kürzlich und sehr plötzlich gestorben ist. Ein Päckchen mit seltsamem Inhalt, ein altes Haus am Rande eines kleinen englischen

Village, und eine Gewitternacht – das sind die Elemente, aus denen Gremlin ein spannendes und actiongeladenes Adventure gezaubert hat.

Apropos Zauberei: Magie spielt bei diesem Spiel natürlich eine wichtige Rolle. Denn Adam muß sein Leben in den zahlreichen Kampfszenen nicht nur gegen böswillige Angreifer verteidigen, sondern auch noch einem höchst geheimen Magie-Kult auf die Spur kommen. Dabei führt ihn seine Suche nach dem Grund für den Tod seines Vaters geradewegs in die Hände eines äußerst mächtigen und "bezaubernden" Gegners. Und das Haus, in dem Adam unterwegs ist, stellt sich als ein nicht ganz typisch englisches Landhaus heraus. Oder, wie man in England mit gewohnt kühlem Understatement zu sagen pflegt: "It's quite different."

Technisch gut gemacht sind die Videosequenzen von rund 90 Minuten Dauer, mit denen Gremlin für Spannung sorgt und dem Spieler gleichzeitig so manches Rätsel in kurzweiliger und stimmungsvoller Weise präsentiert. Dabei haben besonders die Maskenbildner ein dickes Lob, vielleicht sogar einen Oscar verdient. Ist es ihnen doch gelungen, einige freundlich dreinschauende Schauspieler in höchst unappetitliche Monster zu verwandeln.

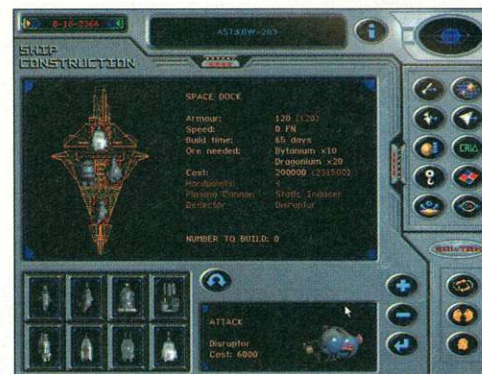
Für die Zukunft können wir übrigens noch weitere tiefe Griffe in die filmische Trickkiste von Gremlin erwarten. Denn nach unbestätigten Meldungen planen die Briten bereits ein eigenes Blue-Box-Studio für derartige Aufnahmen. Bisher wurden diese noch von einer eigens dafür engagierten Studio hergestellt und von Gremlin-Technikern in die Spiele eingebunden.

Fragile Allegiance

Fragile Allegiance ist (wieder mal) die Geschichte vom Handel im Weltraum. Wie schon bei *Space Bucks* von Sierra und *Master of Orion II* von MicroProse geht es auch hier darum, durch geschicktes Tauschen, Spionieren und gegenseitiges Bekriegen die ökonomische und politische Vormacht in einem Quadranten des Universums zu erlangen.



Auf rohstoffreichen Asteroiden spielt sich in der Zukunft das gesamte Leben der Menschheit ab



Mit genug Geld kann der Spieler bei *Fragile Allegiance* weitere Schiffe erwerben und das Weltall erforschen

Ausgangsbasis für die spielerische Expansion sind erz- und mineralienreiche Asteroiden in einem unter den verschiedenen Lebensformen des Weltalls umstrittenen Sektor. Da die Erde selbst nicht mehr bewohnbar ist, ist die Gewinnung von Rohstoffen für die Menschheit überlebensnotwendig. Ein riesiger Konzern, die Tetra Corp, übernimmt nun sowohl den Abbau dieser Rohstoffe als auch den Austausch mit anderen Spezies.

Als Angestellter dieser Tetra Corp kontrolliert der Spieler seinen Bereich des Universums und versucht, sich in diesem Gebiet möglichst schnell auszubreiten. Dabei lernt er nach und nach die insgesamt sechs verschiedenen Lebensformen kennen, die außer ihm noch Interesse an diesem

Sektor haben. Durch geschicktes Schmieden von Allianzen, gemeinsam geplante Überfälle auf Dritte und weise Friedensschlüsse kann der Spieler seine eigene Macht absichern und sich gleichzeitig technologisch fortentwickeln.



Reichlich Action verspricht Gremlin für den Flugsimulator Sandwarriors

wiederrum gefällt der Tetra Corp und sichert so die eigene Anstellung. Ein Spiel also, fast wie das richtige Leben.

Sandwarriors

Erst 1997 wird die deutsche Version von Sandwarriors auf den Markt kommen. Auch dieses Gremlin-Game entführt den Spieler in eine ferne Zukunft. Allerdings zählt hier im Unterschied zu Fragile Allegiance vor allem die kämpferische Komponente, mithin der geübte Zeigefinger am Feuerknopf des Joysticks. Gremlin beschreibt das Programm als einen Arcade-Flugsimulator. Und spätestens seit Descent 2 von Interplay und Hellbender von Microsoft wissen wir ja, was ein solches Geschoß seinem Piloten alles abverlangt. Langen Sie also beim diesjährigen Weihnachtsbraten nicht zweimal zu und halten Sie sich körperlich fit für einen äußerst harten Kampfeinsatz.

Gewohnt einfach ist die Handlung bei diesem Action-Game. Zwei verfeindete Nationen prügeln sich um das Recht, den Wüstenplaneten Tawny zu kolonisieren (daher der Name Sandwarriors, zu deutsch: Wüstenkrieger). Ägyptische Mythologie spielt bei diesem Game eine entscheidende Rolle. Denn die beiden kriegführenden Nationen sind das Haus von Horus und das von Osiris. Benannt nach zwei ägyptischen Gottheiten, suchen Sie das magische Geheimnis des Wüstenplaneten, mit dessen Hilfe Sie Ihren Gegner für alle Zeiten auslöschen wollen.



Jede Menge Angriffsziele und ein umfangreiches Szenario erwarten den Spieler bei Sandwarriors

Wüstenplaneten empor. Dabei warten zahlreiche Angriffsziele von riesigen Raumschiffen über Pyramiden (!) bis hin zu Militärräumen und Raketensilos auf den Hardcore-Gamer. Freunde des virtuellen Krieges werden wohl eine Menge Spaß an diesem Game haben.

Wundern Sie sich daher nicht, wenn Ihr englischer Cousin beim alljährlichen Telefongespräch am 1. Weihnachtsfeiertag kurz angebunden ist und sich nur mühsam vom Computer losreißen läßt. In Merry Old England erscheint Sandwarriors nämlich noch rechtzeitig zum Fest und wird dort wohl so unter manchem Gabentisch liegen. (P)

Der Erwerb neuer Technik ist im Übrigen, ganz wie in unserer heutigen Welt, direkt vom Bankkonto abhängig. Wer also fleißig Erze abbaut, macht damit genug Credits, um seinen Gegner anschließend nach allen Regeln der Kriegskunst zu besiegen und seine Asteroiden zu übernehmen. Das

Der Spieler übernimmt zu Beginn das Kommando über einen einfachen Jäger der Falcon-Klasse. Genug Überlebenswillen und spielerisches Geschick vorausgesetzt, arbeitet er sich dann über zahlreiche Flugzeug- und Waffentypen zum geflügelten Schrecken des

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

3 Skulls of the Toltecs DV	78,90	A.D.A.M DV	78,90
Absolute Pinball DA	64,90	Biolek: Meine Rezepte	56,-
AH-64D Longbow DV	87,90	Body Works 5.0 DV	69,-
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix DV	69,90	Das Wunder unseres Körpers	129,-
Baphomet's Fluch DV	82,90	D-Info 3	44,90
Battle Bugs DV	38,90	Duden	
Bioforge DV	36,90	-die NEUE Rechtschreibung	68,90
BOONG !? DV	58,90	Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
Cäsar 2 DV	82,-	Einf.in die klassische Musik	58,-
Chewy Escape from F5 DV	39,90	ELLE: 2000 Rezepte	64,90
Civilisation II DV	85,90	Englisch 2 Plus	78,90
Comand & Conquer Mission34,-		FIRST AID 95 DV	89,90
Crusader no regret DV	74,90	Faszination Pflanzen	44,90
Deadlock DA	78,90	Globe Quiz 2 DV	44,90
Der Planer 2 DV	76,90	History Quiz DV	44,90
Die Siedler 2 DV	74,90	Kai's Power GOO	88,90
Earthworm Jim 1+2 DV	68,90	Langenscheidt T1 Standard	259,90
Elisabeth 1 DV	74,90	Mein Büro 1	
Evokation DV	78,-	(7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-
Fable DV	88,90	Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!!	
F1 Manager 96 DV	74,90		
Fifa Soccer 96 DV	78,-		
Formula One Grand Prix 2	78,90	MS Cinemania 97 (WIN 95)	68,90
Gene Machine DV	78,90	MS World Atlas (WIN95)	109,-
HUGO 3	69,-	Natur Quiz DV	44,90
Hugo Screensaver	42,90	Pegasus Vol.4	36,90
KARMA DV	78,90	Pegasus Games Vol.2	36,90
Kingdom of Magic DV	69,90	Recht für Mieter	37,90
Lighthouse DV	88,90	Route 66 DV	69,-
Links LS DA	98,90	Teleinfo 4.0 Spezial	37,90
Missionforce Cyberstorm	88,90	TOPWARE GOLD 3	38,90
Megapack 6	84,90	Ultimate Human Body	99,-
Riddle of Master Loo, Maniac Carts		Ultra Pack 2	84,90
Panzer General 2, Legend of Kyrandia 3,		Erlebnis Mensch, Falk City Guide,	
Druid, Pinball 3D VCR, Action Soccer,		Chronik d. 20. Jahrh., Großer Autoatlas D,	
Steel Panther, Deathgate, Al Unser Jr.		3D Home Designer, Wiso-Mein Geld,	
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90	ADAC Special 96, Home Control Level2,	
Monthly Python Holy Grail	78,90	Maggi Kochstudio, Lotus Organizer	
Myst DV	69,-		
Need for Speed Special DV	87,90	Ursprünge der Menschheit	87,90
Normality DV	78,90	Virtuelles Oktoberfest	48,90
Pizza Connection DV	28,90	WDR Computerclub CD	19,80
Pole Position DV	74,90	Welt der Wunder	38,90
Rally Racing 97 DV	78,90	Wie funktioniert das ?	128,90
Rebel Assault 2 DV	79,90	Win Vokabel 3.0 D/E E/D	55,-
Road Rash DV	69,90	Win Rally Gleisplansoftware	46,90
Seek & Destroy DA	64,90	Win Wörterbuch D/E -E/D	12,-
Shanara DV	83,90	Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-
Silent Hunter DV	68,90	Kinderprogramme ab 4 Jahre	
Sonic	62,90	ADI Jr.2 6-7 Jahre	84,90
Star Trek Klingons DA	74,90	Baba Jaga & die Zaubergänse	59,90
The Dig DV	74,90	Imo und der König	59,90
Time Commando DV	82,90	Janosch: der kleine Tiger	58,-
Tieffighter & Mission DV	77,90	Lexikids DV	84,90
TOPWARE GOLD GAMES	44,90	Mein erstes Lexikon	99,90
Virtua Fighter	79,90	Nur Oma & Ich	74,90
Vollgas DV	48,90	Schildkröte & Hase DV	75,-
Warcraft 2 DV	82,-	Tuneland DV	68,90
Warcraft2 Mission CD	29,90	Wo ist Walter	78,90
Win Skat DV		Zirkus DV	69,-
Wing Commander 3 DV	44,90	Kinderprogramme ab 8 Jahre	
Z DV	78,90	Denkspiele III	48,90
Zork Nemesis DV	84,90	Der Teletransportierschlumpf	74,90
Lexika		English for Kids	89,-
Bertelsmann Discovery 97	159,-	Matheblaster 3 DV	86,-
Bertelsmann Planet Erde	85,-	Mathe Star 1-4. Klasse	48,90
Bertelsmann Unilex 97	78,90	Mathe Workshop DV	88,-
Chronik der Technik	85,-	Mathe Blaster 2 DV	85,90
Compton Encyclopedia 96	69,-		
Lexikon des intern. Films DV	128,90		
Microsoft Bookshelf 96/97	119,90	Versandkosten:	
Microsoft Encarta 97	109,-	Vorkasse 6,90DM	
Rock Encyclopedia DV	82,-	Nachnahme 10,90DM	
Infotainment & Nützliches		Ausland nur Vorkasse 17,-DM	
10000 Color Cliparts	44,-		
3000 Color Cliparts	27,90		
1945-68 Zeitgeschichte	84,90		

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)

Have a N.I.C.E. Day

Magic Bytes entwickelt derzeit ein Spiel, daß allem Anschein nach neue Standards in Sachen Rennsimulation setzen soll und einen noch nie dagewesenen Spielablauf haben wird, kann man den Versprechungen des Entwicklerteams glauben. Marco Gremmel wird nun alle Geheimnisse lüften und Ihnen alles über "Have a N.I.C.E. Day" berichten.

Haben Sie Spaß an Rennsportsimulationen, bei denen Sie sich andauernd im Kreis drehen und immer das gleiche machen? Wenn ja, dann ist HAND absolut kein Spiel für Sie. Denn hier wird Ihnen Action, Thrill und Abenteuer geboten, wie es (angeblich) noch nie zuvor ein Rennspiel getan haben soll.

So will man Sie nicht auf asphaltierte Strecken schicken, die auch noch mehreren Autos nebeneinander Platz bieten, sondern auf den gefährlichsten Straßen der Welt gegen andere Fahrer antreten lassen. Laut der Einführung im Handbuch werden Ihnen manche Radwege wie Autobahnen vorkommen, nachdem Sie dieses Spiel in den Fingern hatten.

Damit das Ganze nicht so einseitig bleibt, wurden viele Hügel in die Strecken integriert, damit Sie auch mal springen und fliegen dürfen. Ansonsten macht das ja keinen Spaß. Schanzen, Loopings, Rolltunnel und andere Gemeinheiten machen das Leben eines Autofahrers auch nicht gerade einfach. Daß das Fahren eines Rennens unter solchen Umständen nicht gerade die einfachste Sache der Welt ist, können Sie sich ja schon denken. Doch es kommt noch besser. Denn die Gegner sind nicht gerade Menschen, die nur gemütlich die Straßen entlangtuckern und sich die Landschaft ansehen. Es sind echte Profis. Und echte Profis wollen natürlich um jeden Preis gewinnen. Daher haben sich die meisten auch einige Spielereien zugelegt, die den gegnerischen Fahrern das Leben schwerer machen sollen. Reifenschneider, Nägel und Öl werden Sie nicht selten von der Straße befördern, ehe Sie einen Überholvorgang

auch nur beginnen können.

Mutig von den Programmierern, als Betriebssystem einzig und alleine Windows 95 zu verwenden. Nur hier werden Sie an der N.I.C.E.-Liga teilnehmen können, und dann auch nur, wenn Sie einen DirectX-Treiber besitzen, der Ihre Grafikkarte unterstützt. Denn wie so oft ist der Universaltreiber nicht für alle Karten geeignet.

Abgesehen davon müssen Sie natürlich eine Reihe an Mindestanforderungen mitbringen. Ohne Joystick und eine Grafikkarte mit 32.768

Farben brauchen Sie erst gar nicht an einen Kauf zu denken.

Flüssige VGA-Darstellung versprechen die Entwickler bei einem 486DX2/66, für Super-VGA will es dann schon ein Pentium 90 sein.

Doch dafür lassen sich die

Features sehen, die man implementierte. Zum Beispiel können Sie gegen sage und schreibe acht Spieler im Netzwerk antreten. Bei der versprochenen Action wird sich das auf alle Fälle lohnen. Sollten Sie mal nicht so viele menschliche Gegner aufreiben können, kann der Computer aushelfen, der die sieben fehlenden Personen ersetzt. Zur Verfügung stehen Ihnen 30 verschiedene Charaktere.

Mit verschiedenen Straßenbelägen ausgestattet sind die



sechs Rennstrecken. So

dürfen Sie sich nicht nur auf Asphalt, sondern auch auf Sand, Schotter

oder Eis beweisen. Die Strecken wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt und enthalten eine Unmenge an Besonderheiten, wie zum Beispiel Schlaglöcher, Schanzen, Steilkurven usw. Für die Realitätsnähe sorgt die entwickelte Fahrphysik, die unter anderem Powerslides, Drifts und Crashes nicht ausschließt. Autotypen gibt es an der Zahl drei, allesamt sind sie mit einer unterschiedlichen Fahreigenschaft ausgestattet. Durch unterschiedliche Outfits der Rennwagen sind Sie in der Lage, zwischen 80 Autos auszuwählen. Durch die Rennen kassieren Sie Prämien oder steigen bei einer der drei



Meisterschaftsligen

auf. Mit dem Geld können Sie ihre Karre dann aufrüsten und alle möglichen Teile erneuern und verbessern.

Die Musik, die im Heavy Metal-Stil daherkommt, und ein Rennkommentator gibt dem Ganzen den letzten Schliff. Das Spiel wird voraussichtlich in der nächsten PC Power getestet werden. Nach dem zu urteilen, was im Vorfeld über Have a N.I.C.E. Day bekannt ist, werden wir ein Rennspiel mit nie dagewesenen Features und einem ungewöhnlichen Gameplay testen dürfen. (P)



Der Grund, warum sich alle Redakteure um das Review reißen werden.

Die Geschichte der legendären Band aus Liverpool

THE BEATLES

Sammlerausgabe

FOREVER

DM 7.80 Sfr 7.80 öS 60

*Dutzende
seltener
Fotos*

Komplette Discographien von:



John



Paul



George



Ringo

Die
Pilzköpfe
sind
zurück

*Was kam
nach der
Tragödie?*

Neue
Songs
Neue
CDs

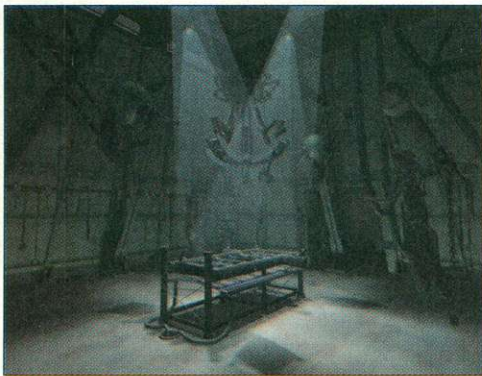
**Jetzt im
Handel**

Ravage D.C.X.

Als todesmutiger Alpha-Tester stellt Markus Brodrick Ihnen das brandneue Arcade-Game vom Warner Interactive vor.

Warner Interactive legt richtig los. Eine fette Neuerscheinung nach der anderen purzelt auf meinen ohnehin überfüllten Schreibtisch meines winzigen Büros im Power-Tower. In wenigen Wochen soll die deutsche Version von Ravage D.C.X. zum Verkauf bereitstehen. Wenn der Termin eingehalten werden kann, liegt bei dem einen oder anderen Zocker sicher noch etwas interessantes unter dem Weihnachtsbaum. Damit auch die richtige Vorfreude aufkommen kann, haben wir uns für Sie die Betaversion angesehen. Das Ding ist so frisch aus der Presse gepurzelt, daß es noch qualmend aus der Transportverpackung fiel.

Nach Assassin-2015 ist dies der zweite Titel der Softwaremacher im Stil der Arcade-Games. Derlei Software muß im Moment Saison haben, auch andere Hersteller beharken dieses Marktsegment heftig. Wie von Warner Interactive schon gewohnt, rankt sich um das eigentliche Gameplay eine ziemlich bombastisch angelegte Titelstory mit einem atemberaubenden Introfilm. Die heimlichen Cineasten unter den Spielfans werden also wieder einmal voll auf ihre Kosten kommen.



So beamt Scotty aber nicht



Willkommen in der Redaktion. Chefredakteur Klaus Trafford wird ihnen auf Tritt und Schritt folgen



Dagegen ist der Eiffelturm gar nichts. Viel Spaß beim Klettern!

Ab die Post

Die Techniker unter den Programmierern scheinen von einer gruselig-schönen Zukunft zu träumen – Features ohne Ende. Dieser Alptraum der Technomanen führt uns in seiner herrlich düsteren Umgebung wieder einmal anschaulichst vor, das manche Erfindungen wohl besser noch ein paar Jährchen in ihrer heimeligen Schublade geschlafen hätten.

Für Ravage D.C.X. rückte wieder einmal eine Apparatur in den Vordergrund, die mit ihren besonderen Fähigkeiten der Dimensions-Transformation dem Menschevolk die Reise durch Raum und Zeit in andere, spektakuläre Welten ermöglicht. Leider sehen die neuentdeckten Planeten manchmal gar nicht so freundlich aus. Deren Bewohner, die Necron, sind nämlich auch nicht auf den Kopf gefallen. Diese Jungs haben nur eines im Sinn: Die absolute Herrschaft über alles, was ihnen in die Quere kommt. Ruck, zuck haben die Necrons einen Superhighway zu Erde gebaut und fangen an, sich nach Herzenslust breit zu machen.

Was soll's, wir können aufhören zu heulen, denn der Spaß hat gerade erst angefangen. Die Menschen – oder besser: der schäbige

Rest des Volkes der Menschen – haben nichts so nötig wie einen Beschützer und Sieger über das Böse.

Jetzt sind Sie an der Reihe. Selbstverständlich gehören Sie zu der kleinen Gruppe der Überlebenden unserer einst blühenden Zivilisation. Sie schließen sich einer kleinen Rebelleneinheit an und starten mächtig durch,



Große Lauscher horchen nach Signalen aus der eisigen Tiefe des Alls

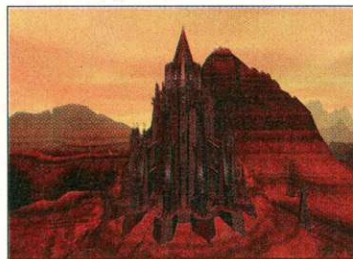


Die Architekten der virtuelle Welt haben keine Mühe gescheut

um den Necrons das Leben so schwer wie möglich zu machen und ihrer Technik den Rest zu geben. Natürlich gehört es ebenfalls zu Ihrem Aufgabengebiet, die bereits von den Necron versklavten Kulturen von ihrer Schreckensherrschaft zu befreien.

Ravage D.C.X. bietet Ihnen ein breites Spektrum der genreüblichen Heroenleistungen. Als Arcade-Action-Game wird es sich Ihnen mit einer Vielzahl unterschiedlichster Level und Umgebungen präsentieren. Das geplante Gameplay ist nicht linear. Also werden Sie die verschiedenen Level in beliebiger Reihenfolge spielen können, was den alten Spieletöter Langeweile für ein gutes Weilchen beschäftigen könnte.

Ravage D.C.X. wurde speziell für Windows 95 konzipiert. Als echte 32-Bit-Anwendung nutzt es die ganze Power Ihres Rechenknechtes und verspricht stabil zu laufen. Wir sind genauso gespannt wie Sie, welche Überraschungen uns die endgültige Version des neuesten Produktes von Warner Interactive noch bieten wird.



Fast wie im richtigen Leben – realistische Umgebung für den Spieler

**Formula 1 GP2****The Need For Speed SE****Hol Dir Dein Rennpaket für nur 129.-****Schleichfahrt*****Silent Hunter****Das Tauchpaket für nur 119.-****Z****Fire Fight****Gib's Dir: Ballerpaket für nur 129.-**

AFTERLIFE	DV	75.-
AN 64 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORRA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY*	DV	85.-
ATF	DV	79.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAD MOJO	DV	75.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2*	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97*	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
COMMAND & CONQUER 2*	DV	89.-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	DV	75.-
CRUSADER NO REGRET	DV	65.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DER PLANER 2	DV	72.-
DESTRUCTION DERBY 2*	DV	75.-
DIABLO*	DV	79.-
DIE FUGGER 2	DV	75.-
DIE HARD TRILOGY	DV	75.-
DIE SIEDLER 2	DV	65.-
DUNGEON KEEPER*	DV	75.-
EARTHSIEGE 2	DV	79.-
ELISABETH I	DV	79.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	DV	75.-
FIRE FIGHT	DV	69.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	95.-
GENE WARS	DV	75.-
HARDLINE	DV	59.-
HIND	DV	65.-
HUGO 4*	DV	55.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
MECHWARRIOR 2 INKL. E.P.	DV	95.-

MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR 2*	DA	85.-
NHL HOCKEY 97*	DV	75.-
NORMALITY	DV	69.-
PRIVATEER THE DARKENING*	DV	69.-
RALLY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	75.-
RIDDLE OF MASTER LU	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT*	DV	79.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	EV	49.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
SYNDICATE WARS*	DV	79.-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TOONSTRUCK	DA	75.-
VIRTUA FIGHTER	DV	75.-
WARCRAFT II	DV	75.-
WARCRAFT II EXP. PACK	EV	29.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version
 EV: Englische Version
 DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

Mit * gekennzeichnete Spiele
 erscheinen in den nächsten
 Wochen. Vorbestellung erwünscht!

BESTELLEN:**0180 5 130 530**

BORIS GAMES
 is a Trademark of
MEDIA PUBLISHING

Spezialpreisliste gegen
 Altersnachweis anfordern!

Irrtum
 vorbehalten.



BORIS
 GAMES



Und hier, meine Damen und Herren, der Staubsauger (mit „s“) von Klauz... äh... Klaus

“Schleich’ dich”, dachte Martin Mirbach, als ihn sein Chef zum siebten Mal nach dem fertigen Review fragte. Am liebsten hätte er noch tagelang weitergespielt.

Warum bekommen deutsche Spielehersteller eigentlich immer Punktabzug? In den Reviews, meine ich. Ist Ihnen nicht auch schon aufgefallen, daß die großen Hersteller aus Übersee im Durchschnitt mit einer besseren Wertung bedacht werden? Es mag am Respekt vor großen Namen liegen, vielleicht auch daran, daß noch vor ein paar Jahren viele deutsche Entwicklungen einem direkten Vergleich tatsächlich nicht standhalten konnten. Doch mittlerweile sind diese Zeiten längst vorbei. In einigen Marktsegmenten, bei den Werbespielen etwa, haben deutsche Firmen zumindest in qualitativer Hinsicht die Nase vorn. Und jene Hersteller, die schon etwas länger am Markt sind, scheuen sich nicht, ausgetretene Pfade zu verlassen.

Allen voran Blue Byte aus Mülheim. Bekannt geworden vor allem durch die Battle Isle-Trilogie, feierten sie jüngst Erfolge mit Die Siedler II. Auch auf der CeBIT HOME gehörte der Blue Byte-Stand zu den meist umlagerten Attraktionen, was nicht zuletzt an der Vorschau auf das im nächsten Jahr erscheinende Helikopter-Spektakel gelegen haben mag. Doch auch hier und jetzt sind die Mülheimer mit einem neuen Titel präsent. Mit ihrem Unterwasser-Epos Schleichfahrt will man sich auch auf dem Action-Markt einen Namen machen. Na dann: “Gut Tauch” (oder wie sagt man unter Wasser?)

Die Geschichte

Als Hintergrund zum Spiel haben sich die Entwickler eine feingesponnene, umfangreiche und dazu noch sehr gut lesbare Geschichte erdacht, die im Handbuch satte 25 Seiten in Anspruch nimmt. Aber keine Bange, beim Lesen werden Sie gar nicht merken, wie schnell die Zeit vergeht. Wegen dieses hohen Stellenwerts der Geschichte und für alle, die nicht länger warten möchten, lesen sich die Grundzüge der Story wie folgt.

Im 21. Jahrhundert gerät die Welt völlig aus den Fugen. Auf den Kontinenten toben nukleare

Kriege, nicht erst, seit Indien die erste H-Bombe auf Pakistan abgeworfen hat. Krisenherde entstanden ebenso in den nun unabhängigen Republiken der ehemaligen Sowjetunion und auf dem Balkan. Gleichzeitig führten die USA ihren Handelskrieg mit Japan mit immer brutaleren Mitteln, im Nahen Osten und in Südamerika tobten fundamentale Glaubenskriege. Australien wurde vom fortschreitenden Abbau der Ozonschicht am meisten betroffen, die Bewohner dieses Kontinents flüchteten in Heerscharen. Und seit dem Zusammenbruch der UNO im Jahre 2030 fehlte auch die letzte ethische Kontrollinstanz.

Als Folge der nuklearen Kriegführung und der immer schlimmeren Klimakatastrophen schmolz das Eis der Polkappen um über 30 Prozent, die Atmosphäre heizte sich zunehmend auf. Orkane wüteten an den Küsten der immer kleiner werdenden Kontinente, Rohstoffe waren kaum noch vorhanden. Der Kampf um die letzten verbleibenden Ressourcen kannte keine Gewinner. Schließlich verdunkelte ein Partikelgürtel die Hemisphäre und ließ keinen Sonnenstrahl mehr an die Erdoberfläche dringen, durch den eintretenden nuklearen Winter wurden die Kontinente mit einer meterdicken Eisschicht überzogen, und die letzten überlebenden Menschen flüchteten – ins Wasser.

Aus den ehemaligen Abbaustationen für ozeanische Rohstoffe wurden Zufluchten für die Verzweifelten. Doch die ersten Jahrzehnte waren hart, in der ungewohnten Atmosphäre starben die Menschen an Embolien, Sauerstoffvergiftungen, Zerebralinfarkten und Knochennekrosen. Doch mit den Jahrhunderten schufen sich die Menschen eine neue Welt und nannten sie Aqua. Heute, im Jahre 2611, haben sich sogar die alten Machtblöcke in ihren Grundzügen wieder verfestigt. Es gibt die kapitalistische, demokratisch regierte Atlantische Föderation, das monarchistisch regierte russo-japanische Shogunat, eine Clansunion der arabischen Länder und die verrufene Tornado-Zone im Südpazifik. Dort hat sich ein ruchloser



Hier sehen Sie die Hiob, den ältesten und schwerfälligen der vier Schiffstypen, samt einigen optionalen Ausrüstungsgegenständen



Das Mission-Briefing einschließlich Übersichtskarte darf natürlich nicht fehlen. Auf Knopfdruck geht's dann los

Schleichfahrt



Das Ziel ist erfaßt, sämtliche Cockpitanzeigen auf einen Blick zu übersehen. Lange Wege bleiben dem Auge während der Kampfsequenzen erspart



Für Manche vielleicht zu hart: Im Wasser treibende Leichen können ebenfalls unter Beschuß genommen werden



Je größer die Schiffe, desto mehr Details gibt es zu sehen. Aber glauben Sie ja nicht, daß dies hier schon das größte ist...

Haufen von Söldnern, Piraten und Gesetzlosen zusammengefunden, die mittlerweile zur vierten Macht in der Aqua getauften neuen Welt emporgestiegen sind.

Die Action

In Schleichfahrt übernehmen Sie als Spieler die Rolle eines solchen Söldners. Ihr Name ist Emerald "Dead-Eye" Flint, und in Ihren besseren Tagen zählten Sie sogar zu den besten Kampfpiloten von ganz Aqua. Der Ruf, den Sie sich dabei erarbeiten konnten, ist fast schon legendär. Ihr letzter Auftrag ging allerdings ordentlich in die Hose. Der Schwefeltransporter, den Sie eskortieren sollten, wurde von einer kleinen Armada unter Shogunatsflagge geentert, Sie selbst kamen nur durch einen glücklichen Zufall mit dem Leben davon. Jetzt müssen Sie sich auch noch in einem sehr unangenehmen Gespräch vor Ihrem Auftraggeber verantworten und versuchen, Ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

Sie werden lernen müssen, sich Ihren Lebensunterhalt als Söldner zu verdienen. Sie

werden ganz Aqua bereisen und viele interessante Menschen kennenlernen. Sie werden aber niemals wirklich wissen, wer Ihr Freund ist und wer Ihr Feind. Und Sie werden feststellen, daß Sie bis zum Hals in ein unglaubliches Abenteuer verwickelt sind. Willkommen in Schleichfahrt!

Eigentlich kann es für Sie nur eine Maxime

Gnadenlose Dunkelheit, dröhnender Soundtrack, rasante Grafik

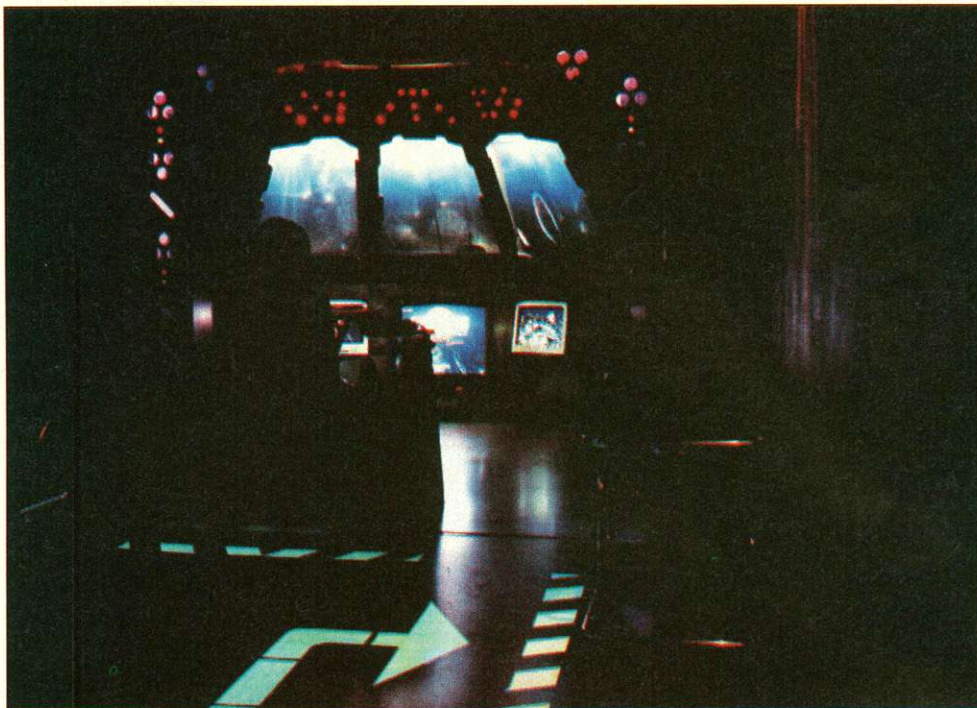
geben: Geld verdienen und überleben, egal von wem der Auftrag kommt! Wenn Sie geschickt wirtschaften, können Sie mit Ihrer Kriegskasse eine Unmenge an Equipment für verschiedene Schiffstypen kaufen. Für die schwerfällige, alte Hiob bis zur schnellen und wendigen Succumbus stehen jeweils kompatible Waffengattungen und Ausrüstungsgegenstände der unterschiedlichsten Art zur Verfügung. Beim Kaufen und Verkaufen gibt es übrigens keinen Wertverlust, was dem

Spieler Raum für eigene Experimente läßt. Da lohnt es sich schon zu sparen, bis man neben einer soliden Panzerung auch über Punisher-Sensoren und Booster-Generatoren verfügt. Aber nicht nur bei der Ausrüstung seines Schiffes wird dem Spieler strategisches Denken abverlangt, eigentlich sollte man sich schon während des Kampfes rationell verhalten. Jeder Schuß kostet schließlich Geld, das hinterher für weitere Komponenten fehlt. Andererseits will man aber jedes Waffensystem mindestens einmal ausprobieren haben, und seien wir ehrlich: Ballern macht einfach einen Heidenspaß...

Zum Glück macht der Actionpart immer noch den Hauptteil des Spiels aus, und er hat es wirklich in sich. Die Gegner sind nicht dumm, die Waffen, die sie gegen den Spieler einsetzen, stehen den eigenen in nichts nach, und man muß mitunter ganz schön einfallsreich sein, um sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen. Ein guter Tip ist es, öfter mal mehrere Waffensysteme miteinander zu kombinieren. Den Gegner zum Beispiel mit der Torch anzulocken und anschließend mit einer weit streuenden Waffe zu



Eine Unterwasserstadt, die sich zu erforschen lohnt



Schon bei der ersten Präsentation des Spiels vor einigen Monaten hat man sich bei Blue Byte große Mühe gegeben. Das gesamte Kellergeschoß wurde kurzerhand mit Brackwasser geflutet, sämtliche anwesenden Journalisten, ob Nichtschwimmer oder doch, wurden zu einer Probefahrt im eigens konstruierten U-Boot (Foto) gezwungen. Einige Kollegen sowie die Pressesprecherin des Hauses mußten anschließend wegen akuter Atemnot stationär behandelt werden

attackieren.

Aber auch hier ist mehr als ein Quentchen Taktik gefragt, denn dieses Beispiel funktioniert ausschließlich bei Gegnern, die mit passivem Sonar arbeiten. Ein Blick in die Box mit weiteren Tips wird Ihnen vor Augen führen, worauf Sie sich bei Schleichfahrt einlassen!

Die Technik

Herzstück und bemerkenswertestes technisches Feature des Spiels ist die ungemein schnelle Vector-Engine. Die Hi-Color-Grafiken (65.536 Farben) laufen mit einer Geschwindigkeit, daß man sich unweigerlich fragt, wozu eigentlich 3-D-Grafikkarten entwickelt werden. In unserem Test konnten wir sogar auf einem betagten P-60 mit ordinärer 2 MB DRAM Grafikkarte erstaunliche Ergebnisse erzielen. Und das, obwohl wir bewußt sämtliche optisch reizvollen, aber das Spiel verlangsamen Eigenschaften eingeschaltet ließen (u.a. Perspektivenkorrektur, Gouraud-Shading und Cockpit-Einblendung). Da macht es einfach nur Spaß, mit einem wendigen Mini-Schiff Haken zu schlagen und dabei zu sehen, daß auch

der Meeresgrund überhaupt nicht pixelig aussieht.

Aber nicht nur bei der Engine, auch bei den Grafiken selbst wurde nicht geknauert. Jedes Schiff verfügt über ein spezifisches Cockpit, das durch seine Gestaltung schon ein Gefühl für die

Schleichfahrt ist ein echter Hit

Manöviereigenschaften vermittelt. Schiffe und Gebäude selbst glänzen mit vielen Details. Dabei gilt: Je größer das Objekt, desto mehr gibt es auch zu sehen. Da die ganze Unterwasser-Welt in Schleichfahrt aus komplett gouraudschattierten Polygonen besteht, sind auch realistische Lichteffekte für Schüsse und Explosionen möglich. True Lightsourcing nennt sich diese korrekt nachgeahmte Lichtausbreitung, durch die sogar Schatten unter Bodenfahrzeugen und Gebäuden möglich sind. Gerade in einer permanent düsteren Spielumgebung wie der in Schleichfahrt sorgen

solche Effekte für eine packende Atmosphäre.

Apropos Atmosphäre: Falls Sie an Ihrer Soundkarte noch kein Subwoofer-System angeschlossen haben, sollten Sie sich diese Anschaffung wirklich überlegen. Besonders im Paket mit Schleichfahrt (es ist ja bald Weihnachten) werden Sie die Vorzüge eines dröhnenden Basses kennen und lieben lernen. Beschreiben kann man das Gefühl eigentlich gar nicht, wenn die Schiffsmotoren dröhnen, der erstklassige Soundtrack aus den Lautsprechern hämmert und die Geschosse krachend in gegnerische Schiffe einschlagen. Aber glauben Sie mir, das bringt's wirklich! Elf der 20 eigens für Schleichfahrt komponierten Musikstücke sind übrigens auf einer limitierten Audio-CD erschienen – aber nur für die Presse, ätsch! Vielleicht sollte sich Blue Byte ja überlegen, auch in den Tonträgermarkt einzusteigen. Für die Sprachausgabe wurden neben Bert Cöll noch weitere erstklassige Sprecher verpflichtet, so daß 60.000 Worte in mehr als 260 Dialogen absolut professionell über die Membranen schwallen.

Der Spaß

Irgendwie hat mich Schleichfahrt sofort an das gute, alte Descent erinnert. Als Spieler findet man sich anfangs in einer ebenso unübersichtlichen Umgebung wieder und braucht erst mal einige Zeit, um sich zu orientieren. Zwar wird dieses Gefühl nicht durch eine Vielzahl unendlich verschachtelter Minenstollen vermittelt, sondern vor allem durch die gnadenlose Dunkelheit, die nur in Bodennähe von den Suchscheinwerfern Ihres Schiffes erhellt wird, es kommt dem Klassiker aber nicht nur beängstigend nahe, sondern übertrifft ihn bisweilen sogar. Was in erster Linie an der ungewöhnlichen Steuerung liegt. An sich läßt sich nämlich jedes Schiff mit einer Kombination aus Joystick und wenigen Tasten auf dem Keyboard schnell und komfortabel steuern – die Strömungen machen Ihnen aber, zumindest zu Anfang, immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Selbst wenn Sie beide Hände über dem Kopf zusammenschlagen, liegt Ihr Schiff nicht ruhig im Wasser, sondern bewegt sich rhythmisch mit dem Sog. Und wenn Sie erst versuchen, gegen eine Strömung zu manövrieren, werden Sie schnell mit ernsthaften Schwierigkeiten konfrontiert.

Es ist überhaupt eine der größten Überraschungen in Schleichfahrt, daß das Spiel trotz seines solide recherchierten wissenschaftlichen Hintergrundes noch so viel Spaß macht. Scheinbar an alles haben die Entwickler gedacht. Daß die Strömungen physikalisch korrekt simuliert wurden, mag ja nicht weiter verwunderlich sein. Aber auch für die im Spiel enthaltenen Seekarten wurden Satellitendaten von US-Instituten eingesetzt, bei den verschiedenen Schiffstypen handelt es sich um "Weiterentwicklung" bereits bestehender oder angedachter Prototypen. Und das ist noch längst nicht alles! Warum es keine blauen Gummibärchen gibt, ist mir ja bekannt, aber daß mit zunehmender Wassertiefe sämtliche Farben

Die durchweg düstere Spielatmosphäre wird durch die zahlreichen Städte und Gebäude nochmals betont. Ob sie sich nun krakenartig über den Meeresboden ausbreiten, oder steil in die Höhe schießen, bedrohlich sehen sie eigentlich immer aus. Aber machen Sie sich doch selbst ein Bild...





So sieht Blue Byte die meriterane Zukunft

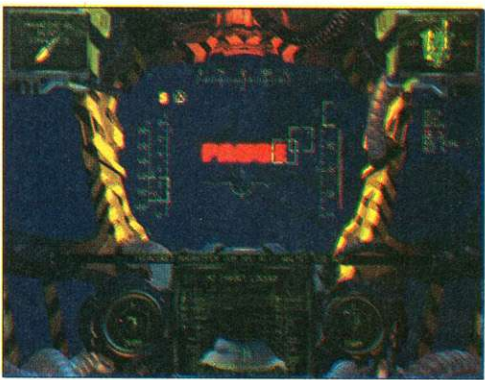
nach und nach verschwinden (zuerst das Rot), weiß ich erst seit meiner ersten Schleichfahrt. Auch viele andere Spielelemente, die man als Spieler eigentlich eher beiläufig registriert (40 Meter dicke Particled Organic Matter-Schicht bedeckt die Meeresoberfläche, DiPol-Antrieb der Sprungschiffe, Homo Aquaticus, etc.) wurden von den Entwicklern in mühevoller Kleinarbeit recherchiert.

Wissenschaftlich trocken wirkt Schleichfahrt trotzdem zu keiner Zeit. Dafür sorgt schon die zum Teil deftige Sprache der Figuren und die eigens fürs Spiel erdachten Floskeln. Sogar die Gebäudebeschriftungen in den verschiedenen Machtblöcken sind in der jeweiligen

Landessprache (oder besser Wassersprache?) dargestellt. Nicht zuletzt muß man die umfangreiche Story erwähnen, die von gelegentlichen Filmen begleitet, mit einigen Überraschungen aufwartet. Und wenn Sie sich erst einmal durch die mit deutlich über 30 Stunden riesige durchschnittliche Spielzeit gekämpft, getaucht und manövriert haben, wartet zum Schluß noch ein echter Knaller. Mehr wird aber nicht verraten.

Das Fazit

Das Experiment ist gelungen: Schleichfahrt ein echter Hit. Durch das gelungene Release des Spiels pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wird



Sie haben es sich verdient! Hin und wieder muß ein kleines Püschchen einfach erlaubt sein

sich der Erfolg sicher auch tiefschwarz in der Mülheimer Jahresbilanz niederschlagen. Damit hätte Blue Byte dann den zweiten Megaseller in Folge und solange die Gewinne dort auch weiterhin in die Entwicklung dermaßen gelungener Produkte fließen, soll uns das nur recht sein. Lediglich bei der Namensgebung wäre etwas mehr Fingerspitzengefühl durchaus angebracht gewesen. Wie man ein derart rasantes Actionspiel auf den schnarchigen Titel Schleichfahrt taufen kann, ist mir bis heute ein Rätsel. Da hätte sich bestimmt etwas Passenderes finden lassen. Aber wir haben ja nicht den Titel zu bewerten, sondern das Spiel. Jeder, der in seiner Freizeit Reviews liest, wird ohnehin früher oder später zu einer Probe-Tauchfahrt starten. Den Rest besorgt, wie immer, die Mundpropaganda. Ich muß mich an dieser Stelle von Ihnen verabschieden, da sind noch ein paar Piratenschiffe im Japangraben bei Svesda Vostock, mit denen ich ein ernstes Wörtchen zu reden habe. (P)

Tauchlehrgang für Anfänger

- An dieser Stelle schon einmal einige Tips für angehende Tiefsee-Söldner: Zum einen werden Sie es so bei Ihrem ersten Einsatz leichter haben, zum anderen erfahren Sie dadurch heute schon etwas über die vielen Möglichkeiten in Schleichfahrt. Also, aufgepaßt!
1. Bleiben Sie immer möglichst nah am Meeresgrund. So erreichen Sie Bodenziele wesentlich besser und können durch geschickte Ausweichmanöver Torpedos gegen Berge oder andere Objekte lenken.
 2. Denken Sie daran, daß Sie mit Hilfe des Umkehrschubs auch rückwärts fahren können. Manche Ziele, wie etwa frontal angreifende Gegner, lassen sich so wesentlich effektiver bekämpfen.
 3. Nutzen Sie Strömungen aus. Gegen eine Strömung zu manövrieren ist mitunter sehr umständlich, sich von ihr treiben zu lassen dagegen überaus nützlich. Nicht zuletzt, weil Sie sich mit abgestelltem Motor wesentlich leichter bewegen.
 4. Sie haben die Möglichkeit, Ihr Schiff auf den Rücken zu drehen. So sind Sie einerseits durch den Meeresgrund geschützt und können andererseits die Geschütztürme an der Unterseite des Schiffes (falls vorhanden) gegen Ihre Gegner einsetzen.
 5. Nutzen Sie den Lärm! Sonargesteuerte Torpedos lassen sich manchmal ablenken, wenn Sie ein eigenes Torpedo abschießen, das für den Gegner lauter ist als Ihre Schiffsgeräusche. Also Motor aus und Luft anhalten, dann klappt's vielleicht.
 6. Geschütztürme am Boden lassen sich mit ungelenkten Torpedos nicht zerstören, da diese sofort von einer Salve getroffen und zerstört würden. Schießen Sie also ein gelenktes Torpedo aus einer Position ab, die ein Anflug in weitem Bogen erforderlich macht.
 7. Werfen Sie doch mal eine Buzzer über einem großen, trägen Gegner ab und warten Sie ab, was passiert...

SCHLEICHFAHRT

Alternativen:

- Descent II
- Interplay ● ca. 100 Mark
- Rebel Assault 2
- Softgold ● ca. 90 Mark
- Millennia – Altered Destinies
- CDPower ● DM 14,80

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, HiColor
SVGA Grafikkarte (16 Bit,
65.000 Farben), DOS 5.0

Pro
Beklemmende Tiefseeatmosphäre
Sehr gute Geschichte
Riesiger Spielumfang
Die Überraschung zum Schluß

Kontra
Nicht für wasserscheue
Klaustrophobiker geeignet

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

TOTAL: 91

Deadlock

„Ich hab' auch gerade einen toten Punkt“, dachte Martin Mirbach und fragte sich, wie man ein Spiel nur Deadlock nennen konnte. Ob er wohl den Grund dafür gefunden hat?



Nein, dies ist nicht die grüne Insel. Irland liegt weiter westlich im Weltall, vom Saturn aus gesehen...

Neulich klingelte mein Telefon. Eine mir unbekannte Stimme forderte mich auf, meine Sachen zu packen und unverzüglich mit der Eroberung fremder Planeten anzufangen. Friedlich oder notfalls eben mit Gewalt. Es war noch ziemlich früh am Morgen, und so ganz konnte ich die Situation nicht verstehen. Die Stimme gehörte eindeutig zu einer weiblichen Person, aber daß sich mein ehemaliger Spieß einer Geschlechtsumwandlung unterzogen hätte, hielt ich für ziemlich unwahrscheinlich. Außerdem war ich doch gar kein Reservist, meine Pflichtübung bei der Bundeswehr längst verjährt. Hatte da jemand zu oft Independence Day gesehen und nun beschlossen, den Spieß einfach umzudrehen?

Aber warum gerade mit mir, Himmelfahrtskommandos gibt's doch bei der PC Power schon genug! Ich sagte jedoch nichts und hörte einfach weiter zu. Irgendwann ging mir dann ein Licht auf und ich erkannte, wer hinter dieser Aktion steckte: Die freundliche Pressesprecherin von Warner wollte mich einfach noch mal mit der Nase auf die Vorzüge von Deadlock stoßen. Um ein Review ging es also, und nicht um Abenteuer, Ehre, Ruhm und Reichtum! Na wartet, das werdet ihr mir büßen, ihr kleinen Außerirdischen...

Nummer 2317, bitte an den Start

Nun gibt es ja Strategiespiele wie Sand am Meer, und auch Deadlock fällt in diese Kategorie. Auch durch die simple Tatsache, daß es nicht auf der Erde, sondern in den unendlichen Weiten des

Weltalls (übrigens eine der meist benutzten Phrasen in Texten wie diesem) spielt, macht es noch nicht zu etwas Besonderem. Spiele wie Ascendancy gibt es schon seit langem, und erst vor ein paar Wochen sorgte Master of Orion II für ein neues Highlight in diesem Genre. Wer eins dieser Spiele kennt (und mag) wird auch mit Deadlock gut zurecht kommen – bahnbrechende Neuigkeiten wird man hier jedoch nicht finden.

Wie immer geht es

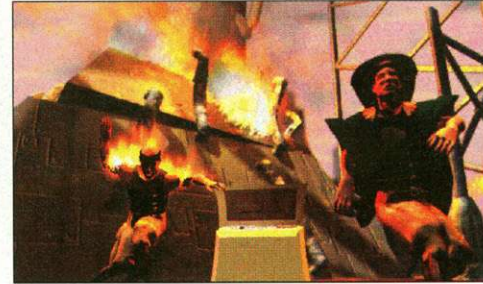
darum, im Wettstreit mit anderen Rassen bestimmte Planeten zu kolonisieren. In diesem Fall

Bahnbrechende Neuigkeiten wird man hier nicht finden.

arbeiten insgesamt sieben Spezies gegeneinander, von denen jede einzelne über eigene Fähigkeiten, Stärken und Schwächen verfügt. Bei der strategischen Vorgehensweise bieten sich zwei



Ansichtssache: Bildschirmfüllend sieht das Spielfeld so aus, auf die Statistiken müssen Sie dann verzichten



Oh, loderndes Feuer! Schon im Intro wühlt das Kampfgetümmel

Taktiken an. Entweder man schafft es, eine zuvor festgelegte Anzahl an City Centers (in der Regel fünf) auf dem Planeten zu errichten und für eine Spielrunde lang zu halten, oder man metzelt mit kriegerischer Brachialgewalt sämtliche Gegner nieder, die mit dem Spieler um die planetarische Vorherrschaft konkurrieren. So kommt Deadlock den unterschiedlichen Charaktereigenschaften seiner Spieler sehr entgegen, vom stoischen Pfeifenraucher bis zum explosiven Choleriker mit Schaum vor dem Mund wird jeder bedient. Ganz auseinander dividieren lassen sich die einzelnen Spielelemente allerdings nicht, je ein Quentchen an ökologischem, technischem und militärischem Ehrgeiz sollte man schon mitbringen.

Über den Spielablauf muß man eigentlich keine weiteren Worte verlieren. Verschiedene Gebäudetypen stehen von Anfang an zur Verfügung, andere kommen im Verlauf des Spiels hinzu. So steigen parallel zur Entwicklung der vom Spieler geführten Rasse auch die Möglichkeiten, weitere

Fortschritte zu erzielen. Allerdings nicht ohne Grenzen, so viel ist klar. Schade ist nur, daß man sich diese Grenzen viel zu schnell erschließen kann und schon nach verhältnismäßig kurzer Spielzeit sämtliche Gebäudetypen ausgeschöpft sind. Dann geht es nur noch darum, mit den vorhandenen Mitteln möglichst erfolgreich umzugehen.

Um auch in diesem Spielstadium für ein wenig Abwechslung zu sorgen, hat man kurzerhand die

Möglichkeit diplomatischer Kontaktaufnahme zu anderen Rassen ins Spiel eingebaut. Leider bestehen solche Kontakte hauptsächlich aus einfallslosen Platitüden, die anfangs vielleicht einen gewissen Unterhaltungswert besitzen, sich aber viel zu schnell abnutzen. Auch hier wurde also einiges an Potential verschenkt.

Zurück in die Gegenwart

In technischer Hinsicht bleibt bei Deadlock alles beim Alten. Das Spiel läuft ausschließlich unter Windows (3.x oder 95) und arbeitet daher mit bekannter Fenstertechnik und komfortablen Menüleisten. So kann der Spieler fast während des gesamten Spielablaufs nur mit der Maus arbeiten, die rechte Taste und der Doppelklick sind ebenso einsetzbar wie Drag-and-Drop. Auch in der grafischen Gestaltung hat man sich ganz auf Altbewährtes verlassen. Ein schönes Intro mit hübschen Polygon-Männchen stimmt den Spieler auf seine Aufgaben und die Handlung des Spiels ein, wo man es dann mit der gewohnten Landkarte zu tun bekommt. Zoomen ist möglich, und nicht erst in der höchsten Stufe sind sämtliche Gebäude gut zu erkennen.

Auf liebenswerte Detailanimationen à la Siedler hat man bei Deadlock verzichtet, jeweils hundert Bewohner werden durch eine Figur symbolisiert.

Hi-Hi-Hilfe!

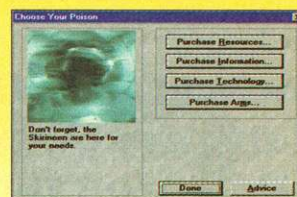
Die Hilfefunktion in Deadlock ist zum Teil an das Tutorial gekoppelt und wird nicht nur (aber ganz besonders) für den Anfänger schnell unverzichtbar werden. Hier ein Beispiel:



Sie wollen ein wissenschaftliches Projekt starten, aber wissen nicht weiter. Es reicht ein Klick auf "Advice"...



...und schon erscheint Ihr freundlicher Tutor mit Rat und Tat. Falls Sie dann immer noch nicht zufrieden sind...



...wenden Sie sich doch einfach an den hilfsbereiten Schwarzmarkthändler von nebenan. Für ein paar Dollar mehr bekommen Sie hier alles, was das Herz begehrt

für die deutsche Lokalisierung in Unkosten gestürzt. Das Ergebnis soll in nichts hinter der Originalversion zurückstehen. Wir wissen es noch nicht, wollen es aber bis auf weiteres einfach mal glauben.

Die Schlacht im Netz

Warum sollte ich Ihnen also empfehlen, Deadlock zu kaufen? Wie schon erwähnt, gibt es nichts wirklich Innovatives, aber auch nichts, was man schmerzlich vermissen würde. Der

die Zerstörung wichtiger Gebäude. Sie sollten sich diesen Schritt also besser zweimal überlegen.

Ach ja, eine Multiplayer-Option gibt es auch noch. Sowohl über (Null-) Modem und im lokalen Netzwerk als auch im Internet läßt sich Deadlock mit bis zu sieben Spielern ausfechten. Allerdings mit erheblichen Einschränkungen. Verfügen etwa nicht alle Spieler über die CD, läßt es sich nach der Installation auf allen Rechnern zwar spielen, jedoch stehen viele Funktionen (Filme, Musik, einige Schwarzmarkt-Möglichkeiten, die meisten fortgeschrittenen Technologien,...) nur dem Spieler mit der Original-CD zur Verfügung. Oder anders ausgedrückt: Wer das Spiel nicht kauft, kann auch nicht gewinnen! Der Internet-Zugang erfolgt ausschließlich über Windows 95 und nur über die Provider MPlayer und Total Entertainment Network (TEN). Sollte sich dies für die deutsche Version nicht ändern, können die meisten Spieler auch diese Option vergessen.

Die glorreichen Sieben

So sehen sie aus und so heißen sie auch, die sieben Rassen, unter denen der Spieler in Deadlock auswählen kann. Im Multiplayer-Modus empfiehlt es sich übrigens, die unterschiedlichen Stärken und Schwächen gleichzuschalten. Das ist nicht nur möglich, sondern auch fair!



Statistiken gibt's reichlich und das obligate Statusfenster zu jedem Gebäude fehlt natürlich auch nicht – eben alles beim Alten.

Gleiches gilt für den Sound. Nun darf man sich über Geschmack bekanntlich nicht streiten (und tut es doch immer wieder, besonders, wenn der eigene Chefredakteur einen ganz schlechten hat).

(Anm. des Chefredakteurs: Das sagt er nur, weil ich neulich beim Karaoke-Wettbewerb den Ersten gemacht habe. Neid der Unmusikalischen, hehe.)

Aber auf mich wirkt die musikalische Untermalung, einschließlich des in dem Readme-File hochgepriesenen Deadlock-Songs eher wie melodioses Alltagsgeschäft. Ein echtes Schmankerl fand sich lediglich in der Sprachausgabe der englischen Version, die uns für dieses Review zur Verfügung stand. Wenn man Warner glauben darf, hat man diese Stärke dort erkannt und sich auch

Schwierigkeitsgrad ist von "Hirntod" bis "Unschlagbar" einzustellen, ob diese Angaben stimmen, hängt allerdings von dem Talent und der Erfahrung des Spielers ab. Es sieht in der Tat danach aus, als richte sich Deadlock in erster Linie an Genre-Neulinge, zumindest, wenn man sich den Stellenwert und den Umfang des (exzellenten) Tutorials und der ebenso ausgiebigen Online-Hilfe vor Augen führt. Diese Zielgruppe wird sich dann auch mit dem geringeren Spielumfang zufrieden geben.

Alte Hasen werden sich vielleicht an der Möglichkeit erfreuen, in diesem Spiel auch den Schwarzmarkt kontaktieren zu können. Hier kann man Information und Technologien nicht nur kaufen, sondern auch verkaufen. Aber Vorsicht, solche Aktionen sind natürlich illegal. Sollten sie bekannt werden, hätte das einen Skandal und damit eine sinkende Moral in der Bevölkerung zur Folge. Vielleicht sogar bürgerkriegsähnliche Unruhen und

Alternativen:

Master of Orion 2
Microprose • ca. 100 Mark
Ascendancy
Logic Factory • ca. 120 Mark
Colony Wars
Black Legend • ca. 80 Mark

Hersteller: Accolade / Warner Interactive

Preis: 94, 95 Mark,
Umtausch englische in deutsche Version möglich

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM,
Windows 3.1 oder 95, SVGA

Pro
Sehr gutes Tutorial
Umfangreiche Online-Hilfe
Originelle Schwarzmarkt-Option

Kontra
Nicht sonderlich umfangreich
Keine echten Innovationen

Spiel-/Dauerspaß: **32 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **15 von 20**
Sound: **14 von 20**

TOTAL: 70

DEADLOCK

SWIV 3D

Nach dem großen Erfolg auf der Amiga-Plattform gibt es SWIV nun auch in einer 3-D-Version für den PC. Ob diese Umsetzung eine gute Idee war, wird sich zeigen. Beim Hersteller SCI jedenfalls ist man dieser Ansicht. Die Firma hat das Spiel vollständig selbst entwickelt und nun unter dem Titel SWIV 3D auf den Markt gebracht. Jonathan Eves zog aus, um herauszufinden, wie gut das neue Game geworden ist.

Als Pilot des Special Weapon Interdiction Vehicle (kurz: SWIV) kämpfen Sie in 17 weiträumigen Levels gegen das Böse. Zu Beginn besitzen Sie nur einen schwach bewaffneten Helikopter. Im Laufe des Spieles finden Sie dann 18 verschiedene Waffensysteme, mit denen Sie Ihren kleinen Liebling aufrüsten können.

Am Anfang jedes Levels werden Ihnen die Angriffsziele in der jeweiligen Region genannt. Zuerst einmal müssen Sie dorthin fliegen, ohne vom feindlichen Feuer erwischt zu werden. Im weiteren Verlauf wechseln Sie dann in andere Vehikel, zum Beispiel einen Jeep. Damit gehen Sie auf dem Boden zum Angriff gegen Ihren Gegner über.

Schwache Grafik

Verglichen mit manch anderem Spiel dieses Genres ist die Grafik von SWIV 3D leider nicht besonders beeindruckend. Im Flug sehen Sie Ihren Helikopter von hinten aus der Perspektive einer Verfolgerkamera. Gesteuert wird Ihr Hubschrauber mittels Tastatur oder Maus und Tastatur. Auf eine Joypad-Option haben die Programmierer aus mir unverständlichen

Ein Amiga-Klassiker, in der PC-Version stark reduziert

Gründen verzichtet.

Damit die Steuerung für den Spieler nicht zu kompliziert wird, übernimmt der Computer die Höhenkontrolle des Hubschraubers. Auch im bergigen Gelände behält dieser immer die gleiche Höhe über Grund bei. Und um das Spiel ein bißchen aufregender zu gestalten (vielleicht auch nur, damit es nicht so flach wirkt), hat SCI auch gleich eine ganze Menge Berge in die Grafik eingebaut.

Die Grafik ist schnell und scrollt butterweich.

Mit der Darstellung des Horizontes haben es sich die Entwickler allerdings etwas einfach gemacht. Alles was weiter entfernt liegt, verschwindet im Nebel des Unbestimmten. So wurde Programmier- und Rechenaufwand gespart.

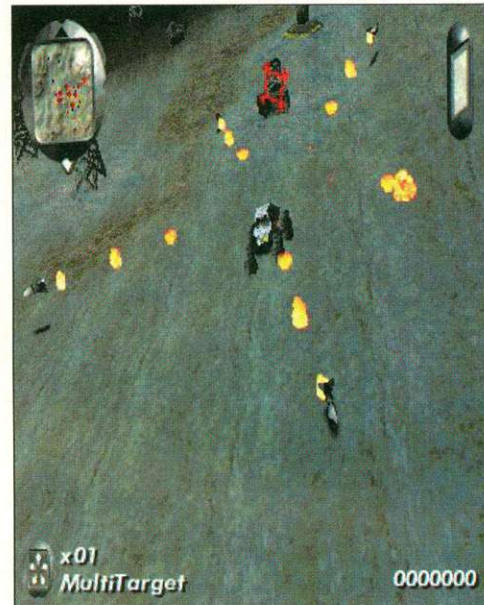
Dafür wird die Grafik in unmittelbarer Nähe des SWIV immerhin nicht pixelig, wie es sonst schon mal öfter bei anderen Grafik-Engines passiert. Außerdem erlaubt das Programm absolut freies Herumsteuern Ihres SWIV auf dem gesamten Spielfeld.

Mäßige Musik

Bei der Musik stehen Ihnen nur ein Audiotrack mit klassischer Musik und als Alternative ein dumpfes Stampfen im Stile heutiger Tanzmusik zur Wahl. Wie auch immer: Die Musikberieselung ist bei diesem Game ohnehin nicht so wichtig, da es hier vor allem darauf ankommt, feindliche Angriffe rechtzeitig zu hören. Fetziges Musik könnte hiervon nur ablenken.

Apropos Angriffe: Ihre Feinde zeigen nur selten Schwächen beim Feuerduell. Meist aber machen sie Ihnen ganz gut Feuer unter dem Allerwertesten. Mancher mag nun sagen, das Spiel hat eben einen hohen Anspruch und taktische Tiefe. Aber nach meiner Ansicht sind die Gegner nur deswegen so hart im Austeilen, damit das ganze Game etwas länger dauert.

SWIV 3D ist ein klassisches Shoot'em-Up geworden. Es enthält alle Elemente dieses Genres. In jedem Level müssen Sie Ihre Aufgaben erfolgreich erfüllen (also möglichst viele gegnerische Anlagen dem Erdboden gleichmachen), um zum nächsten Auftrag durchzustarten. Vermutlich wird dieses Spiel deshalb nur wirklichen Anhängern der Gattung gefallen. Einsteiger lassen besser die Finger davon. Wer allerdings gerne in der Gegend herumballert, ohne sich groß um Strategie und Spieltiefe zu kümmern, der hat hier reichlich Gelegenheit dazu.



Mit dem Jeep müssen Sie Ihre Angriffe ganz anders planen und beginnen als mit dem Helikopter

Insgesamt ist SWIV 3D der Versuch, das Amiga-Original auf dem PC umzusetzen. Möglicherweise hätte SCI in dieses Spiel etwas mehr Zeit und Geld investieren sollen, dann hätte es auch die Wertung von damals bekommen. So bleibt es leider nur in den Siebzignern. (D)

Alternativen:

Eigentlich gibt es nur eine Alternative: Das Amiga-Original!

Hersteller:

Preis: ca. 80 Mark

Minimum:

486DX-100, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.XX und 95

Pro

Schnelle Action
Sanftes Bildschirm-Scrolling

Kontra

Auf dem Amiga war's besser

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL:

74

Timon & Pumbaas Spielesammlung

Martin Mirbach ließ sich von zwei neuen Freunden in den Dschungel einladen. Und hatte selten so viel Spaß...

Haben Sie Kinder? Falls ja, werden Sie wahrscheinlich schon längst wissen, was Sie zu Weihnachten verschicken. Sollte aber auf dem Wunschzettel lediglich "Computerspiel" vermerkt sein, geht die Sucherei erst richtig los. Jedes Jahr zur Weihnachtszeit schießen die Neuerscheinungen auf dem Spielemarkt wie Pilze aus dem Boden, und einige Titel haben es diesmal wirklich in sich. So viele Platin-Awards wie in dieser Ausgabe haben wir jedenfalls noch nie auf einmal vergeben. Wenn Sie aber nach einem Spiel suchen, das nicht nur dem Nachwuchs gefällt, sondern bei dem Sie auch selbst auf Ihre Kosten kommen, empfiehlt sich unbedingt ein Blick in Timon & Pumbaas Spielesammlung.

Immer wieder Disney

Wer in diesen Wochen von Disney spricht, meint wahrscheinlich die kassenfüllenden Zeichentrickfilme, die immer wieder zur Weihnachtszeit in unsere Kinos kommen. Im letzten Jahr war es Pocahontas, in diesem Jahr, das gebe ich zu, weiß ich es noch gar nicht. Was vielleicht dran liegt, daß ein anderes Disney-



Von diesem Rundgang aus gelangen Sie zu den verschiedenen Spielen. Und wenn Sie die verschiedenen Gegenstände und Tiere am Wegesrand anklicken, passieren ein paar Überraschungen

Produkt meine ganze Aufmerksamkeit in Anspruch genommen hat. In Zusammenarbeit mit dem renommierten Software-Haus 7th Level entstand nämlich Timon & Pumbaas Spielesammlung, und die hat mich ganz schön lange an den Bildschirm gefesselt. Immerhin verschleppten mich meine beiden Gastgeber nicht nur in den Dschungel, sondern überredeten mich dort auch noch dazu, fünf verschiedene Spiele

auszuprobieren.

Mit dem Dschungel-Flipper kommt man auf Anhieb klar, das Spielprinzip ist ja auch hinreichend bekannt. Trotzdem handelt es sich hier um eine originelle Variante, bei der viele Spielelemente (Abzug, Ziele, Kugeln, etc.) durch animierte Dschungeltiere oder -utensilien ersetzt wurden. Macht von Anfang an Spaß und enthält einige gelungene Überraschungen. Das nächste Spiel, die Beerenschleuder, fordert den Spieler schon etwas mehr, wenn auch nicht vor dem fünften Level. Hier geht es darum, mit Beeren auf unsympathische Tiere wie Geier und Hyänen, sowie auf eigens für Sie aufgestellte Pappkameraden zu schießen. Wer Pumbaa, Timon oder einen ihrer Freunde trifft, wird mit Punktabzug bestraft. Je mehr Ziele auf dem Monitor auftauchen, desto öfter kann genau das passieren.

Bei Hippo-Hopp müssen Sie einen Fluß überqueren, indem Sie von einem Flußpferd zu nächsten hüpfen. Baumstämme und Schildkröten können Sie auch benutzen, besonders wenn sich darauf Insekten oder andere Leckereien befinden, die Ihr Punktekonto zusätzlich auffüllen. Die Käferfalle erinnert stark an Alexej Pajitnovs Qwirks. Auch hier müssen Sie herabfallende und schön animierte Tierchen nach Farben geordnet aufstapeln. Liegen mindestens vier Käfer einer Farbe nebeneinander, zerplatzen diese und schaffen somit Raum für die nächsten. Auch nicht neu, aber immer noch ein echter Süchtigmacher! Besonders gut gefällt mir Rülpsen, bei dem Sie Pumbaa so unter von einem Baum plazieren müssen, daß er herabfallende Käfer und Früchte mit einer Rülpsbombe zerstören kann. Aber passen Sie auf, daß ihm weder die Kokosnuß auf den Kopf noch die Spinne ins Maul fällt.

Frohes Fest!

Alles in allem ist diese Spielesammlung ein echter Knaller. In der kleinsten Installation belegt sie ganze 0,4 Megabyte auf Ihrer Festplatte, läuft dann aber immer noch sehr flüssig und ist, ganz nach Gusto, entweder mit Tastatur, Maus oder Joystick zu bedienen. Nette Kleinigkeiten, wie die Möglichkeit am Flipper zu rütteln oder die unzähligen netten Animationen am Wegesrand, sorgen für zusätzlichen Spaß. Daher kann ich dieses Spiel auch jedem zum Kauf empfehlen, der gar keine Kinder hat und einfach nur ein



Wie auf der Kirmes: Wer die meisten Treffer landet, wird Schützenkönig

gelungenes Weihnachtsgeschenk für sich selbst sucht. Am besten, Sie probieren es noch am heiligen Abend aus, unmittelbar vor dem Vertilgen der Weihnachtsgans. Dann wird nämlich die herzhafteste Geräuschkulisse bei Rülpsen für lustige Gesichter bei allen eventuell anwesenden Omas und Tanten sorgen. Also, ich find' so was lustig!

TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG

Alternativen:

Qwirks
Microprose • ca. 100 Mark
Baku Baku
Sega • ca. 69 Mark
Think-X
JoWoD-Productions • 49,95 Mark

Hersteller: Disney Interactive / 7th Level

Preis: 99,95 Mark

Minimum:

486 DX 33, 8 MB RAM,
Windows 3.1 oder 95, SVGA

Pro

Für jede Altersgruppe geeignet
Jedes Spiel macht Spaß
Viel Liebe zum Detail

Kontra

Keine neuen Spielideen
Speichert keine Spielstände für zwei Spieler

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL:

82

Star Control 3

Martin Mirbach versucht zum dritten Mal, die Erde zu retten

Es war einmal vor allzu langer Zeit, da kam ein Spiel namens Star Control auf den Markt. Damals waren die Spieler recht begeistert und verbrachten Stunden über Stunden vor Rechnern, die man heutzutage bestenfalls noch im Museum finden kann. Und wie das halt so ist mit erfolgreichen Spielen, ließ ein Nachfolger gar nicht lange auf sich warten. Und wie das halt so ist mit Nachfolgern, gibt es meist auch einen dritten Teil. Genau dieser steht jetzt in den Regalen, er heißt (Überraschung!) Star Control 3 und wartet darauf, doch noch unter dem einen oder anderen Weihnachtsbaum zu landen.

Damals im Weltall...

Im ersten Teil der Trilogie tobten zahlreiche Schlachten zwischen der Allianz der freien Sterne, der auch die Menschen angehörten, und der sogenannten Hierarchie. Die älteren von Ihnen werden sich vielleicht noch daran erinnern. Klaus jedenfalls erzählt mindestens einmal pro Woche davon, wie er seinerzeit ganz



Was hat dieses Wesen mit unserem Verlagsleiter gemein? Beide haben ihre Augen überall...

allein das Universum rettete. Die Handlung des zweiten Teils war auch nicht origineller. Irgendwie hatte sich die Hierarchie erholt, die Menschen gingen mit anderen Rassen eine neue Allianz ein und das ganze Spektakel ging von vorne los. Von diesen Schlachten habe ich Klaus noch nie schwadronieren hören. Wahrscheinlich hatte er die Altersgrenze für Kampfpiloten schon damals überschritten – oder die 54 Dioptrin auf beiden Augen waren doch zuviel.

(Anm. des Chefredakteurs: Neulich rief Stammler Matthias (Grüß!) an und war um Deine Gesundheit besorgt. Mittlerweile zu Recht, komm' Du Montag in die Redaktion...)

Wie dem auch sei, jetzt haben wir einen dritten Teil. Und diesmal haben die Entwickler all ihre Kreativität gebündelt und sich etwas völlig Neues einfallen lassen. Es sind mysteriöse Kräfte, die das Universum bedrohen. Menschen, Ex-



Wir vom Planeten Melmag mögen am liebsten pürierte Katzen mit Vanillesauce



Bei der Führerscheinprüfung ist dieser Typ glatt durchgefallen. Er hatte Schwierigkeiten mit dem räumlichen Sehen

Angehörige der Hierarchie und viele andere Spezies haben nur gemeinsam eine Chance, gegen diese Macht zu bestehen. Dabei führen zwei Wege zum Ziel. Zum einen gibt es den Adventure-Teil, der aber nichts anderes erfordert als Strategie. Wahrscheinlich wurde er deswegen Adventure genannt, weil man hier mehr 1000 Planeten erkunden, mit Aliens in Kontakt treten und Kolonien bilden kann. Der Haken an der Sache: Die mysteriöse Macht hat den interstellaren Verkehr bereits zusammenbrechen lassen, nur Ihr Schiff ist in der Lage zwischen den Sternen zu reisen. Verlieren Sie es, und das Schicksal des Universums ist besiegelt.

Fast wie am Automaten

Es gibt noch eine zweite Art, zum Ziel zu kommen. Und zwar mit Hyper-Melee, einem 2-D-Geballere, das mich an glorreiche Zeiten in

diversen Spielhallen erinnert. Einzelne Gefechte gibt es natürlich auch im Adventure-Teil immer wieder, allerdings handelt es sich dort um Scharmützel der harmloseren Art. Während es dort nämlich auf taktisches Vorgehen ankommt, geht es bei Hyper-Melee nur um den Kampf. Jeder der beiden Spieler (wobei einer auch durch den Computer ersetzt werden kann) stellt seine eigene Flotte zusammen, um anschließend Schiff für Schiff gegeneinander anzutreten. Dabei ist die Steuerung so schwammig und das Gedudel aus den Lautsprechern so monoton, daß man sich wirklich fragt, wo die letzten 15 Jahre geblieben sind. Lediglich die Grafiken sind etwas besser.

Es gibt also mehrere Arten, Star Control 3 zu spielen: taktisch, kämpferisch oder mit einer Kombination aus beiden Teilen. Wenn Sie meine Empfehlung hören möchten, spielen Sie es aber besser überhaupt nicht. Für ein paar Minuten ist Hyper-Melee ja ganz interessant, vor allem, wenn man sich zu zweit den nostalgischen Gefühlen hingibt. Der große Rest des Spiels bleibt allerdings recht fad, da hilft es auch nicht, daß ein jüngst erschienener Roman zum Spiel (Star Control: Interbellum, erschienen bei Prima Publishing) dem Produkt zu etwas mehr Beachtung verhelfen soll. Da sind wir schon seit langem Besseres gewohnt. ☹

Alternativen:

Millennia: Altered Destinies
Take 2 ● 14,80 Mark
(CD Power 12/96)

Deadlock
Accolade ● ca. 100 Mark

Master of Orion 2
Bullfrog ● ca. 100 Mark

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Sieht aus und fühlt sich an wie damals
Zu zweit macht ballern immer Spaß

Kontra
Längst nicht mehr zeitgemäß
Absolut unoriginell

Spiel-/Dauerspaß:	23 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	11 von 20

TOTAL:

54

Mechwarrior 2: Mercenaries

Martin Mirbach startet eine Karriere der etwas anderen Art.

Hey, Sie da, können Sie mich hören? Ja, genau Sie meine ich. Das armselige Menschlein, das seine Nase gerade ganz tief in die PC Power steckt. Vor kurzem war ich noch so wie Sie. Und wie alle anderen auch. Meine winselnden Kollegen in der Redaktion, meine sogenannten Freunde und sogar meine Familie – alle gehörten wir zur gleichen Sorte Mensch. Tagsüber arbeiten, abends das Bierchen vor dem Fernseher, zweimal pro Jahr in Urlaub fahren und keine Aussicht, diesem langweiligen Idyll irgendwann einmal zu entfliehen. Wie gesagt, bis vor kurzem.

Dann bekam ich ein Angebot, das mein ganzes Leben auf einen Schlag verändern sollte. Ich durfte eine militärische Ausbildung zum Mechwarrior absolvieren und meine Brötchen anschließend als Söldner verdienen. Was soll ich Ihnen da noch sagen? Diese Chance ließ ich mir natürlich nicht entgehen.

Erste Sporen

Die Grundausbildung in der Akademie war knüppelhart, das können Sie mir glauben. Ich wurde bei Hanson's Roughriders stationiert und mein Ausbilder, Drill-Sergeant Unther schien mich nicht besonders zu mögen. Aber das war mir egal. Ich



Dürfen's auch ein paar Kilo Munition mehr sein?

wollte einfach alles lernen, was er drauf hatte. Danach würden wir schon sehen, wer von uns beiden den besseren Söldner abgeben würde.

Am ersten Tag ließ er mich einfach durchs Gelände rennen, immer von einem Navigationspunkt zum nächsten. "Schnelligkeit heißt



Der Nächste, bitte! Freiwillige können sich hier für die Truppe anwerben lassen



Hier werden Sie gebaut, die Mechs. Ach, könnt' ich sie doch alle haben...

Leben", schrie er mich an, "wenn du zu langsam wirst, bleibst du auf der Strecke." Als ob ich das nicht selber wüßte. Natürlich erledigte ich dieses Training in Rekordzeit.

Am zweiten Tag ging's dann etwas deftiger zur Sache. "Die ersten Gegner darfst du heute schon vor dem Frühstück erledigen", versprach Unther. Und genau das tat ich auch. Ich zerstörte drei Flieger, die gerade aufgetankt wurden, noch bevor die Piloten auf den Knopf für den Schleudersitz drücken

konnten. Den restlichen Flughafen legte ich auch gleich in Schutt und Asche. Ich dachte, wow, jetzt geht es endlich richtig zur Sache, aber da lag ich wohl falsch. Am nächsten Tag befahl mir Unther in einem Konvoi diejenigen LKW zu orten, die Munition transportierten. Anschließend schoß er sie der Reihe nach ab, während ich nur daneben stehen und zusehen durfte. Bang! Bang! Bang! Was glaubte dieser Penner eigentlich, mit wem er es zu tun hatte?

(Anm. des Chefredakteurs: Möchtest Du darauf WIRKLICH eine Antwort?)

Ich wartete, bis er fertig war und zu unserem Raumschiff zurückkehren wollte. Dann schoß ich ihm mit beiden Lasern in seinen häßlichen Rücken. Von jetzt an war ich auf mich selbst gestellt.

Für die nächste Zeit zog ich es vor, alleine zu arbeiten. Ich nahm Aufträge auf den verschiedensten Planeten an und verdiente nicht schlecht. Aber das alles liegt schon eine Weile zurück. Heute kommandiere ich selbst mehrere Einheiten. Klar, das bringt viel Bürokratie mit sich, Buchhaltung und so. Deshalb setze ich mich immer noch so oft es geht selbst ans Steuer eines Mechs und veranstalte irgendwo eine Riesensause. In den nächsten Tagen werde ich meinen ehemaligen Kollegen von der PC Power zeigen, daß ich sie immer noch mag und ein paar Ziele in Nürnberg,

München und Eschwege von der Landkarte wischen. Und wenn sie sich dann ganz sicher fühlen, wird es Zeit für einen Kurztrip nach Enschede...

Und jetzt Sie

Möchten Sie auch viel Geld verdienen und sich Ihre Arbeitszeit selbst einteilen? Zwar keinen Boß haben, aber dafür gOOPSe Weiber, tolle Autos und eine Villa mit Pool? Dann kaufen Sie sich Mechwarrior 2: Mercenaries und fangen Sie sofort ein neues Leben an. Okay, ich kann mir denken, was in manchen anderen Magazinen stehen wird. Gutes Spiel, schnelle Grafiken, viel Spaß, aber nach Mechwarrior, Mechwarrior 2, Expansion Set und NetMech nur ein weiterer Aufguß.

Aber sehen Sie doch mal die Vorteile. Sie kennen sich bereits aus, kommen schnell zurecht und Spaß macht es wirklich. Sollte jedenfalls in meiner Gegenwart irgend jemand schlecht über dieses Spiel reden, kann ich ihm nur raten, schnell in Deckung zu gehen. Schnell genug wird's sowieso nicht sein. (P)

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Alternativen:
 Earthsiege 2
 Sierra • ca. 100 Mark
 Mechwarrior 2
 Activision • ca. 60 Mark
 Rebel Assault 2
 LucasArts • ca. 90 Mark

Hersteller: Activision
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
 486 DX 66, 8 MB RAM (Pentium 75
 und 16 MB für Windows 95), SVGA,
 DOS 6.22

Pro
 Schneller Einstieg durch bekanntes
 Spielprinzip
 Viele Spieloptionen

Kontra
 Innovativ ist's gar nicht
 Manche finden's zu hart

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 79

Chessmaster 5000

Seit nunmehr zehn Jahren gibt es die Schachsimulationen der Chessmaster-Serie. Andere mögen dieses Jubiläum vergessen, nicht so unser England-Korrespondent Jonathan Eves. Er fuhr zu Mindscape, um sich die neueste Version des meistgekauften Computer-Schachspiels der Welt anzusehen.



Spielen Sie das Spiel aus einer Perspektive wie im richtigen Leben



Wenn Sie glauben, Sie können ein besseres Schachbrett entwerfen, dann versuchen Sie es

Zehn Jahre sind vergangen seit 1986. Unsere Technik hat sich weiterentwickelt. Menschen starben. Königreiche vergingen. Fußballmeisterschaften wurden verloren und gewonnen. Nur eines ist über die Jahre gleich geblieben: Die Regeln beim Schach. Sorgfältig gehütet werden sie von den einen, bis heute nicht richtig verstanden von den anderen. Manche denken sogar, Schach sei ein langweiliges Spiel: So ähnlich wie Dame, nur halt noch etwas weniger aufregend.

Wahre Schachfanatiker aber sind begeistert von den Möglichkeiten, die in diesem Spiel stecken: Taktik und Strategie, die Herausforderungen des mentalen Zweikampfes, eben das Aufeinandertreffen der Superhirne. Egal, zu welcher Gruppe Sie gehören, ob Sie nun ein Freund oder Feind dieses Spieles der Könige sind, Chessmaster 5000 sollten Sie sich einmal näher ansehen. Die Neuerungen in dieser jüngsten Game-Version sind enorm, und die einfache Bedienbarkeit setzt Maßstäbe.

Komplett neue Grafik

Die Grafik wurde komplett überarbeitet – ein Umstand, der den meisten Chessmaster-Fans sicherlich gefallen wird. Es gibt nun zehn verschiedene Schachbretter und -figurensätze mit Namen wie "Salz und Pfeffer", "St. Georg", "Römisch" oder "Mexikanisch". Außerdem hat Mindscape zwei neue Spielfeld-Ansichten entwickelt, die dem Spieler einen Blickwinkel wie beim richtigen Schachspiel ermöglichen. In jeder dieser Ansichten gibt es für die zehn Spielfelder andere Texturen und Grafikeffekte – mein Kompliment hierfür.

Sie möchten Ihr Handicap ein bißchen steigern

oder suchen einen adäquaten Gegner für die nächsten 100 Jahre? Kein Problem. Auf der Chessmaster-CD-ROM finden Sie eine Datenbank mit rund 27.000 Schachpartien und zahlreichen Suchfunktionen. Sie möchten die Partie nachspielen, bei der Klaus Trafford 1974 in der Stadthalle Emden gegen einen dressierten Gorilla verloren hat? Ganz einfach. Geben Sie als Suchbegriff einfach "Klaus Trafford" ein oder das Jahr 1984 oder den Veranstaltungsort "Stadthalle Emden". Schon sucht das Programm die passende Partie heraus.

(Anm. des Chefkönigs: Jetzt fängt unser englischer Kollege auch noch an...Hilfe!)

Auf Wunsch können Sie auch die Trainings-Option des Chessmasters starten. Sie bietet sowohl blutige Anfängern wie auch wahren Schach-Profis

Ein echtes Muß für jeden Schachfan – interessant auch für Anfänger

eine ganze Menge Informationen über das Schach-Spiel. In zahlreichen Lernschritten macht Sie das Programm beispielsweise vertraut mit den Grundregeln des Spiels oder den bekanntesten Zügen, um den Gegner mattzusetzen.

Zwei verschiedene Schachuhren stehen zur Wahl. Die Fischer-Uhr gibt Ihnen für jeden schnellen Schachzug einen 3-Sekunden-Bonus. Im Sanduhr-Modus erhält hingegen Ihr Gegner für jeden Ihrer Blitz-Züge einen Malus von 3 Sekunden. So können Sie Ihren Gegner durch schnelle Aktionen in Zeitnot bringen. Diese

Einstellung bietet sich gerade für kurze Schachpartien an, etwa in der Mittagspause.

2000 Eröffnungen

Rund 2000 Eröffnungen kennt der neue Chessmaster beim Namen – ein deutlicher Fortschritt gegenüber der letzten Chessmaster-Version, welche gerade einmal 200 Spieleröffnungen kannte. Der Name der jeweiligen Eröffnung wird in einem Fenster am unteren Bildschirmrand angezeigt. Außer natürlich, Ihre eigene Eröffnung ist so neu, daß sie noch keinen Namen hat.

Auch an den Audiofähigkeiten des Programms hat Mindscape getüftelt. 150 Soundeffekte und dreißig Begleitmusiken geben dem Spiel eine beruhigende Atmosphäre. Damit ist der Chessmaster 5000 ein interessantes Game für jeden Schachspieler. Und sollten Sie sich bisher nicht für dieses Spiel interessiert haben, ist jetzt die Zeit, damit anzufangen. Leichter als mit diesem Chessmaster wird es wohl nicht mehr werden. 

Alternativen:

Chessmaster 3000
Mindscape • kostenlos auf der Cover-CD 11/12-95
Mephisto Schachlehrer
NBG • 49,95 Mark
Richtiges Schach auf richtigem Brett

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486DX-2/66, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95

Pro
Leicht verständliche Optionen
Neue Musik
Verbesserte Grafik

Kontra
Eben doch kein echtes Schachspiel
(aber verdammt nah dran)

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 84

Krazy Ivan

Die Rote Armee ist wirklich nur noch ein Schrotthaufen. Meint jedenfalls Martin Mirbach

Schlechte Zeiten für Mütterchen Rußland. Das Volk hungert, auf den Straßen herrscht die Mafia und angeblich wird sogar der Wodka knapp. Wer das Land eigentlich regiert, weiß keiner so genau, und den Krieg gegen Tschetschenien konnte die schon in Afghanistan gebeutelte Rote Armee auch nicht gewinnen. Just in diesem Augenblick bringt Psygnosis ein Spiel auf den Markt, in dem der Spieler in die Rolle eines furchtlosen russischen Soldaten schlüpfen soll. Ob sich dieses Abenteuer lohnt? Egal, auf den Helm und ab dafür!

Auf sie mit Gebrüll

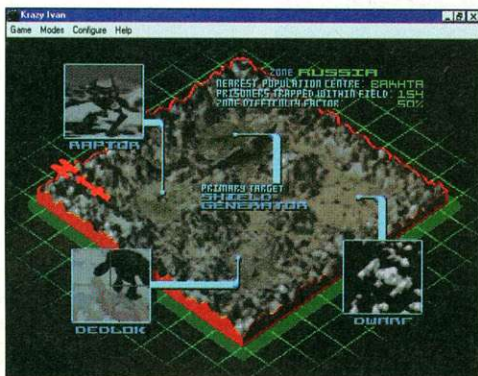
Obwohl das Spiel eigentlich nichts mit Independence Day oder dem amerikanischen Nationalfeiertag zu tun hat, beginnt die Handlung am 4. Juli. Wahrscheinlich nur um zu zeigen, daß auch die Russen an diesem Datum zur Höchstform auflaufen können. Außerdem ist die Handlung sowieso recht dürrig: Ivan Popovich schiebt gelangweilt seinen Dienst in einem neuentwickelten Kampfroboter. Das Vieh ist runde

Mittlerweile sind wir wesentlich Besseres gewohnt

20 Meter hoch und mit allen möglichen Waffensystemen ausgestattet. So weit, so gut – wenn da nicht diese verdammten Aliens wären.



Dieses Kerlchen hier trägt seinen Rufnamen "Dwarf" irgendwie zu Unrecht, finden Sie nicht auch?



Der besseren Orientierung wegen gibt's vor jedem Einsatz so eine Karte



Diese Panzerchen sind doch keine Gegner für mich. Links im Bild sehen Sie, wo sich Raptor befindet

Kriegsschauplatz geht.

So kämpfen Sie sich also durch sämtliche Erdteile, von Japan bis nach Saudi-Arabien. Sie müssen in zerklüfteten Gebirgslandschaften ebenso zurechtkommen wie in endlosen Eiswüsten. Unterwegs bekommen Sie Gelegenheit, Ihren Roboter immer weiter hochzurüsten, ansonsten laufen die Missionen aber immer nach dem gleichen Schema ab: Briefing, schwächere Gegner, Hauptgegner, Stützpunkt, nächstes Level. Ein paar minderwertige Videos versuchen

Wie immer am 4. Juli, haben die nämlich gerade mit der Invasion der Erde angefangen. Warum sie sich als Ausgangsbasis ausgerechnet Sibirien ausgesucht haben, gehört wohl zu den Geheimnissen der Programmierer. Vielleicht lieben sie die eisige Kälte, vielleicht hatten sie einfach nur zu viel Angst vor den US Marines. Unserem Ivan ist das alles ganz egal, er setzt seinen Roboter in Bewegung, um es mit den Außerirdischen aufzunehmen. Gesteuert wird er dabei, wie gesagt, von Ihnen. Zunächst geht es darum, in Sibirien die drei Hauptgegner, Raptor, Deadlok und Dwarf zu erledigen, wobei Sie allerdings immer wieder von kleineren Scharmützeln mit schwächeren Gegnern abgelenkt werden. Nachdem Sie das seltsame Trio zur Strecke gebracht haben, was übrigens kein größeres Problem darstellt, müssen Sie nur noch die Energiequelle Ihrer Gegner in Schutt und Asche legen, bevor es zum nächsten

zwischen durch vergeblich, dem Spielchen etwas mehr Hi-Tech-Glanz zu verleihen. Leider lassen aber sowohl Aufnahmequalität als auch Schauspieler zu wünschen übrig. Besonders der aufgesetzte russische Akzent und die sich ständig wiederholenden Sprüche zehren an unser aller Nerven.

Die Konkurrenz kann's besser

Krazy Ivan bedient sich schamlos bei seinen großen Vorbildern Mechwarrior und Earthsiege, ohne jedoch nur annähernd das Format dieser beiden Spiele zu erreichen. Zu schlecht sind die Grafiken, zu schlapp der Soundtrack und zu gering die Optionen. Auf der PlayStation mag Krazy Ivan seinerzeit ja recht erfolgreich gelaufen sein, aber auch dort sind wir mittlerweile wesentlich Besseres gewohnt. Die wirklich eingefleischten Freunde solcher Robot-Shoot'em-Ups können ja mal reinschauen, allen anderen würde ich den Griff zum direkten Konkurrenzprodukt empfehlen. Falls sie sich doch für Krazy Ivan entscheiden: Schießen Sie bitte nicht auf betagte Atomkraftwerke. Mit denen haben die Russen auch ohne Sie schon genug Probleme.

Alternativen:

Earthsiege 2
Sierra • ca. 100 Mark
Mechwarrior
Activision • ca. 100 Mark
Terra Nova
Softgold • ca. 100 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486DX2-66, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95

Pro
Eingefleischte Fans werden's wohl mögen

Kontra
Idee komplett geklaut
Durchweg schlecht umgesetzt

Spiel-/Dauerspaß:	23 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	9 von 20
Sound:	9 von 20

TOTAL: 49

KRAZY IVAN

F-22 Lightning II

NovaLogic ist vor einigen Jahren mit dem Hit Comanche bekannt geworden. Inzwischen erscheint ein neuer Flugsimulator aus dem gleichen Hause und besticht mit einem schönen Terrain. Doch F-22 Lightning II ist nicht für jedermann geeignet. Marco Gremmel erklärt Ihnen, warum dem so ist.



Grün ist die Heide – oder?

Was erwarten Sie eigentlich von einem Flugsimulator? Soll er möglichst realistisch sein, so komplex, daß Sie

allein nach dem Lesen des Handbuchs schon ein echtes Flugzeug fliegen könnten? Oder wollen Sie einfach nur schnell starten und die Feinde vom Himmel holen? NovaLogic ist ja nicht gerade bekannt für sehr realitätsnahe Spiele. Also sollten alle, die komplexe und realitätsnahe Simulatoren bevorzugen, weiterblättern und sich nach



Im Überflug mit Schall...

anderen Programmen umsehen. Dies hier ist eher etwas für die Actionfreaks.

Schnellstart

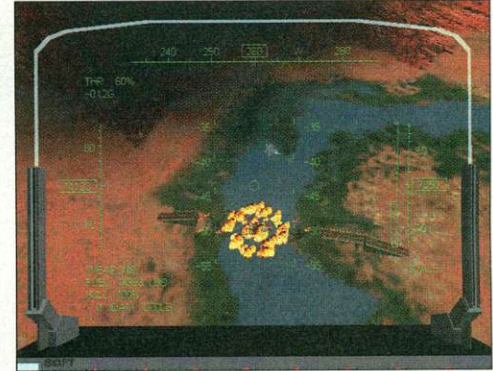
Ohne mir großartig das Handbuch durchgelesen zu haben, schiebe ich die CD in mein Laufwerk, breite das Faltblatt mit der Tastaturbelegung aus,

stelle den Joystick auf den Schreibtisch und lege los.

Schließlich bin ich ja schon ein paar Mal einen

Flugsimulator geflogen, allzu schwer dürfte es nicht werden.

Und das wurde es auch nicht. Bremsen lösen,



... gibt's auch mal einen Knall

Vollgas geben, hochziehen. Und schon war ich in der Luft und begeistert von dem leichten Flugverhalten. Doch das ist natürlich nicht jedermanns Sache. F-22 ist im Grunde ein Shoot'em-Up, nur daß das Ganze in einem "echten" Flugzeug stattfindet. An die Bedienung der F-22 hat man sich schnell gewöhnt. Nach den Trainingsmissionen, die Sie Schritt für Schritt in das Spiel einführen, werden Sie kein Problem mehr mit der Steuerung haben.

Die wichtigsten Tasten sind zu den anderen Flugsimulatoren kompatibel, so daß auch keine große Umstellung erfolgen muß.

Das Flugverhalten hat im Gegensatz zu dem, was auf der Verpackung des Spiels versprochen wird, nicht viel mit dem einer echten Kampfmaschine zu tun. Vielmehr erinnert es in der Bedienung (ein wenig überzogen) an X-Wing, zumindest im Vergleich zu manch anderen Programmen auf diesem Gebiet. Die

Die F-22 Lightning II

Die F-22 Lightning II ist eines der besten Flugzeuge, die Amerika vorweisen kann. Mit seinem Design ist es ihm leicht möglich, Luftabwehrsystemen zu entkommen, die andere, weniger fortgeschrittene Flugzeuge vom Himmel holen würden. Dieses Flugzeug soll früher oder später die F-15 ablösen, die zwar gute Dienste erwiesen hat, aber langsam aber sicher zu den veralteten Flugkörpern gehört. Die Entwicklung der F-22 begann in den 70er Jahren, als ein Teil der Forschungsarbeiten an dem Advanced Tactical Fighter-Programm. Nach langen Entwicklungsarbeiten wurden 1986 schließlich zwei Prototypen entworfen und getestet. Auf der einen Seite die Lockheed YF-22 und auf der anderen die Northrop YF-23. Während der nächsten Jahre wurden diese beiden Modelle getestet und miteinander

verglichen. Schließlich entschied man sich, die Entwicklung der Lockheed F-22 in Verbindung mit dem F119 Pratt&Whitney-Antriebs fortzusetzen.

Wegen der enormen Kosten entschied man sich, das Flugzeug nur in kleinen Stückzahlen herzustellen. Die erste F-22 wird 1997 vom Band laufen. Zwei Jahre lang sollen dann Flugzeuge dieses Typs hergestellt werden. Von nun an und bis in das Jahr 2009 werden 442 Stück hergestellt werden.

Die Vorteile dieses Flugzeuges liegen klar auf der Hand. Durch sein Stealth-Design ist es nahezu unsichtbar für gegnerisches Radar. Da ein Feind nicht das treffen kann, was er nicht sieht, erwartet man geringe Verluste. Ausgestattet wurde das Flugzeug mit einer Mischung aus Mittel- und Kurzstreckenraketen.



Wumm – das war's wohl

Geschwindigkeit der F-22 hat zum Beispiel keinerlei Einfluß auf das Lenkverhalten. Auch der Treibstoffverbrauch ist nicht mit dem des Originals vergleichbar: NovaLogic liefert Ihnen

Erfahrene Flieger werden sich an der mangelnden Komplexität stören

die sparsame Tankversion, die im Spiel eigentlich nie leer wird, auch wenn man die größten Höhenflüge hinlegt.

Die Landung ist bei F-22 Lightning II das wohl einfachste. Wer seine Maschine hier nicht an

und mitten durch Bergformationen hindurch. Je nach Detailstufe sind alle landschaftlichen Merkmale schon von weiter Ferne zu erkennen. Schrauben Sie die Stufe der Details nach unten, sehen Sie zuerst nur Umrisse und erst aus der Nähe alle Unebenheiten. Das faszinierende bei diesem Spiel ist, daß die Berge und Hügel nicht sonderlich pixelig wirken, selbst wenn man

Es gibt drei Missionen zu bestehen, die in einzelne Schlachten unterteilt sind. Die Anforderungen an den Spieler sind nicht allzu hoch, doch werden auch erfahrene Kampfpiloten viele Stunden mit diesem Spiel verbringen, zumal die Möglichkeit der Erstellung eigener Trainingsmissionen besteht.

Rundum gut

Alles in allem ist F-22 Lightning II ein solider Flugsimulator, der allerdings für die



einem Stück auf den Boden bringt, der sollte es bei anderen Flugsimulationen erst gar nicht versuchen. Auch wenn Sie zu schnell und zu hart auf der Landebahn aufkommen, werden Sie es

meistens schaffen, sicher aus dem Cockpit auszusteigen. Die Kontrollen im Flugzeug sind auch nicht dem Original nachempfunden. Beispielsweise gibt es beim Radar nur zwei

Einstellungsmöglichkeiten. Und zwar ein und aus. Dafür wurde das HUD um einige Anzeigen erweitert, die Ihnen Aufschluß über die gegnerischen Flugzeuge geben.

Viel Wert legte man aber auf die Gestaltung des Terrains. 1992 setzte NovaLogic mit Comanche einen neuen Standard in Sachen Landschaftsgrafik. Im Vergleich zur heutigen Technik ist Comanche natürlich schon wieder weit überholt. Doch durch die Weiterentwicklung von NovaLogics Idee konnte diese noch verfeinert und verbessert werden, wovon der F-



ihnen so nahe kommt, das man dagegenfliegt. Im Erstellen des Terrains haben die Entwickler jedenfalls gute Arbeit geleistet.

Die Flugzeuge wurden ebenfalls mit viel Liebe zum Detail erstellt und lassen beim näheren Vorbeifliegen alle Einzelheiten erkennen. Doch so viel Grafik verlangt auch nach entsprechender Hardware. Die höchste Auflösung mit allen Detailstufen auf voller Leistung will ohne einen High-End-Pentium nicht sonderlich flüssig laufen. Ein gut ausgestatteter 486er kann noch auf mittlerer Auflösung und nicht ganz so hohen Detailstufen mithalten.

Der Sound bietet nichts Besonderes, aber das



Im Cockpit dürfen Sie Platz nehmen

wird bei Spielen dieses Genres auch nicht erwartet. Das standardmäßige Rauschen der Triebwerke, das Piepen einiger Warnsignale und die Geräusche der Waffen sind vorhanden und kommen in einer standardmäßigen Qualität daher. Die musikalische Untermalung wurde natürlich nicht vergessen. Allerdings nervt diese schon nach einiger Zeit, so daß Sie sie schon bald leise drehen oder ganz abschalten werden.



echten Freaks nicht komplex genug gestaltet wurde. Alle, die es gerne etwas einfacher haben und sich auf die Action konzentrieren wollen, sind mit diesem Spiel gut beraten. Einzigartig ist die Grafik, die aber erst mit einem schnellen PC und einem großen Monitor voll zur Geltung kommt. Für Genre-Einsteiger ist der F-22 sicherlich eine gute Wahl.

Alternativen:

Top Gun: Fire at Will
Microprose • siehe Abo-Angebot
Wing Commander IV
Origin • ca. 70 Mark
Flying Corps
Empire • Demnächst im Handel

Hersteller: NovaLogic

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

486 DX2-66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro

Schöne Landschaft
Schneller Einstieg

Kontra

Fehlende Realitätsnähe
(Geschmackssache)
Hohe Hardwareanforderungen
schon bei mittlerer Auflösung

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL:

78

F-22 bietet tolle Landschaften und herausragende Grafik

22 profitiert. Die realistischen Landschaften werden Sie mehr als einmal dazu verleiten, mit Ihrem Jet knapp an den Canyons vorbeizufliegen



Mitten im ewigen Nebel tauchen plötzlich die feindlichen Basen vor Hellbenders Raumschiffnase auf

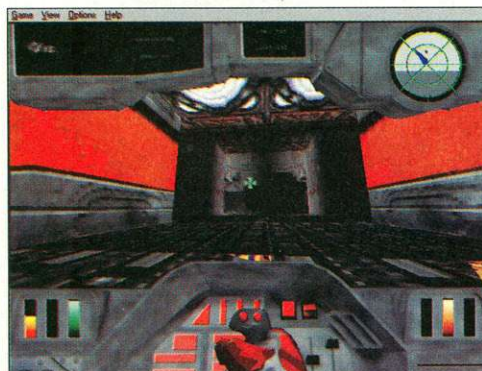


Die Radarstationen geben den Bions Hinweise, wo Sie sich gerade befinden



Die Tunnelsysteme werden von Kampfeinheiten und kleinen Robotern bewacht

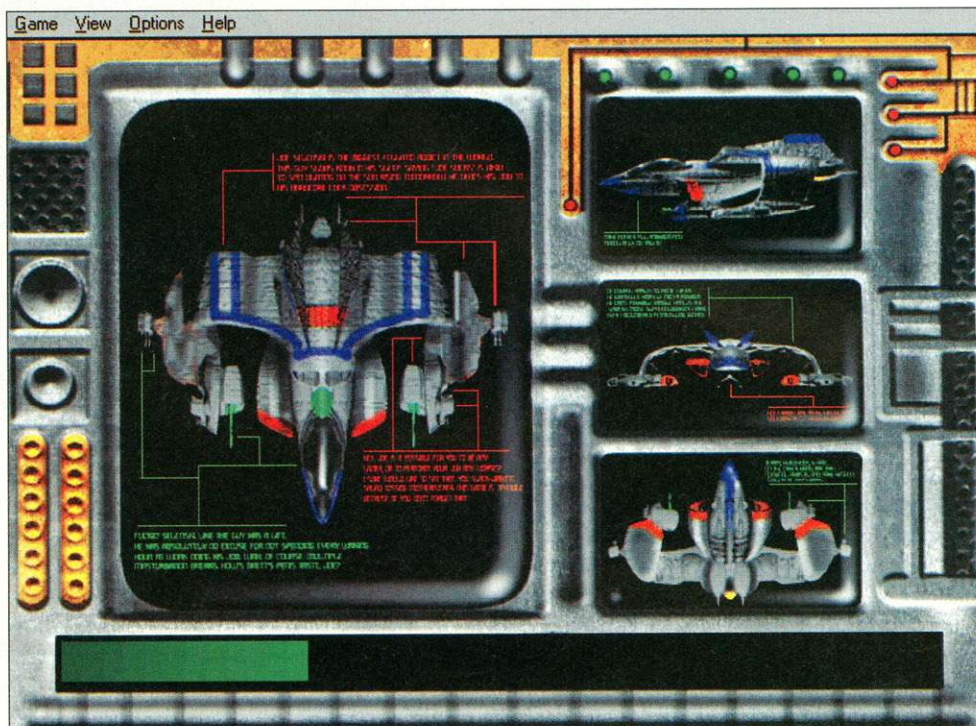
Ein wendiges und überaus kriegstaugliches Raumschiff



Die Hellbender ist klein genug, um auch durch feindliche Tunnelsysteme zu fliegen

Hellbender

Lorenz Steinke steckte vorsichtshalber die Papiertüte in seinen Piloten-Overall und machte sich bereit für seinen Höllenritt gegen die bösen Bions.



Der ganze Stolz der Koalitions-Ingenieure: Der Prototyp der Hellbender

In Spielerkreisen hat sich Microsoft nicht gerade einen Namen als Hersteller spannender Action-Games gemacht. Und die Flugsimulationen des Software-Giganten fielen bisher vor allem durch eines auf: ihre quälende Langsamkeit. So haben Tests ergeben, daß eine 1923er Leicaflex-Kamera mit Kurbelantrieb dem Microsoft-Flugsimulator in Sachen Bildwiederholrate durchaus Paroli bieten.

Wenn die Gates-Jünger aus Seattle nun eine Mischung aus Action und Flugsimulation auf den Markt bringen, schrillen bei uns Spiele-Redakteuren natürlich alle Alarmglocken, und mein Chefredakteur erwartet eigentlich nur eines von mir: einen absolut üblen Verriß. Also setzte ich mich gleich an meinen Schreibtisch, legte die Programm-CD ein und spitzte meinen extrabösen Bleistift, Härte 5. Doch irgendwie kam dann doch alles ganz anders, und am Ende einer anstrengenden Woche voller Flugzeugabstürze und -abschüsse legte ich Klaus nachfolgenden Testbericht auf seinen massivgoldenen Cheftisch.

Bewährte Story

Beginnen wir bei der Hintergrundstory von Hellbender. Hier hat Microsoft ganz

offensichtlich bei der Konkurrenz ins Handbuch geschaut und schamlos abgeschrieben. Denn die nur allzu bekannte Geschichte von den bösen Aliens, Robotern, Piraten, Klingonen, Vogonen oder Sonstwas-Fiese Bösewichter, gegen die Sie in der Gestalt des letzten noch lebenden Allianz-, Sternenflotten- oder Erdenkommando-Piloten ganz allein antreten müssen. Diese Story bildet auch bei Hellbender den dürren Background eines reinrassigen Action-Games.

Genau genommen kämpfen Sie hier gegen die bösen Bions, eine überaus kriegerische Rasse. Vor langer Zeit ist es der Koalition (also den Guten) gelungen, die Bions in einer großen Schlacht fast völlig auszulöschen. Doch nun haben die wenigen überlebenden Bions auf dem Planeten Terran eine neue Bleibe gefunden. Dort haben sie Kräfte gesammelt und beginnen nun einen erneuten Eroberungszug durch das Universum. Eines ihrer ersten Angriffsziele war eine Militärbasis auf Sebek, wo sich gerade fast alle Raumschiff-Piloten der Koalition aufhielten.

Nur Sie waren aus irgendeinem Grund (eine schöne Frau? Ein Sternen-Fußballspiel?) gerade ganz woanders und haben deswegen den Angriff überlebt. Damit sind Sie der einzige brauchbare Pilot in der gesamten Milchstraße und

gleichzeitig die letzte Hoffnung der Koalition im Kampf gegen die vordringenden Bions. Also schnappen Sie sich sogleich die Hellbender, einen Raumschiff-Prototypen mit neuartigem Bion-Radar und recht brauchbarer Bewaffnung, und starten durch zum Kampf gegen das Böse.

Vergessen wir die Rahmenhandlung

Doch was schert uns Action-Freaks die ohnehin nebensächliche Rahmenhandlung, werden Sie sagen. Recht haben Sie. Kommen wir also gleich zum wesentlichen, dem eigentlichen Spielgeschehen. Und auch hier erinnert Microsofts neuestes Game durchweg an Konkurrenz-Produkte. Tunnellandschaften, wie Sie uns bereits von Descent (Interplay) vertraut sind, eine halbwegs intelligente Raumschiff-Stimme (hallo, Chronomaster von U.S. Gold) und eine Planetenoberfläche voll Nebel, dunkler Täler und fliegerischer Tücken, wie man es auch von anderen Action-Flugsim, wie zum Beispiel Criterions Scorched Planet, kennt.

Die Hellbender selbst liegt gut in der Hand, respektive unter dem Joystick. Steuern in alle vier Richtungen, ein Triebwerk für Vorwärtsflug (Rückwärtsgang zum Einparken fehlt leider), ein

Die Sache mit der Bleiplatte

Eine Sache stört mich bei diesem Game. Was würden Sie sagen, wenn Sie beim Kauf eines neuen Wagens mitgeteilt bekämen, daß Ihr Fahrzeug aus technischen Gründen serienmäßig mit einer massiven Bleiplatte als Unterboden ausgeliefert wird und deswegen 50 Stundenkilometer langsamer ist vergleichbare Autos der Konkurrenz? Sicherlich wären Sie verärgert und würden umgehend den Wagen zurückgeben. Anders verhält es sich allerdings, wenn das Auto kein Auto ist, sondern ein Computerspiel, und die Bleiplatte im Unterboden Windows 95 heißt. Dann nehmen wir Gamer diese Frechheit plötzlich als Gott- (ersatzweise Gates-) gegeben hin und kaufen trotzdem.

Meiner Meinung nach hätte dieses Programm nämlich nicht unter Windows 95, sondern unter DOS laufen müssen. Denn noch immer ist Microsofts Fenster-Betriebssystem trotz Direct X-Treibern und Grafikbeschleunigern eine große Bremse für schnelle Action-Programme. Nur wer einen spurtarken Pentium oder Pentium Pro mit dreistelliger Taktrate besitzt, kommt bei diesem Game auf seine Kosten. Unter DOS wären vergleichbare Leistungen hingegen auch schon mit langsameren Mikroprozessoren möglich. Aber dann müßte Microsoft ja zugeben, daß man selbst als Hersteller von Windows nicht in der Lage ist, wirklich schnelle Spiele für das hauseigene "Betriebssystem des Dritten Jahrtausends" zu programmieren. Aber dazu reichte der Mut wohl nicht aus bei den Jungs aus Seattle. Und so fahren wir Gamer eben zähneknirschend mit der Bleiplatte unter dem Raumschiffboden und fügen uns ergeben in unser Schicksal.

Nachbrenner für die schnelle Flucht und zwei Tasten für Rollen um die Längsachse – mehr braucht es nicht um gegen die fiesen Bions durchzustarten. (nicht zu vergessen natürlich der Feuerknopf für die verschiedenen Waffensysteme). Auch Anfänger haben die Steuerung der Hellbender schnell erlernt.

Nicht ganz ausgereift ist allerdings das Raumschiff-Radar. Es gibt immer die Entfernung und Richtung zum nächsten feindlichen Objekt an, welches Sie gerade vernichten müssen. Leider arbeitet dieses Radar nicht sehr exakt, so daß Sie gelegentlich Ihre Flugbahn korrigieren müssen. Und sind sie erst einmal in unmittelbarer Nähe Ihres Angriffszieles, führt Sie das Radar auch schon mal in die Irre. Eben die typischen Kinderkrankheiten eines echten Prototypen. Ob diese allerdings von Microsoft gewollt sind? Ich glaube kaum.

Von derartigen Kleinigkeiten abgesehen, macht Hellbender aber jede Menge viel Spaß. Ein wendiges und überaus kriegstaugliches Raumschiff, massenweise Gegner und eine gute Grafik – das ist der Stoff, aus dem gute Action-Spiele gemacht sind. So schlägt wohl das Herz eines jeden Raumschiff-Piloten höher, wenn plötzlich aus dem Bodennebel eine feindliche Basis auftaucht. Die zahlreichen Tunnels

und unterirdischen Einrichtungen offenbaren nach und nach ihre vielen Geheimnisse: Geheimgänge, unterschiedliche Roboter- und Raumschiff-Typen, versteckte Energiereserven und neue Waffensysteme. Da unten ist wirklich jede Menge zu entdecken.

Damit ist Hellbender ein wirklich gut gelungener Action-Flugsimulator geworden. Kleine Videosequenzen sowie die Unterstützung von Netzwerk- und Internet-Gemeinschaftsmissionen runden den sehr guten Gesamteindruck zusätzlich ab. Eine echte Empfehlung also für den wahren Actionfreak, dieser so gänzlich untypische Flugi vom bisher spielermäßig eher unterrepräsentierten Software-Giganten. (1)



Kleine Roboter und anderes Geschmeiß erwarten Sie in den unterirdischen Tunnelsystemen



Zwischen den feindlichen Basen kreuzen zahlreiche Raumschiffe, zum Beispiel Truppentransporter, Lastschiffe, und kleine fiese Jäger

Alternativen:

Descent 2
Interplay • ca. 100 Mark
Wing Commander IV
Origin • 99 Mark
Rebel Assault
LucasArts • 89 Mark

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. 100 Mark

Minimum:

Pentium 75, 8 MB RAM, Local-Bus-SVGA, Windows 95

Pro

Interessantes Tunnelsystem
Gegner satt

Kontra

Ungenaueres Radar
Läuft nur unter Windows 95

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 84

Command & Conquer

Teil 2: Red Alert



Lorenz Steinke zusammen mit Stalin und Einstein in einem Spiel? Das konnte ja nur eine große Katastrophe geben, dachten sich seine Kollegen – und wie immer behielten sie recht.

Mit Command & Conquer Teil I: Die Tiberiumkämpfe brachte Virgin Ende letzten Jahres den Markt für Strategiespiele kräftig in Bewegung. Über eine Million Exemplare dieses Games gingen weltweit über die Ladentische, immerhin rund 300.000 davon in Deutschland. Unzählige Command & Conquer-Seiten entstanden im Internet. Und überall im Land bildeten sich Gruppen Anonymer C&C-Süchtiger.

Aber das Glück der Spieler hielt nicht lange vor. Schon bald hatten die ersten den Olymp der

letzten Spielmission erreicht und verlangten nach einem Nachfolger für das Game. In Briefen, E-Mails und Telefonanrufen bestürmten sie Virgin, endlich eine Fortsetzung des Klassikers aufzulegen. Die Programmierer der Virgin-Tochter Westwood ließen sich nicht lange bitten, zogen sich in ihre geheimen Labors zurück und kamen nach ein paar Monaten wieder mit zwei frischgepressten CD-ROMs. Geboren war der C&C-Nachfolger Command & Conquer Teil 2: Roter Alarm.

Natürlich stellen wir Spieler hohe Erwartungen an den Nachfolger eines guten Strategiespieles.

Zahlreiche Verbesserungsvorschläge von Seiten der Fan-Gemeinde waren bei Virgin eingegangen. Und die Firma hatte versprochen, einen großen Teil dieser Verbesserungen im neuen Command & Conquer umzusetzen.

Vorgänger und Nachfolger

Entstanden ist ein Spiel, daß in mehr als einer Hinsicht bemerkenswert ist. Zum einen ist Roter Alarm das erste Game, das gleichzeitig Nachfolger und Vorgänger eines anderen Spieles ist. Nachfolger insofern, als daß Roter Alarm in vielen Punkten eine verbesserte Neuauflage der Tiberiumkämpfe darstellt. Zahlreiche neue Features, verbesserte Grafik, ein neuer Übungsmodus im Netzwerk-Betrieb – all das macht dieses Game zu einem würdigen Nachfolger des C&C-

Klassikers.

Gleichzeitig ist das Spiel aber auch Vorgänger des ersten Teils. Denn die Handlung von Roter Alarm spielt in den Jahren von 1940 bis 1980, somit ein



Bei Roter Alarm wird nun auch mit U-Booten und anderen Schiffen gekämpft.

paar Jahrzehnte vor den Tiberiumkämpfen. Virgin hat eigens die Geschichtsbücher umgeschrieben, und eine äußerst fantasievolle Hi-Story für das Game erfunden.

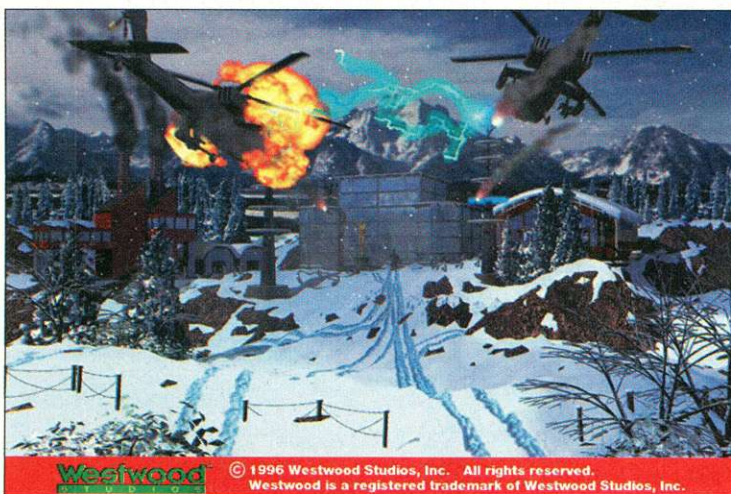
Albert Einstein, so sehen wir Intro von Roter Alarm, hat nämlich eine Zeitmaschine entwickelt. Mit diesem Gerät teleportiert er sich aus dem Jahr 1946 zurück in das Jahr 1924. Dort entführt er den

Eine exzellente Strategie-Simulation mit Schwächen bei der Künstlichen Intelligenz

gerade aus der Landsberger Festungshaft entlassenen Adolf Hitler und bringt ihn in ein zeitliches Nirgendwo jenseits unserer Vorstellungen. Einsteins Ziel: die Geschichte verbessern. Denn ohne Hitler, so Einsteins Überzeugung, konnte es kein Drittes Reich geben und damit auch keinen Zweiten Weltkrieg.

Einsteins Versagen

Leider aber hat Einstein seine Rechnung ohne den Wirt, respektive Josef Stalin gemacht. Denn weil das Deutsche Reich ohne Hitler keine Aufrüstung betrieben und keinen Krieg begonnen hätte, wird das Land für Stalin zur leichten Beute. Der sowjetische Diktator erobert kurzerhand ganz



In diesem Bunker halten die Russen den Erfinder der Zeitmaschine, Albert Einstein, gefangen



Die Oberfläche und die meisten Gebäude wurden für Roter Alarm komplett neu entworfen

Mitteleuropa und schafft eine gigantische kommunistische Supermacht, deren Grenzen vom Enschede bis Sibirien und von Athen bis zum Nordpol reichen. Schon streckt der gierige Georgier seine Hände aus nach den Metropolen der westlichen Welt. Paris und London sind seine nächsten Ziele. Ganz Europa, so Stalins Willen, soll "rot" werden.

Nachdem der große Wissenschaftler Einstein also so kläglich versagt hat, ist es nun Ihre Aufgabe, die Welt zu retten. In Gestalt eines Kommandeurs der alliierten Truppen sollen Sie die roten Horden aufhalten oder, wenn Sie lieber die dunkle Seite der Macht mögen, an Stelle des russischen Oberbefehlshabers den stalinschen Angriff kommandieren.

Und damit ist eine Ausgangssituation geschaffen, wie wir sie bereits von C&C Teil I kennen. Zwei Armeen, die eine rot die andere blau, bekriegen sich auf einem riesigen Spielfeld. Die Feldherren bauen Anlagen und Städte, konstruieren Panzer und bewaffnete Einheiten und schürfen Erze um ihre Soldaten zu finanzieren.

Kräftig gewachsen

Im Vergleich zum ersten Teil ist das Spiel allerdings noch einmal kräftig angewachsen. Nicht nur, daß die Spielfelder zum Teil deutlich größer geworden sind, auch die Anzahl der unterschiedlichen Einheiten ist gestiegen. So gibt es jetzt Spione, mit denen man sich in feindliche Anlagen einschleichen kann. Zerstörer, Kreuzer und U-Boote sorgen auf hoher See für Action. Und MIGs und Fallschirmjäger fallen auf dem Luftweg im Kampfgebiet ein.

Außerdem gibt es Geheimwaffen auf beiden Seiten: Während die blauen Truppen einzelne Einheiten über das Spielfeld beamen können, haben die roten

Modus den Kampf um die Weltherrschaft führen, bei Bedarf auch über das Internet. Und stehen keine Gegner aus Fleisch und Blut zur Verfügung, simuliert der Computer selbst bis zu fünf Gegner mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad. Für zusätzlichen Spaß im Multiplayer-Modus sorgt der Terrain-Editor, mit dem über die bereits vorhandenen sechs Multiplayer-Missionen hinaus noch eigene Spielfelder konstruiert werden können.

Künstliche Intelligenz

Gleichzeitig hat Westwood an der Künstlichen Intelligenz (KI) des Spiels gearbeitet. Konnte man etwa feindliche Fußtruppen im ersten Teil von C&C mit einem Wall aus Sandsäcken einschließen, ist das nun nicht mehr möglich. Die computergesteuerten



Viele unterschiedliche Waffen und Spielfiguren bringen Abwechslungs und langanhaltenden Spielspaß



Zahlreiche neue Waffensysteme geben dem Spiel einen interessanten und oft überraschenden Verlauf

Spielfiguren verhalten sich nun geschickter und brechen aus.

Trotzdem hat diese KI immer noch einige ärgerliche Macken, die sich besonders für die eigenen Truppen als schmerzhaft und bisweilen tödlich erweisen. Hier zwei Beispiele: Sie greifen mit Soldaten ein feindliches Gebäude an und geben Ihrer Gruppe per Mausklick den Befehl zum Dauerfeuer auf das Bauwerk. Erscheinen nun plötzlich Truppen des Gegners hinter Ihren Einheiten, schießen Ihre Soldaten trotzdem weiter auf das Gebäude, anstatt das Feuer der herankommenden Feindfiguren zu erwidern.

Oder Sie treffen mit einer Gruppe von Soldaten und Fahrzeugen auf feindliche Fußtruppen. Geschickt wäre es nun, diese Fußtruppen einfach zu überfahren. Das geht nämlich schneller, als sie zu erschießen. Klicken Sie aber auf Angriff, werden Ihre Fahrzeuge stoppen und bloß auf die Gegner schießen. Erst mit einem erneuten Mausklick und nach mühsamen Herumrangieren können Sie Ihre Fahrzeuge zum Angriff durch Überrollen zwingen.

COMMAND & CONQUER TEIL 2: RED ALERT

Alternativen:

Command & Conquer Teil I
Virgin • ca. 100 Mark

Z
Warner Interactive • ca. 100 Mark
Battle Isle 3
Blue Byte • ca. 80 Mark

Hersteller:

Virgin

Preis: 119,95 Mark

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM,
VGA/SVGA, MS-DOS 5.0

Pro

Zahlreiche Spielfiguren
Sehr abwechslungsreich
Bis zu fünf Computer-Gegner
Terrain-Editor

Kontra

Künstliche Intelligenz hat Schwächen

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

TOTAL:

89



Zahlreiche neue Waffensysteme geben dem Spiel einen interessanten und oft überraschenden Verlauf

Soldaten eine besonders stabile Panzerung erfunden.

Bis zu acht Spieler können nun im Netzwerk-

DEUS

Die Arbeit als Redakteur brachte zu wenig ein. Markus Brodrick treibt fürderhin sein Unwesen als Kopfgeldjäger auf dem Planeten Albiciade.

Manchmal frage ich mich, warum Designer von Computerspielen immer so finstere Gedanken haben. Mit Blümchenpflücken haben sie wenig am Hut, aber Kopfgeldjäger zu fremden Welten aussenden gehört zum Alltagsgeschäft. DEUS ist ein Spiel für den hartgesottenen Action-Adventure-Fan. Die Story dieses Titels ist schnell erzählt. Sie befinden sich im 22. Jahrhundert nach Christus. Ihr Aufenthaltsort ist eine fremde Welt, weit entfernt von Mutter Erde. Die Gesellschaft ist gesetzlos und wird von Black Sheriffs dominiert.

Ihr Job: Finden Sie eine Gruppe Top-Wissenschaftlern wieder. Die Unglücklichen wurden von einer Bande von Cyborg-Terroristen aus ihrer Forschungskolonie entführt. Der Auftrag ist nicht uninteressant. Schließlich winkt als Lohn der Angst ein stattlicher Betrag, der alle Ihre Vorstellungen von einem anständigen Jahresgehalt

Realistisch

Die Hacker von Similaris haben Prioritäten gesetzt. Die Stärken dieses Titels liegen nicht in Grafik und Sound, sondern in der realistischen Parametrierung von Umwelt, Leben und Überleben.

(Anm. des Chefredakteurs: Ab sofort heißt der Knabe Professor Brodrick! Pffft...)

Angekommen in dem reliefartig aufgebauten 3-D-Terrain werden Sie vom ersten Moment an für Ihr Überleben sorgen müssen. Ganz wie im richtigen Leben können Ihnen eine Menge unangenehmer Dinge zustoßen. Krankheiten, Vergiftungen, Verletzungen und Streß sind neben der Suche nach Nahrung die Hauptprobleme, denen Sie sich stellen müssen. Ganz wie im richtigen Leben überfällt den Helden der Geschichte nach getaner Arbeit auch ein wohlverdientes Schlafbedürfnis.

Auf Ihrer Suche nach den Opfern der Terroristen werden Sie im Gelände nach und nach auf alle benötigten Dinge stoßen. Von der Fackel bis zur Laserkanone reicht die Liste der nützlichen Dinge, die Ihr Überleben sowie den Erfolg des Jobs garantieren sollen. Um das Feeling, in eine schwierige Situation verwickelt worden zu sein, kümmern sich Ihre Gegenspieler. Sie haben es auf Ihrem Weg zum Erfolg nicht nur mit der Terroristenbande, sondern auch mit äußerst unfreundlich gesonnenen Ureinwohnern des Planeten, hirnlosen, aber hinreichend gefährlichen Cyborgs und wilden Tieren zu tun.

Damit Sie nicht zu schnell an Ihr Ziel finden, ist die virtuelle Landschaft des Spielumfeld abwechslungsreich gestaltet worden. Sie schlagen sich durch Dschungel, durchschwimmen Seen, erkunden Höhlen und bringen endlose Strecken Buschlandes hinter sich. An den steilen, glitschigen Abhängen ist Ihr Talent als Freikletterer gefragt. 3-D-Stereosound läßt Sie dabei immer im Klaren, aus welcher Richtung der Gegner zuschlagen wird. Dieses Feature ist sehr nützlich, denn zumindest auf unserem Testrechner reagierte die Spielfigur manchmal recht träge auf die Steuerung.

DEUS ist, was die Wahl der Plattform angeht, nicht wählerisch. Es läuft unter DOS, Windows 3.11 und Windows 95. Das Game ist besonders für die Besitzer älterer Rechner interessant, denn seine Hardwareanforderungen sind gering. Auch die Soundausgabe ist, wie es sich für ein Geheimunternehmen gehört, eher sparsam. Falls Sie der stolze Besitzer eines schnellen Rechners sind, haben die Programmierer einen SVGA-



Ei der DEUS!

Grafikmodus vorgesehen, der das heftige Zeilenraster der Standardgrafik deutlich verbessert.

Falls Ihr Englisch ein wenig verrostet ist, brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen: DEUS läuft komplett in deutsch. Dieser Titel bringt keine rasanten Neuerungen in das Geschehen der Action-Adventures. Erfahrene Abenteurer sind recht schnell am Ziel des Spiels angelangt. Für den Fan und Sammler ist es jedoch sicher interessant. 



Gleich gibt's 'nen Knall



Bein hoch, Bauch rein...

in den Schatten stellt. Angekommen auf Albiciade stehen Sie vor den ersten Problemen dieser Reise. Mit nichts anderem als Ihrer Kleidung, Ihrem eisernen Willen und Ihrer Faust sehen Sie sich den zahlreichen Gefahren gegenübergestellt, die solche Jobs eben mit sich bringen.

Alternativen:

Millenia – Altered Destinies
Take 2 • auf CD Power 12/96

Syndicate Wars
Electronic Arts • ca. 90 Mark

Hardline
Virgin • ca. 80 Mark

Hersteller: Gametek

Preis: 89,95 Mark

Minimum:

486DX33, 8 MB RAM, SVGA 256
Farben, DOS 6.0

Pro

Realistisches "Leben"
Läuft auf alten Maschinen
Komplett in deutsch
Gutes Handbuch

Kontra

Müde Grafik, müder Sound

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

TOTAL:

63

Surface Tension

Schon wieder soll die Welt gerettet werden, doch Markus Brodrick schielt diesmal eher nach der warmen Kojе im Space-Center.

Es nimmt kein Ende: Diese Welt hat alle fünf Minuten jemanden nötig, der sie rettet. Mit Surface Tension kommt ein Game auf unsere Rechner, daß – in moderner Verpackung und mit recht großem technischen Aufwand hergestellt – die prägenden Merkmale der ewigen Outer-Space-Action Games trägt.

Diesmal hat sich ein tödlicher Virus selbständig gemacht, und die bösen Bubs wollen das Gegenmittel nicht schnell genug herausrücken. Wo das Zeug zu finden ist? Auf dem Mars natürlich, gut bewacht von Scharen pixeliger Feindraumer. Um die Welt zu retten, bedarf es eines mutigen Mannes, der sich in das multidirektional steuerbare Hovercraftraumfahrzeug (Zitat Handbuch, und ich hätte schon fast gedacht, Raumschiffe hätten es so an sich, multidirektional steuerbar zu sein.) schwingt, und sich geduldig durch die Reihen der Gegner ballert.

Damit dieses Projekt gelingt, sind verschiedene Bordwaffen und fernzündbare Minen zur Hand. Um den Feind aufzufinden, enthält das Cockpit des Gefährts mit der unsäglich Bezeichnung eine Übersichtskarte und einen Richtungszeiger, der die grobe Position der Bösewichte vorgibt. Schutz- und Reparaturvorrichtungen des Apparats entsprechen dem genreüblichen Standard.

Zur Überbrückung größerer Entfernungen kann der Held der Story mitsamt seinem Gefährt Teleporter benutzen, die ihn in die nächste feindschaltige Gegend beamten. Die wichtigsten Systeme des Schiffe melden ihren Status mit



Sie werden es nicht glauben: Das ist kein Dreck auf der Scheibe, sondern der Angreifer.

Feuerpausen und die Trefferwirkung stimmt auch. Hier werden Pluspunkte gesammelt.

Woran mangelt es?

Obwohl die Ausstattung von Surface Tension durchaus umfangreich gestaltet ist und es eigentlich an keinem Feature fehlt, will das Game nicht so recht gefallen. Schon der Introfilm kann nicht überzeugen. Die deutschen Stimmen der Darsteller haben zwar einen leichten Akzent, dafür ist die Synchronisation eher belustigend denn spannungsfördernd.

(Anm. des Chefredakteurs: Wie war das noch? "Bitte nicht die englische Version testen!" Tja...)

Vielleicht ist auch die Story ein klein wenig dünn geraten. Um das Spiel, dessen Handlungselemente uns aus -zig anderen Games hinreichend bekannt sind, interessant zu machen, hätte die technische Seite makellos ausfallen müssen. Leider erinnern Grafik und Sound, obwohl mit neuesten Mitteln gebacken, an Daddellhallenspiele der späten siebziger Jahre. Die in Echtzeit 3-D-gerenderte Grafik kann dabei noch am wenigsten gefallen. Der Anzeigemodus kann zwischen grobzeilig und verschwommen-grobpixelig umgeschaltet werden. Bei modernen Spielen ist es einfach nicht mehr einzusehen, daß sich Bildschirmobjekte bei näherer Betrachtung in zentimetergroß gerasterte Flächen auflösen. Zum

Sound gibt es nur wenig zu sagen. Die Qualität der Sprachausgaben ist laut, klar und ohne lästiges Rauschen. Explosionsgeräusche und Kollisionen klingen allerdings sehr unrealistisch. Zudem kommt der Spieler außerhalb der Schlachten nur



Damit Sie Ihr Ziel ja nicht verfehlen: Die Übersichtskarte im Generalstabsformat

recht selten zum akustischen Genuß. Der Musik-Track der uns vorliegenden Spielversion war leider noch nicht vorhanden, die Soundwertung würde dadurch aber auch nicht besser werden.

Alles in allem erinnert Surface Tension zu sehr an die Unzulänglichkeiten der C-64-Spiele. Seine herausragende, positive Eigenschaft ist es, dank seiner recht geringen Hardwareanforderungen auch auf den Maschinen von gestern flüssig spielbar zu sein. Was man von einem Spiel von gestern eigentlich auch erwarten darf.

Alternativen:

Absolute Zero
Domark • ca. 100 Mark
Millenia: Altered Destinies
Gametek • auf der CD Power 12/96
Scorched Planet
Criterion • ca. 90 Mark

Hersteller: Gametek
Preis: 89,95 Mark

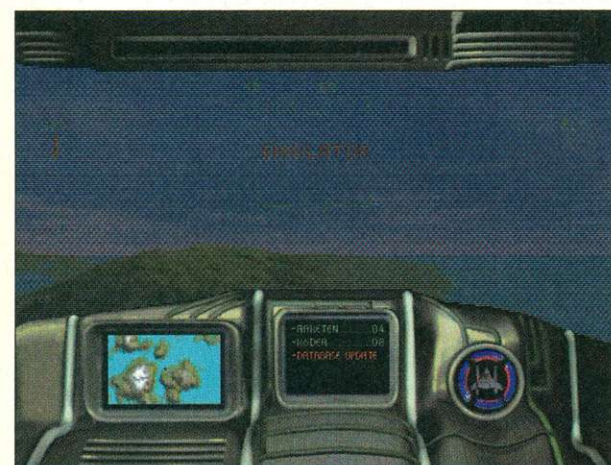
Minimum:
486DX266, 8 MB RAM, SVGA,
DOS 6.0

Pro
Läuft auch auf langsamen Rechnern
Viel Ballerei

Kontra
Schlechte Synchronisation
Miese Grafik
Alles schon dagewesen

Spiel-/Dauerspaß:	25 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	9 von 20
Sound:	9 von 20

TOTAL: 51



Dieses Zeilenraster läßt auch hartgesottene Zocker erblinden

dieser stets neutralen weiblichen Stimme, die der eine oder andere vielleicht aus den Cockpits realer Fluggeräte kennt. Wirklich gut gelungen sind den Programmieren die Kanonen des Schiffes. Die Dinger gehen zügig ab, es gibt keine

Return of Arcade

Kommen Sie nur herein! Markus Brodrick lädt zu einem Trip in die Vergangenheit der PC-Games ein.

Sie denken, Redakteure der PC Power hätten das Leben im Schlaraffenland? Unter dem Schreibtisch die Supermaschine, ein Monitor, so groß wie die Leinwand im Autokino und Sound, der jede dritte Rockband von der Bühne bläst? Stimmt schon. Mit den Dingen testen wir dann die neuesten Games, geliefert auf 88 CDs, Speicherbedarf ungefähr fünf Kilo PS2-Module. Ob das glücklich macht? Hmmmm...

Ich würde mich zum Beispiel nicht unbedingt als Computer-Kid bezeichnen. Na klar, angefangen haben wir alle mit Games wie Die Türme von Hanoi, auf Maschinen wie dem Commodore-Basic-Pet, 12 KB RAM und so. – Sie kennen die Dinger gar nicht mehr? Schade eigentlich, damals war ein Computer noch die reine Magie, selbst ein Taschenrechner kostete beträchtliche Teile eines Monatsgehalts. Irgendwann in der Mitte der 70er Jahre gab es dann Snobs, die sich eine Quarzuhr leisteten. Pure Angabe! Sicher erinnern Sie sich an die schwarzen Plastikdinger mit der roten LED-Anzeige – die berühmt-berüchtigte Quarzuhr zu draufdrücken, heute nur noch in Museen und Papas Kramschublade zu finden.

Ungefähr zur gleichen Zeit standen in Billardsälen und Kneipen die ersten Daddelautomaten. Nicht nur brandneu, sondern auch teuer war dieses Vergnügen. Immerhin verlangten diese Wunder der Technik pro Spiel eine ganze Mark. (Zur Erinnerung: Am Flipper kosteten damals zehn Spiele, manchmal sogar vierzehn, zwei Mark.)

Mannshoch, ausgerüstet mit TV-Bildröhre und den ersten Joysticks, die wir zu sehen bekamen, konnte man mit den Apparaten die ersten Telespiele bewundern. Tennis, Mauern einreißen und so weiter. Kurze Zeit später gab es richtige Spiele. Sicher haben auch Sie Städte

verteidigen und Space Invaders gespielt. Vom heutigen Stand der Technik aus betrachtet, würden diese Kisten niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Damals waren sie die Sensation, ihre Attraktion ließ die ersten Spielhallen für Arcadegames entstehen. Eben zu

dieser Zeit entstanden Spiele, die Einzug in die Ruhmeshalle der Klassiker hielten. Pacman, Pole Position und Space Invaders sind nur einige davon.

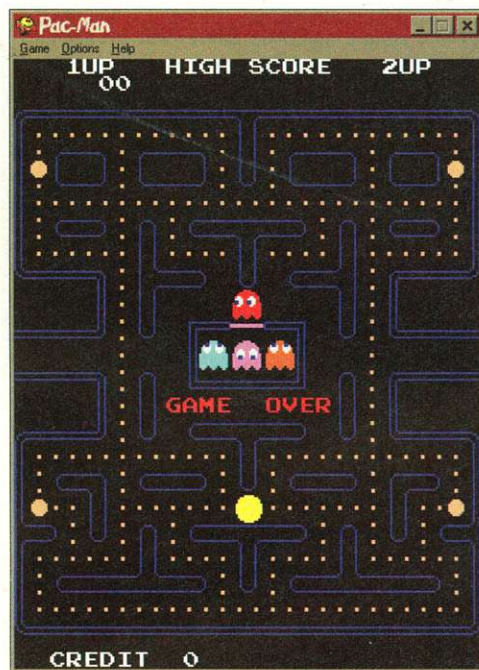
Zoll um Zoll ein Oldie

Doch zurück zum Beginn dieses Reviews.

Mittlerweile steigt die Anzahl der Fans dieser "ollen Kamellen" rasch an. Nicht das technisch perfekte Riesenmonsterspiel ist angesagt, sondern der kleine Appetithappen für zwischendurch. Eine Menge Leute haben einfach nicht die Zeit, sich stundenlang auf ein schwieriges Spiel konzentrieren zu können oder wollen sich einfach kurz in einer Arbeitspause entspannen. Ganz nebenbei haben viele der alten Spieleklassiker nichts an Aktualität und Spannungsmoment verloren. Ein weiterer Vorzug der alten, ressourcenschonend programmierten Titel sind geringer Speicherbedarf und niedrige Ansprüche an die CPU. Sie finden auf jeder noch so vollen Festplatte Platz und laufen auch dann noch mit



Pacman hat es einfach. Entwickeln Sie neue Strategien, den lustigen Monstern zu entkommen!



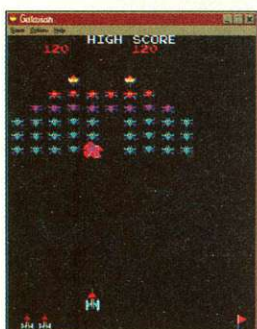
Los, schnell! Da sind noch jede Menge Punkte abzugrasen!

vollem Speed, wenn der Rechenknecht im Hintergrund druckt, scannt oder sonst was tut. Mit anderen Worten: Sie sind prädestiniert, um Reisenden mit Notebook die Zugfahrt zu versüßen.

Auch der Softwareriesen Microsoft, der ja letztendlich maßgeblich daran beteiligt ist, daß nun mehr in fast jedem Haushalt ein PC zu finden ist, hat sich auf die Qualitäten seiner längst vergessenen Produkte besonnen und schwer die Mottenkiste durchsucht. Bills Mannen haben einige fast vergessene Klassiker gründlich entstaubt, auf die modernen Oberflächen Windows 3.1 und Windows 95 portiert und in eine Sammelpackung gesteckt.

Aus der Return of the Arcade-Verpackung fällt nicht, wie heute erwartet, eine CD, sondern drei niedliche kleine 3,5-Zoll-Disketten. Stilecht wäre es ja gewesen, diese Klassiker auf den wunderschön nostalgischen 5¼ Zöllern auszuliefern. Aber wer hat denn schon noch ein Laufwerk für die schwarzen Vierecke...

Schnell ist das kleine Programmpaket installiert. Selbst die WIN95-Installation belegt nur knappe fünf Megabyte auf der Platte, und das ist für heutige Maßstäbe ja schon sehr ungewöhnlich. Im Sammelverzeichnis befinden sich dann vier der schönsten Spieleklassiker im Alter von 14 bis 17 Jahren.



Galaxian. Der Weltraum. Unendliche Weiten. Unendliche Massen von Angreifern



Wie stolz wir doch waren, wenn unser Name für einige Tage im High-Score-Table der Daddelautomaten zu finden war!

Galaxian

In der Kinderstube der Bildschirmspiele wimmelte es nur so von Weltraumspielen. Diese Erscheinung hatte gleich mehrere Gründe: Erstens war das Thema Weltraum und Mondflug zur damaligen Zeit noch brandheiß, zweitens liefen die meisten Computerspiele noch auf rein zeichenorientierten Terminals, bei denen es keine Möglichkeit der Grafikprogrammierung gab. Der Weltraum mit seinen unendlichen, schwarzen Weiten bot sich als Spielhintergrund also förmlich an.

Galaxian war vom Tag des Starts im Jahr 1979 weg ein Renner. In den Spielhallen war es nahezu aussichtslos, einmal einen Platz am Steuerknüppel zu bekommen. Die Leute waren fasziniert von den Scharen der Angreifer aus dem Weltraum und nicht mehr vom Bildschirm loszureißen. Auch heute stehen in alten Anlagen noch einige verbliebene Maschinen, die einen ungebrochenen Reiz auf das Publikum ausüben.

Pacman

Klassischer geht es fast nicht mehr: Pacman ist bis heute der Inbegriff des Videospiele. Der kleine, gelbe Ball hat Generationen von Spielern stundenlang vor flimmernden, grobzeiligen Mattscheiben festgehalten. Gegen Ende des Jahres 1980 tauchte unser kleiner Freund mit der großen Angst vor Monstern erstmalig in den Spielhallen auf und begann sein punkteverzehrendes Leben. Bis heute ist die Faszination, die von diesem Spiel ausgeht, ungebrochen.

Für alle, die es interessiert: Die runde Gestalt mit dem segmentförmigen, unablässig kauenden Mund entstand, weil Programmierer der Firma Namco die fixe Idee hatten, ein Spiel zu kreieren, in dem eine animierte Pizza unablässig umherläuft und Dinge verzehrt. Der Name

Pacman entstand aus dem japanischen Wort für essen, "pacu-pacu". Sie sollten die Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen. Auch Sie könnten stundenlang um neue Strategien sinnen, den Monstern im Labyrinth zu entgehen. Ein großartiger Spaß!

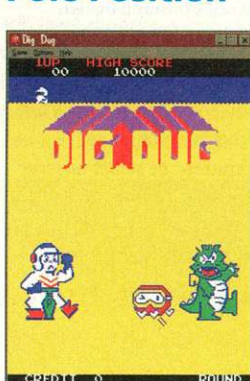
(Anm. des Chefredakteurs: In der redaktionseigenen "Enhanced"-Version sind die Gegner die lieben Kollegen, die Jagd auf den Chefred. machen.)

Dig Dug

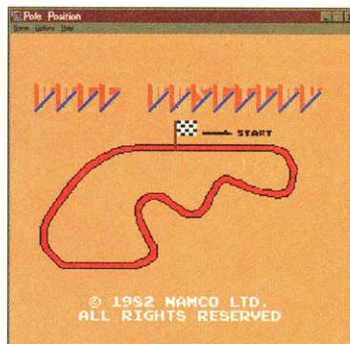
1982 verstärkte eine Figur mit dem seltsamen Namen Dig Dug die Reihen der Bildschirmhelden. Dig Dug schaufelt sich fleißig in den Boden und baut Tunnel. Hindernisse wie Steine umkreisend, frisst langsam, aber sicher den Bildschirmhintergrund auf. In seinem unterirdischen Reich ist er jedoch nicht alleine. Gegnerische Monster verfolgen ihn in seinen Gängen.

Damit er diesen üblen Gesellen nicht hilflos ausgeliefert ist, haben seine Erfinder ihm eine wirklich seltsame Waffe mit auf den Weg gegeben: Mit einer merkwürdigen Luftpumpe bläst er seine Gegner auf, bis sie platzen. Dieses ebenfalls von Namcos Softwaremachern gebastelte Spiel hat eine Menge Anhänger, die sich in zwei Lager spalten: Die einen jagen die unterirdischen Gegner mit der Luftpumpe, die anderen legen mit List und Tücke ihre Gänge so an, daß nichtsahnenden Monstern dicke Steine auf den Kopf fallen. Have Fun!

Pole Position



Dig Dug, das Spiel für den angehenden Tiefbauer. Mit der Schaufel in der Hand geht es los



Dieser Startbildschirm ließ allen Fans das Herz höher schlagen



Lassen Sie es richtig fliegen! Die Renner von 1982 gehen auch heute noch gut ab



Game over! Naßgeschwitzt vor lauter Konzentration können Sie sich stilgerecht eine Coke gönnen

modernen Versionen der Spiele um den Asphalt wiederfinden. Auch 14 Jahre nach seiner Premiere ist dieses Spiel ein lohnenswertes Objekt, nicht nur für den Sammler von Nostalgie-Software.

Alternativen:

Bubble Bobble/Rainbow Island
Acclaim • zw. 50 und 100 Mark
Soko-Ban
Spectrum Holobyte • Flohmarktobjekt
Atomix
Thalion Software GmbH • Flohmarktobjekt

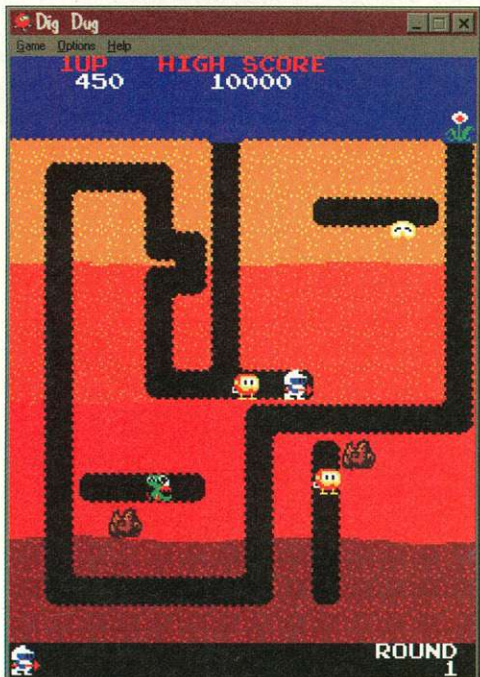
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 50 Mark

Minimum:
Unsere Empfehlung: 486/33, 8 MB
RAM, VGA, Windows 95

Pro
Nostalgie pur
Läuft auch auf schwachen
Plattformen
Ungebrochener Spielspaß

Kontra
Fans von heutiger Technik werden
enttäuscht sein

Fazit:
Sehr empfehlenswert



Lassen Sie sich nicht erwischen. Luftpumpe und fallende Felsen lassen Dig Dug dem Gegner entkommen

"Motorengeräusches" in den Ohren. Aber welcher Automat konnte 1982 denn überhaupt irgendeinen Sound, ausgenommen das Klicken von Relais, produzieren?

Pole Position legte den Grundstein für alle Autorennspiele. Wenn Sie diesen Klassiker einmal gespielt haben, werden Sie die Grundzüge von Grafik und Technik in allen

Das Geheimnis der tätowierten Rose

Auf dem staubigen Dachboden eines Redaktionsgebäudes in Enschede hat Martin Mirbach ein Manuskript von unschätzbarem Wert entdeckt. Sehen Sie selbst, was es darin zu lesen gibt.

Aus dem Tagebuch des John H. Watson, M.D., vom 10. Oktober 1996

Von all den merkwürdigen Dingen, die mir in der letzten Zeit widerfahren sind, halte ich eines für so bemerkenswert, daß ich es unbedingt niederschreiben mußte. Es begab sich an einem nebelverhangenen Montagmorgen, daß ich mich entschloß, einen kurzen Spaziergang durch das von mir so innig geliebte London zu unternehmen. Seit meiner Zeit in der Army weiß ich, wie sehr so ein morgendlicher Spaziergang in schnellem Schritt die Gedanken befreit für einen Tag voller Rätsel und Wirren. Mehr aus Gründen allgemeiner Zerstreuung denn aus wirklichem Interesse kam es, daß ich meinen Fuß schließlich über die Schwelle eines dieser neomodischen Geschäfte setzte.

Irgend etwas von Mega Store stand über der Eingangstüre geschrieben, und wie sich herausstellen sollte, gab es hier nichts außer diesen kleinen Silberscheiben. Den Packungen entnahm ich, daß diese Teils mit Musik, teils mit irgendwelchen Computerspielen gefüllt waren. An sich wäre diese Tatsache nicht weiter erwähnenswert, hätte sich unter diesen Spielen nicht eines mit dem Titel Das Geheimnis der tätowierten Rose gefunden. Wie ich von einem unrasierten Verkäufer mit orangefarbener Kleidung in Erfahrung bringen konnte, handelte es sich dabei sogar um den zweiten Teil einer Serie. Obwohl ich zugeben muß, selbst nicht mit dieser Materie vertraut zu sein, erwarb ich das Spiel, um es gemeinsam mit meinem Freund, Mr. Sherlock Holmes, zu untersuchen. Immerhin spielten wir beide darin die Hauptrollen.

Mittagsmüdigkeit

Zurück in der Baker Street, mußte ich feststellen, daß Holmes noch immer schlief. Er gehörte ohnehin zu denjenigen Menschen, die die Dunkelheit dem Tageslicht vorziehen. Am frühen Morgen war er nur äußerst selten zu sehen, außer an jenen, nicht



Die Detonation der Bombe reißt unseren beiden Helden förmlich den Boden unter den Füßen weg

wenigen Tagen, an denen er gar nicht erst zu Bett ging. Vorsichtig klopfte ich an seine Schlafzimmertür. Holmes betrachtete das Schlafzimmer als sein intimstes Refugium und gestattete es selbst unserer

Im Vergleich zum ersten Teil ein echter Fortschritt

Haushälterin, der liebenswerten Mrs. Hudson, höchstens einmal pro Jahr darin zu lüften.

Nach dem dritten Klopfen vernahm ich endlich die Stimme meines Freundes: "Was gibt es bloß zu dieser frühen Stunde, mein lieber Watson?" – "Woher wissen Sie, daß ich es bin?", gab ich ihm zurück, um die Dummheit meiner Frage sofort zu bereuen. Holmes hatte sich schon seit langem den unterschiedlichen Klopfrhythmus aller in Frage kommenden Personen eingeprägt. So wußte er stets auf Anhieb, wer ihn da zu sprechen wünschte. "Ich habe etwas, daß Sie sich unbedingt ansehen sollten, Holmes. Es scheint, als versuche da jemand, mit

unserer beider Namen Geld zu machen."

Es gab nur einen Weg, Holmes zu irgendwelchen Aktivitäten zu bewegen: Man mußte seine Neugier wecken. Und dies war mir anscheinend gelungen. Es dauerte jedenfalls keine zwei Minuten, bis er in verknittertem Bademantel und seinen alten, abgewetzten Hausschuhen vor mir stand. Sogar das morgendliche Studium der Times, von der die Ausgaben der letzten Woche noch gleichmäßig verteilt unseren Fußboden zierte, schien ihn im Moment nicht zu interessieren. Während Holmes' Finger noch fiebrig an seiner ersten Pfeife für diesen Tag arbeiteten, erkannte er die Situation auf einen Blick.

Das fingierte Tagebuch

"Aha, mein lieber Watson, es scheint sich hier um ein Computerspiel zu handeln. Na, dann lassen Sie uns doch mal sehen. Während ich das Programm installiere, geben Sie mir schon einmal eine kurze Zusammenfassung des Inhalts – sofern Sie das können."

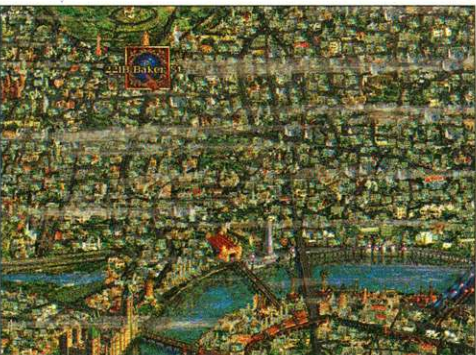


Es geht doch nichts über die wüste Behaglichkeit einer Junggesellenbude

Natürlich konnte ich, schließlich hatte ich Verpackung und Handbuch auf meinem Weg durch die Straßen der Stadt bereits eifrig studiert. Es gehörte immer noch zu Holmes' wenigen Schwächen, mich permanent zu unterschätzen. So erzählte ich ihm also, daß es in dem Spiel um ein Ereignis aus dem Jahre 1889 ging. Aus dem britischen Ministerium für Verteidigung war die geheime Formel für einen hochexplosiven Sprengstoff verschwunden. Mycroft Holmes, der Bruder meines Freundes und selbst ein treuer Diener Ihrer Majestät, veranlaßte daraufhin eine umfassende interne Untersuchung, die jedoch zu keinerlei Ergebnissen führte. Woraufhin Mycroft beschloß, Sherlock mit den weiteren Ermittlungen zu beauftragen.

Das Treffen der beiden war noch für den selben Tag im Londoner Diogenes Club vereinbart, einem stadtbekannten Treffpunkt ebenso exzentrischer wie wohlhabender Mitglieder der Londoner Gesellschaft. Doch kurz vor der vereinbarten Uhrzeit wird der Club von einer heftigen Explosion zerrissen, der Bruder meines Freundes schwer verletzt. An diesem Punkt übernimmt der Spieler die weitere Aufklärung des Falles. Und obwohl der Vorspann angab, sich auf Aufzeichnungen aus meinem Tagebuch zu berufen, konnte ich mich an ein solches Ereignis beim besten Willen nicht erinnern.

"Die Installation verlief schon einmal kinderleicht", ließ Holmes mich am Ende meines Monologes wissen. "Lassen Sie uns das Programm also mit den Augen eines Spielers, oder noch besser:



Die Karte, auf der Sie sich zu den verschiedenen Schauplätzen in London bewegen, hat etwa vierfache Bildschirmgröße. Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt

mit denen eines Kritikers betrachten. Dazu ist es freilich vonnöten, daß wir zunächst ein wenig tiefer in die Materie eindringen." Noch während er zu mir sprach, begann Holmes die ersten Rätsel auf dem Bildschirm zu bewältigen. Ich war zugegebenermaßen erstaunt über die Logik und Vehemenz, mit der mein Freund den Cursor immer am rechten Ort platzierte und sich von nichts bei seinem Vorgehen ablenken ließ.

So vergingen viele Stunden, ohne daß wir auch nur ein Wort miteinander sprachen. Auf dem Bildschirm dagegen tat sich wahrlich Ungeheuerliches. Es ging nicht nur um Diebstahl, sondern um Verrat und Mord. Sogar die Interessen der Regierung und das Ansehen der königlichen Familie standen auf dem Spiel. Am Ende gelang es Holmes, die vielen Knoten zu entwirren und während ich noch immer über seine profunde Kenntnis einer mir völlig fremden Materie staunte,

London, 1889

Um die Wartezeiten während des Ladens einer neuen Location etwas zu verkürzen, wurden zahlreiche historische Fotos in das Spiel integriert. Sie zeigen, wie der Ort Londons, zu dem sich der Spieler gerade aufmacht, kurz vor der Jahrhundertwende tatsächlich aussah.



Scotland Yard hat zwar nichts mit Schottland zu tun, ist und bleibt aber eine legendäre Adresse



221 B Baker Street, hier wohnt Sherlock Holmes, einer der größten Detektive aller Zeiten



St. Barts., ein Krankenhaus, in dem sich schon zu Beginn des Spiels Hinweise finden lassen



Der Zeitungsjunge vor Ihrem Zuhause erweist sich als nützliche Informationsquelle

sah er mich an und fragte: "Nun, mein lieber Watson, was halten Sie davon?"

Das Urteil des Meisters

"Zweifelloos ein gutes Adventure, wie man das Genre wohl nennt", antwortete ich ihm. "Es enthält 40 Hintergründe, zwei Dutzend Akteure und viele Personen aus unserem Bekanntenkreis. Sogar Inspektor Lestrat kommt darin vor." Holmes lächelte still, legte die Stirn in Falten und nahm noch einen tiefen Zug aus seiner Pfeife, bevor er sprach. "Lestrat ist unsensibel und ein voller Idiot. Und auch der Rest ist nicht ganz richtig, mein lieber Watson. Es handelt sich um 50 gerenderte Hintergründe und 80



Im St. Barts. Müssen Sie zwar an keinem Constable vorbei, dafür aber an einer grimmigen Oberschwester

Schauspieler, deren Gestik mir allerdings recht übertrieben erscheint. Technisch gibt es zwar nichts auszusetzen, der Sound ist gut, die Grafiken voller Details, doch ragt dies alles nicht über den guten

Durchschnitt heraus. Auch die integrierten historischen Fotos und einige Videos können daran nichts ändern. Erst recht nicht zu einer Zeit, in der es vor Adventures nur so wimmelt und dieses Spiel Seite an Seite mit Titeln wie *Baphomets Fluch* in den Regalen stehen wird.

Auch kommt die später gelungene Geschichte anfangs nicht so recht in Fahrt. Dann nämlich, wenn der Spieler ihre Figur steuert, mein lieber Watson. Es ist wohl kein Geheimnis, daß sie ihre Ziele eher durch zähen Fleiß denn durch kreative Intuition zu lösen wissen. Ein zäher Beginn für ein Adventure. Verglichen mit dem ersten Teil der Serie ist *Das Geheimnis der tätowierten Rose* aber allenthalben ein echter Fortschritt. Und Freunde unserer Abenteuer werden sich diesen Titel ohnehin nicht entgehen lassen." Sprach's, griff zu seiner Pfeife und dachte bereits an seinen nächsten Fall. Da war nämlich noch so ein heulender Hund...

DAS GEHEIMNIS DER TÄTOWIERTEN ROSE

Alternativen:

Baphomets Fluch
Virgin Interactive ● ca. 100 Mark
Private Eye
Simon & Schuster Interactive ●
ca. 100 Mark
Die Pandora Akte
Access ● ca. 110 Mark

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

486 DX 66, DOS 5.0 oder Windows 95,
8 MB RAM (16 MB für Windows 95),
SVGA

Pro

Belebt einen echten Klassiker
Wird mit zunehmender Spieldauer
immer besser

Kontra

Schlapper Einstieg
Hektische Schauspieler

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL:

70

Mutation of J.B.

Manche Computerspiele haben bei einem geplagten Tester mitunter seltsame Reaktionen zur Folge. Das mußte Klaus Trafford jetzt am eigenen Leib verspüren.

Ich weiß ja nicht, wie es Ihnen geht, aber mir passiert es in letzter Zeit immer häufiger, daß mich beim Testen neuer

Computerspiele zwei ziemlich nervige Typen stören. Als ich mir an einem verregneten Sonntag Mutation of J.B., von Neo produziert und von Topware vertrieben, vornahm, brachten sie mich schier zur Weißglut. Oh nein, die Rede ist nicht von Lorenz und Martin, sondern von Heckyll, dem Teufelchen auf meiner linken, und Jyde, dem Engelchen auf meiner rechten Schulter. Sie zweifeln an meinen Worten? Hier ist der Beweis...

Ich mache dich zur Sau

"Gäh... wieso kann dieser Typ nicht mal wenigstens am Sonntag die Kiste auslassen?" meinte Heckyll mißbilligend. Jyde, der meiner rechten Schulter aus gebannt auf den Monitor schaute, wo Mutation of J.B., produziert von Neo, vertrieben von Topware, derzeit 47 MB auf die Festplatte installierte, antwortete: "Was soll er bei diesem Wetter denn sonst machen?"



Das Intro ist genauso wenig motivierend wie der eigentliche Spielstart. Interessant wird J.B. erst sehr spät...

Außerdem ist es ein Adventure... – "Paßt ja direkt. Advertszeit – Adventure..." – "Blödmann! Das eine hat mit dem anderen doch gar nichts zu tun!" "Okay", gab Heckyll nach, "dann erkläre mir doch, was ein Adventure ist."

"Also: Da wird eine Geschichte erzählt, wo der Held in arge Bedrängnis geraten ist. Und du mußt ihm da heraushelfen." – "Er ist doch sicher selbst schuld, wenn er sich von irgendwelchen Typen zur Sau machen läßt." – "Ach", rief Jyde überrascht, "du kennst das Spiel? Genau darum geht es nämlich: Ein verrückter Professor hat



Teils englisch, teils deutsch: Diese Screenshots sind aus der frühen Phase des Spiels

diesen Johnny Burger..." – "Mit Käse und ohne Gurken, bitte!" – "... hat diesen J.B. in ein Ferkel verwandelt. Der Professor wurde kurz darauf von Außerirdischen entführt, und nun ist es deine Aufgabe, den Professor zurückzuholen, denn nur er kann dich zurückverwandeln."

"Armes Schwein!", murmelte Heckyll. "Sag' mal, kriegen wir heute noch mal was von dem Spiel zu sehen, oder wie?" – "Tja, ich weiß auch nicht. Ich glaube, Klaus hat sich für die vollständige Installation entschieden: über 200



MB auf die Platte. Man kann aber auch die 47 MB-Sparversion wählen, hat dann aber längere Nachladezeiten für Screens."

Heckyll tat überrascht. "Sparversion? Warum nicht Aldi oder Tengelmann oder..." – "Du bist wirklich doof. – Ah, jetzt geht's los. Schau doch mal, wie niedlich. Und diese Musik... wirklich schön." – "Entschuldige mal, aber da habe ich wirklich schon besseres gesehen. Neulich hat er doch mit so 'ner Riesenwumme irgendwelche Typen gekillt, das war viel spannender.

Außerdem: Ist das nun ein Film oder ein Spiel?"

Jyde versuchte, dem Teufelchen klarzumachen, daß es sich um das Intro handelte, das die Vorgeschichte erzählt. "Da, jetzt fängt das eigentliche Spiel an. Und schau, Klaus hat bereits was gefunden: einen elektrischen Schraubenzieher und einen Magneten..." – "Ja, aber nicht den



Und was würde diese Katze wohl kaufen?



Allein mit den Handschuhen kann man hier auch nichts ausrichten

Professor! Wie langweilig... gäh...". – "Komm, Heckyll, wenn das so einfach wäre, bräuchte man ja erst gar nicht spielen." – "Das wäre vermutlich besser gewesen. Da passiert ja gar nichts! Oh, hast du es gemerkt? Klaus ist auch nicht zufrieden. Er muß alles, was er untersuchen will, zweimal anklicken."

"Vermutlich zielt er ungenau... Jetzt versucht Johnny, etwas aus dem Laden mitzunehmen, aber der Verkäufer läßt das nicht zu. Das Gesicht des Helden... wirklich süß..." – "Und so schön scharf, ich glaube, ich brauche eine Brille. Was sind das eigentlich für komische Wörter da links unten?" – "Das sind Befehle,



Reden kann die Puppe zwar nicht, aber das, worauf sie sitzt, könnte interessant sein



Hier drehte Joe Dante den Film "Piranha"...

Heckyll. – "So wenige? Das soll reichen?" – "Offenbar ja." – "Klar, bei einem Spiel, wo man nur rumläuft und irgendwelche Sachen untersucht, reicht das sicher..."

"Es wird noch besser", meinte Jyde beschwichtigend. "Warte doch erst mal ab."



So sah J.-B. vor der Verwandlung aus – irgendwie gefällt er mir jetzt besser...

"Tut mir leid, aber ich bin nicht so geduldig wie du. Da passiert einfach nichts, da ist keine Spannung drin, da ist gar nichts." – "Mensch, Heckyll, wer nicht mal in der Lage ist, seine Phantasie spielen zu lassen und ein wenig Geduld aufzubringen, wird sowieso keinen



Johnny sieht sich zum ersten Mal im Spiegel – tja, da hat ihn wohl jemand zur Sau gemacht

Gefallen daran finden! Warte nur mal ab, das wird sicher noch interessant!" – "Ich will aber nicht mehr warten! Ich will endlich wieder was anständiges sehen..."

Ruhe!!! Wie soll ich denn da vernünftig arbeiten, wenn ihr beiden dauernd dazwischenlabert? Sagt mir lieber, wie ich das Spiel bewerten soll! Heckyll? "Jetzt machst du aber den Bock zum Gärtner", rief Jyde lachend. "Für den gibt es doch nur Spiele mit Toten und viel Blut, solche Comic-Abenteuer, bei denen auch mal nachgedacht werden muß, sind nix für ihn." – "Pffft...", gab Heckyll beleidigt von sich. "Also, Klaus, ich finde, du könntest sogar einen verregneten Sonntag wie diesen besser verbringen als mit einem Spiel, wo lange Zeit rein gar nichts passiert."

"Hm, ich möchte aber schon gerne wissen, ob J.B. wieder zurückverwandelt wird oder nicht. Außerdem ist das ein Spiel für Denker, denn ohne Nachdenken und Kombinieren kommt man da nicht weiter. Intelligenz ist bekanntlich nicht jedem vergönnt", sagte Jyde und blickte zur gegenüberliegenden Schulter. Von dort kam auch prompt eine Reaktion: "Na warte, jetzt mache ich DICH zur Sau, du..."

Geteilte Meinung

Mit zwei gut gezielten Hieben brachte ich beide Streithähne zum Schweigen und konzentrierte mich wieder auf meine Arbeit. Doch das war gar nicht so leicht, denn in der Tat fiel es mir sehr schwer, Mutation of J.B. so ohne weiteres zu bewerten. Daß man fleißig bei LucasArts abgekupfert hat, steht außer Frage, Grafik, Menü und sogar der zum Fadenkreuz mutierte Mauszeiger erinnert an Klassiker wie Maniac Mansion. Nur – und da hatte Heckyll gar nicht mal so unrecht – die Motivation, bis zum Ende durchzuspielen, war bei MM deutlich höher.

Das Ganze ist natürlich mit Humor zu sehen, nur will der so recht nicht aufkommen. Vielmehr plätschert die Handlung so dahin und das einzige, was einen vom abschalten abhält, ist die Hoffnung, daß irgendwann vielleicht doch noch mal was passiert. Ob das reicht, wage ich doch sehr zu bezweifeln. Ein Flop ist J.B.

deswegen aber nicht, eher solides Mittelmaß – ein Adventure für solche eben, die dem Genre die Stange halten und alles kaufen, was es auf diesem Sektor gibt. Rätsel gibt es jedenfalls genug, und die sind nicht gerade von Pappe.

Werden Sie Installateur!

Ein abschließendes Wort aber an die Damen und Herren Topware, die es nicht mal für nötig hielten, bei einem Spiel eine



Hinter dieser Maschine sind die Außerirdischen her.

vernünftige Installation zustande zu bringen. Es kann einfach nicht angehen, daß ein schnellerer Spielablauf nur dann gewährleistet ist, wenn man 217 MB auf die Festplatte haut. Entscheidet man sich nämlich für die Sparinstallation, werden von der CD zwar nur 47 MB kopiert, dafür aber gibt es zum Teil erhebliche Nachladezeiten bei jedem (!) neuen Screen. Auf meinem Pentium 90 mit Quad-Speed-CD-ROM waren es jeweils zwischen 15 (minimal) und 45 (!) Sekunden, die ich ausharren mußte, ohne daß was passierte! Da sich die Handlung in der Anfangsphase ohnehin nur zögernd entwickelt, sorgt dieser Umstand für zusätzlichen Frust, und ich könnte mir durchaus vorstellen, daß einige Käufer MOJB entnervt in die Ecke pfeffern werden.

So, und nun entschuldigen Sie mich bitte, denn soeben ist Heckyll wieder erschienen und hat mich darauf hingewiesen, daß es langsam Zeit wird, das Abendessen zuzubereiten – für mich und meine beiden kleinen Berater, die mir sicher noch öfters bei der Arbeit zuschauen und sich einmischen werden. Und mal ehrlich: Sind wir nicht alle ein bißchen Bluna? ☺

Alternativen:

Chewy – ESC from F5
Blue Byte ● ca. 60 Mark
Orion Burger
Core ● ca. 90 Mark
Hamburger Royal TS
McDonalds ● 5,95 Mark

Hersteller: Neo / Topware
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
386/33, 4 MB RAM, VGA, DOS 6.0

Pro
Nette Charaktere
Knackige Rätsel

Kontra
Lange Nachladezeiten
Anfangsmotivation gering
Maussteuerung teilweise ungenau

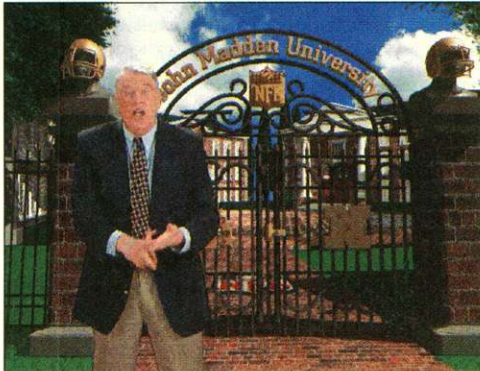
Spiel-/Dauerspaß:	30 von 50
Handhabung:	2 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL:

62

Madden NFL 97

Ein supergroßes Hemd (XXXXXXL) aus der Altkleidersammlung (von Klaus), der Maulkorb eines Schäferhundes, verschraubt mit einem alten Plastikeimer als Kopfschutz – und fertig war Lorenz neues Outfit für seinen Auftritt in der amerikanischen Football-Liga.



John Madden bringt in die Grundlagen des Spiels in seiner "Universität" bei



Teil der Football Universität ist auch eine Bibliothek mit einigen Videofilmen

Nichts Böses ahnend, saß ich neulich an meinem Schreibtisch, als es leise an meiner Bürotür klopfte. "Herein" rief ich. Die Tür öffnete sich einen Spalt breit und Klaus' Kopf schaute um die Ecke: "Stör ich?" Ohne meine Antwort abzuwarten, trat er ins Zimmer. Irgend etwas schien ihm auf der Seele zu liegen. Verlegen blickte er mich an. Die Hände hinter dem Rücken verschränkt, räusperte er sich ein paar Mal und legte seinen Kopf schief. Dann atmete er tief durch und setzte zu einem beherrzten "Ähm, also nun, tja ..." an. Seine Stimme verstummte wieder. Schweiß trat ihm auf die Stirn.

Klaus und der Sport

Glücklicherweise kenne ich Klaus nun schon ein paar Monate. Daher dämmerte mir auch so allmählich, was er von mir wollte. Es gibt nämlich ein paar Dinge, vor denen unser Chefredakteur panische Angst hat. Dazu gehören neben dem Finanzamt und den einäugigen vexorianischen

Monstern aus seiner Horror-Video-Sammlung vor allem Sportsimulationen. Sobald das neueste Sport-Game eines Softwareherstellers bei uns in der Redaktion eintrudelt, bekommt Klaus die große

Eine mit Blick für das Detail programmierte Sport-Simulation mit eingebauter Universität.

Panik. Er rennt von Büro zu Büro und verspricht seinen "geliebten Redakteuren" die tollsten Dinge, wenn sie nur für ihn das Testen dieses Programmes übernehmen könnten. Er habe doch zwei linke Hände und sein Joystick sei am Vortag zerbrochen, sind Klaus' liebste Ausreden.

Offensichtlich hatte ich richtig vermutet. Klaus hatte seine Sprache wiedergefunden: "Ähm, Lorenz, du weißt ja: An dem Tag als bei uns in der Schule Sport unterrichtet wurde, war ich krank."

(Anm. des Chefgebers: Das änderte sich schlagartig, als ich in der Oberstufe am Kurs "Jazz- und Tanzgymnastik" teilnahm – 3mal 15 Punkte im Abi!)

Aus den Augenwinkeln warf mir Klaus einen prüfenden Blick zu. Dann fuhr er fort: "Und wir sind es unseren Lesern ja schließlich schuldig, daß alle Games nur von absoluten Fachleuten geprüft werden." Wieder machte Klaus eine Kunstpause, um die Wirkung seiner Worte von meinem Gesicht abzulesen. Dann nahm er all seinen Mut zusammen: "Deshalb habe ich beschlossen, daß du Madden NFL 97 für uns testest. Schließlich treibst du viel Sport, springst mit Fallschirmen aus Flugzeugen, hast in deiner Jugend mal eine Siegerurkunde bei den Bundesjugendspielen gewonnen und kannst jeden Fußballschiedsrichter an der Trikotfarbe erkennen. Also bist Du unser Mann für diese

verantwortungsvolle Aufgabe."

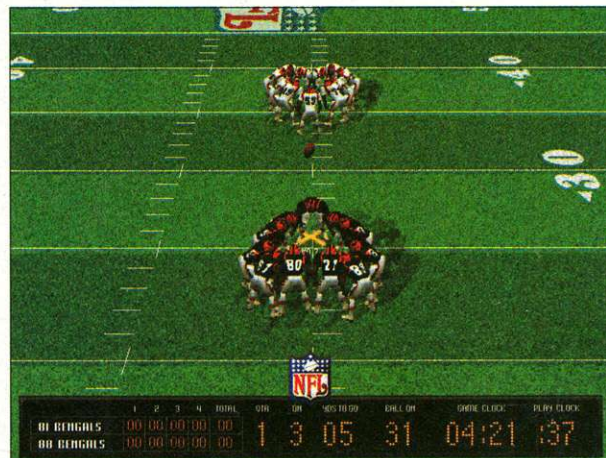
Stille im Raum. Klaus war während dieser paar Worte um ungefähr zehn Zentimeter geschrumpft.

(Anm. des Layouters: In diesem Moment erinnerte er mich irgendwie an einen Gartenzwerg.)

Nun hatte ich ihn da, wo ich wollte. Mit säuselnder Stimme antwortete ich: "Klar, Klaus. Das wäre eigentlich kein Problem. Aber Du weißt ja: Ich muß noch unseren Redaktionshund ausführen, und die Blumen sind noch nicht gegossen. Außerdem fühle ich mich ein bißchen krank. Vielleicht sollte ich einfach mal ein paar Tage zu Hause bleiben und mich ins Bett legen."



Auf Wunsch werden alle Spieler vor Spielbeginn einzeln angezeigt



Eine besonders ungewöhnliche Begegnung: Das Bengals Team von 1981 tritt hier gegen das von 1988 an

Klaus fiel nun gänzlich in sich zusammen und war nur noch ein Schatten seiner selbst. Ein röchelndes "Bittebittebitte" drang aus seinem Mund. Er murmelte etwas von Freundschaftsdienst und großem Gefallen. Kurz: Er war am Ende. Nun konnte ich die Katze aus dem Sack lassen. Wie zufällig warf ich einen Blick aus meinem Bürofenster, vor dem Klaus nagelneuer Ferrari parkte. Im Sonnenlicht glänzte das Auto wirklich verführerisch.

"Weißt Du, Klaus", hob ich an, "es gäbe da vielleicht eine Möglichkeit. Ich wollte am Wochenende mit einer Freundin ein bißchen wegfahren. Dummerweise hat mein Wagen gestern den Geist aufgegeben. Vielleicht fällt Dir da eine Lösung ein."

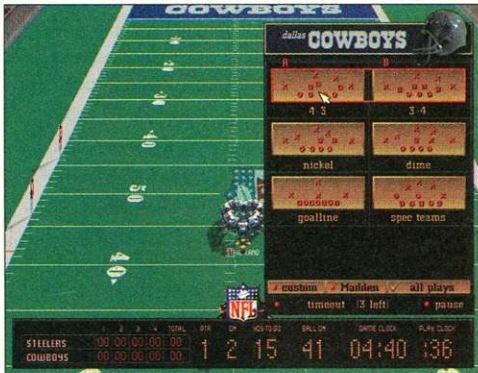
Ferrari oder Pein

Einen Augenblick schienen sich die Rädchen in Klaus Kopf fast hörbar zu drehen. Im Gedanken rechnete er den Gegenwert seines geliebten Sportwagens auf mit den Höllenqualen, die dieser Spieletest für ihn bedeutete. Dann hatte er sich entschieden. Zögernd griff Klaus in seine Hosentasche, zog die Autoschlüssel hervor und legte sie zusammen mit der Spiele-CD auf meinen Schreibtisch. "Aber seid bitte vorsichtig mit dem Wagen. Und laßt die Sitze sauber", meinte er noch zum Abschied und schlich aus dem Raum.

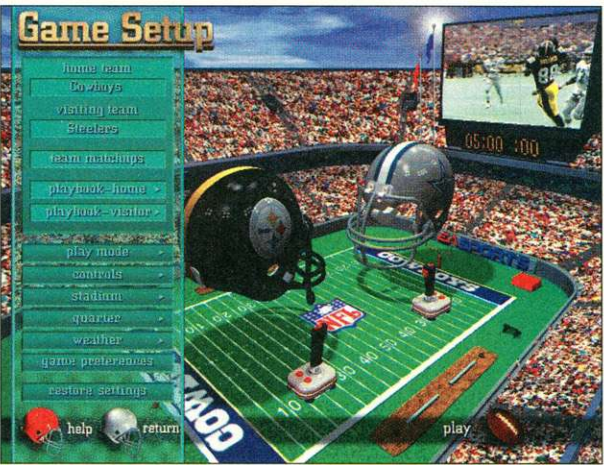
(Anm. des Chefredakteurs: Nicht ohne Grund, denn wer meinte neulich noch, sein großes Idol sei Hugh Grant?)

Nun wissen Sie es. Eigentlich habe ich diesen Spieletest nur begonnen, weil ich die Fahrt im Wagen meines Chefredakteurs so verlockend fand. Eigentlich. Doch nachdem ich die beiden Programm-CDs erst einmal eingelegt und die Football-Simulation auf meinem Test-Rechner installiert hatte, änderte sich meine Einstellung zu diesem Game doch ein wenig.

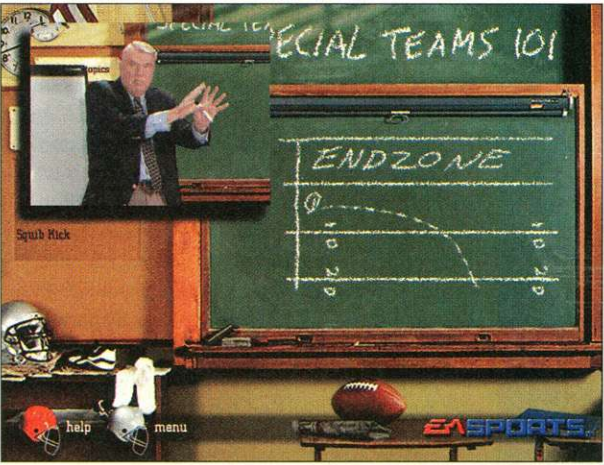
Madden NFL 97 hat nämlich ein ganze Menge zu bieten. Das Programm ist die Neuauflage der, Sie haben es sicher schon erraten, 96er Programmversion. Das bedeutet: ausgereifere Programmierung und bessere Grafik in 32 Bit-Code. Außerdem hat das Game, und das ist ein absolutes Muß für amerikanische Sport-Simulationen, erstens einen bekannten und zugkräftigen Namen, nämlich den des TV-



Vor jedem Einwurf können Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft neu bestimmen



Keine echte Sportsimulation mehr ohne zahlreiche Statistikfunktionen



Mit viel Körpereinsatz bringt Ihnen John Madden die Feinheiten dieser Sportart bei

Kommentators John Madden. Zweitens enthält die CD die aktuellen Mannschaftsaufstellungen der National Football League (kurz: NFL) inklusive der Spielerbilder und Statistiken sowie die Daten etlicher historischer NFL-Footballteams aus den letzten dreißig Jahren. (In einem Land, dessen Bürger verrückt nach kleinen Fotokärtchen von Baseball- und Football-Helden ist, ist so ein Archiv auf der CD allein schon ein wichtiges Kaufargument.)

Sie wollen Schnee?

Doch auch Europäer können mit diesem Spiel viel Spaß haben. Dafür sorgen die gute Grafik mit Iso-Cam und in Motion-Capturing-Technik aufgenommene Spieler-Figuren sowie die zahlreichen Einstellmöglichkeiten rund um das eigentliche Football-Spiel: Sie wollen bei Wind oder auf Schnee spielen? Kein Problem. Sie möchten ein anderes Stadion testen? Alle dreißig NFL-Stadien sind als Rendering-Grafiken auf der CD gespeichert. Sie möchten eine neue Mannschaft kreieren? Der eingebaute Spieler-Editor macht es möglich. In Zeiten der Political Correctness haben Sie sogar die Auswahl unter drei verschiedenen Hautfarben für Ihre Figuren.

Doch vor dem eigentlichen Match sollten Sie erst einmal die Schulbank drücken, hier "Football University" genannt. Denn die hohe Kunst der Football-Taktik erschließt sich dem Gelegenheits-Spieler nicht so ohne weiteres. Immerhin gilt es

erst einmal Begriffe wie Dime und Nickel zu erlernen und einen Quarterback von einem Squib Kick zu unterscheiden. Allein für die Spielplanung gibt es eigens für dieses Programm geschaffenes Spielbuch, welches rund 400 Spiele als Vorlage enthält.

Spieler werden müde

Für den nicht gerade einfachen Einstieg in das American Football entschädigt die Simulation anschließend aber auch mit ausgefeiltem Spielgeschehen. So werden die Feldspieler nach längerem Einsatz müde, kleine Animationen lockern das Match auf und Fouls werden vom Schiri nach den amtlichen NFL-Regeln bestraft. Und mit dem integrierten Video-Rekorder können Sie entscheidende Szenen noch einmal Revue passieren lassen.

Mit diesen Features genügt die Madden NFL 97 auch den hohen Anforderungen und braucht Konkurrenzprodukte wie zum Beispiel Unnecessary Roughness von Accolade oder Sierras Football Pro 96 nicht zu fürchten. Für Fans des Netzwerk-Spiels gibt es außerdem die Möglichkeit, das Programm über das Internet zu spielen. Vielleicht besitzen Sie ja einen Freund in den USA. Dort ist man einer guten Partie

Football eigentlich nie abgeneigt. (P)

MADDEN NFL 97

Alternativen:
Madden NFL 96
Electronic Arts • ca. 100 Mark
Unnecessary Roughness
Accolade • ca. 100 Mark
Football Pro 96
Sierra • ca. 100 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 60 MHz, 8 MB RAM, VGA,
Soundblaster-kompatible Soundkarte,
Windows 95 oder MS-DOS 5.0

Pro
Eingebaute Universität
Hoher Realitätsgrad

Kontra
Hohe Hardwareanforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 87

Bedlam

Als kleiner Kampfroboter nach Terminator-Manier mal so richtig für Ordnung sorgen. Lorenz' geheimste Wünsche gingen in Erfüllung.

Hand aufs Herz. Gibt es bei Ihnen nicht auch gelegentlich Augenblicke, in denen Sie so richtig ausrasten möchten? Alles um sich herum kurz und klein schlagen. Keinen Stein mehr auf dem anderen lassen. Und das Ganze dann mit so richtig viel Krawumm und Krachbumm. Bei mir jedenfalls kommt das gelegentlich vor. Zum Beispiel, wenn mir zum dreizehnten Mal an einem Tag der Rechner abgestürzt ist (obwohl ich natürlich das angeblich absturzsicherste Betriebssystem der Welt verwende). Für solche Momente, in

denen ich mich so richtig abreagieren muß, habe ich jetzt einen echten Geheimtip: Zuerst lege ich eine fetzige CD in meine Stereo-Anlage (meist etwas Altes von Meat Loaf oder Led Zeppelin). Dann starte ich Bedlam auf meinem Rechner. Und nach ein bis zwei Stunden härtester Roboter-Action mit den kleinen RATs geht's mir wieder so richtig gut.

RATs, das sind nicht etwa Ratten, wie der Name vielleicht vermuten läßt, sondern überaus robuste und hochentwickelte Kampfroboter. Bis zu sieben verschiedene Waffensysteme kann jeder RAT aufnehmen und bei Bedarf auch gleichzeitig abschießen. Geschaffen wurden die RATs speziell für den Einsatz gegen die gemeinen Biomechs. Diese Biomechs sind nämlich in einer fernen Zukunft der größte Feind der Menschheit. Dabei wurden sie einst als sogenannte Biomechanische Arbeitsdronen erfunden, um für die Menschen alle Drecksarbeiten zu erledigen.

Die bösen Biomechs

Doch nach ein paar Jahren sind diese Geräte (wohl infolge übermäßigen Konsums von Terminator-Videos) völlig durchgeknallt und

haben begonnen, die Menschen zu bekämpfen. In kürzester Zeit haben Sie fast die gesamte Weltbevölkerung ausgelöscht. Nur wenige Überlebende konnten sich in den Untergrund oder auf Satelliten im Orbit retten, während sich auf der Erdoberfläche Chaos und Zerstörung ausbreiteten. Diese Satelliten sollen nun als Basis für die Rückeroberung der Erde dienen. Große Waffenlager wurden dort

Ein Game, bei dem der Spieler alles zerstören kann, was seinem kleinen Robbi vor die Kanone läuft – ideal zum Abreagieren.

bereits angelegt und Söldner aus allen Ecken des Weltalls angeworben, um den Menschen bei ihrem Kampf gegen die Biomechs zu helfen.

Einer dieser Söldner sind Sie. Ihre Aufgabe ist es, mobile Kampfeinheiten vom Typ RAT auf der Erde abzusetzen und damit größtmögliche Verwüstung bei den Biomechs anzurichten. Zu



Es gilt die ganz einfache Formel: Alles, was hier zu sehen ist, darf auch zerstört werden



Beim Einsatz von drei schwerbewaffneten RAT-Einheiten gleichzeitig haben die Biomechs gegen Sie schon so gut wie verloren



Die kleinen Bonus-Objekte (Bildmitte) machen Ihren Roboter für kurze Zeit zum Berserker, geben ihm neue Energie oder machen ihn superfix

diesem Zweck können Sie die RATs von Ihrem Arbeitsplatz auf dem Satelliten per Monitor beobachten und über Funk fernsteuern. Die RATs sind zwar unheimlich klein (ihre Größe soll irgendwo zwischen einem halben Gremmel und einem viertel Trafford liegen – was immer diese Maße in der Zukunft auch bedeuten mögen), aber nichtsdestotrotz erweisen Sie sich im Kampf als wahrer Berserker. Vor jedem Einsatz dürfen Sie Ihre RATs mit dem Feinsten bewaffnen, was die Rüstkammer Ihres Satelliten so hergibt. Das Angebot reicht von Raketenwerfern über



Besonders die Treibstofflager machen viel Spaß...



...wenn Sie mit großem Knall explodieren

hüpfende Minen bis hin zu durchschlagkräftigen Zeitbomben.

Schnell wie Ben Johnson

Während Ihrer ersten Missionen (der allererste Einsatz ist eine Übung mit gefangenen und entworfenen Biomechs) kontrollieren Sie nur einen RAT. Erreichen Sie damit Ihre Einsatzziele, dürfen Sie anschließend in den schwierigeren Levels Gruppen von bis zu drei RATs gleichzeitig durch Ihr Operationsgebiet steuern.

Vor jedem Einsatz gibt es ein ausführliches Briefing, bei dem Ihnen die Hauptziele in Ihrem aktuellen Quadranten beschrieben werden. Neben diesen Hauptzielen (häufig eine Radarstation, eine Fabrik oder eine zentrale

Computerstation), gibt es noch eine Reihe von Sekundärzielen. Gelingt es Ihnen, diese quasi im Vorbeigehen bzw. -rollen mitzuvernichten, gibt es Extra-Punkte. Weitere Punkte erhalten Sie für das Einsammeln der goldenen Bonus-Kringel. Je nach Ausführung dieser Kringel erhalten Sie entweder Geld für den Kauf stärkerer Waffensystem, oder Ihr Roboter verändert sich für kurze Zeit. Mal erhält er einen Schutzschild, verbreitet Chaos unter seinen Feinden oder wird so schnell wie Ben Johnson auf dem Weg zum Klo, wenn er Dünnpiff hat.

In jedem Einsatzgebiet gibt es außerdem ein paar Aufgaben zu erfüllen und Rätsel zu erledigen. So müssen Sie oft versteckte Schalter finden, um Stromzäune auszuschalten oder

Aufzüge zu aktivieren. Häufig rennen Sie erst auf dem kompletten Spielfeld herum, bevor Sie schließlich Ihr Einsatzziel und Ihren anschließenden Sammelpunkt für den Rückflug zum Satelliten erreichen können.

Auch die Grafiker des Programmierlabels Mirage haben sich nicht lumpen lassen. Unzählige Animationen für Gegner, Waffen und Explosionen erfreuen das Auge mit allen Facetten eines echten Bedlam (zu deutsch: Chaos). Und wenn Sie – so wie ich – manchmal richtig Spaß an Zerstörung haben, dann werden Sie dieses Spiel lieben. Und sollten die Biomechs mal wieder all Ihre RATs vernichtet haben, dann legen Sie einfach die Bedlam-CD in Ihren CD-Player. Die Soundtracks im CD-Format sind nämlich äußerst hörenswert.

Tips für Einsteiger

Offensichtlich gibt es noch immer keine ausgereifte Künstliche Intelligenz in Computerspielen. Auch die Roboter und automatischen Waffen bei Bedlam stellen sich manchmal zu blöd an. So sind zum Beispiel zwischen Flugzeughangars oft Kanonen im Boden versenkt. Stellen Sie sich einmal direkt vor den Eingang des Flugzeughangars. Die Kanone wird sie dann bemerken, aus dem Boden herausfahren und auf den Hangar schießen, vor dessen Eingang Sie stehen. Nach ein paar Sekunden ist der Hangar zerstört. Gehen Sie dann einfach zum nächsten Hangar und lassen auch diesen vom Feind erledigen. So sparen Sie Munition.

Der direkte Weg ist selten der beste. Oft scheint das Hauptziel Ihrer Einsätze nur wenige Meter vom Absetzpunkt entfernt. Trotzdem wird der Vormarsch auf dem direkten Weg nicht möglich sein. Meist haben die Programmierer nämlich etliche Aufzüge und Elektrozäune zwischen Ihnen und Ihrem Ziel angelegt. Sie können also getrost in der gegenüberliegenden Ecke Ihres Spielfeldes beginnen. Gerade dort haben Sie oft gute Chancen, Schalter und Generatoren zu finden,

mit denen Sie die Hindernisse ausschalten.

Achten Sie auf Minenfelder. Eine einzelne Mine kann Ihnen zwar nur wenig anhaben. Aber wenn Sie mit hoher Geschwindigkeit, zum Beispiel nach dem Genuß eines Beschleuniger-Bonus durch ein solches Minenfeld rasen, wird die geballte Menge der zertretenen Minen Ihre Lebensenergie schmelzen lassen wie Schnee in der Sonne. Besonders vorsichtig sollten Sie in bewaldeten Minenfeldern sein. Schießen Sie sich Ihren Weg lieber zwischen den Bäumen hindurch frei, als daß Sie den Minen zu nahe kommen.

Gehen Sie mit Ihren Waffen sparsam um. Zu Beginn des Spieles sollten Sie herausfinden, welche Waffe auf welchen Gegner am besten wirkt. Die Bouncy Mines am Boden zeigen natürlich keine Wirkung gegen Luftangriffe. Die Hades Bomben sollten Sie nur für Hauptziele verwenden. Und Ihre Maschinengewehre sind gut für den Kampf gegen schnelle aber schwache Gegner.

Bleiben Sie nie zu lange an Ort stehen. Ihr Gegner startet nämlich mit Vorliebe Luftangriffe gegen RATs die längere Zeit nicht bewegt wurden.

Alternativen:

This Means War
MicroProse ● 9,95 Mark
Abuse
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Total Mania
Domark/Eidos ● ca. 80 Mark

Hersteller: Virgin / Mirage
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA,
Soundblaster oder kompatible

Pro
Fetzig CD-Tracks
Jede Menge Krawumm
Bis zu 12 Netzwerkspieler

Kontra
Nur ein Kamerawinkel

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 82

Mummy

Tomb of the Pharaoh



Mumien – das sind doch nur in Klopapier eingewickelte verstorbene Könige. So dachte Lorenz Steinke, bevor er nach Ägypten kam und das Fürchten lernte.

Eigentlich hätten Sie es so gut haben können: Ein ruhiger Bürojob im heimatlichen New York, jeden Monat ein dicker Gehaltsscheck von der National Mining Corporation und nach dreißig Jahren ein schöner Altersruhesitz irgendwo im sonnigen Florida. Aber nein, Ihr verdammter Ehrgeiz ließ Ihnen ja mal wieder keine Ruhe. Kaum hatte Ihr Boß erwähnt, daß die neue Mine bei Alexandria in Ägypten offensichtlich Schwierigkeiten habe, schon erklärten Sie sich bereit, dort unten nach den Rechten zu sehen.

Klar, Sie hatten sich das fein vorgestellt. Ein Auslandseinsatz am Ende der Welt, beim Chef kräftig Eindruck schinden, für ein bißchen Arbeit im Dreck ordentlich Lorbeeren ernten und die Karriereleiter nach oben fallen. Nun, vielleicht hätten Sie lieber zweimal nachdenken sollen, bevor Sie sich für diesen Auftrag meldeten. Denn Ihre Rechnung ging offensichtlich nicht so ganz auf.

Kiste des Schreckens

Das war aber auch wirklich ziemlich überlegt von Ihnen. Sind Sie denn gar nicht mißtrauisch geworden, als man Ihnen von diesem seltsamen Fund in der ägyptischen Mine erzählte? Eine alte Kiste aus der Zeit der Pharaonen, die die ägyptischen Bergarbeiter so erschreckte, daß sie nicht mehr weiterarbeiten wollten. Ein Fluch, so hieß es, schwebte nämlich über allen Menschen, die es wagten, den Schlaf des Pharaos zu stören.

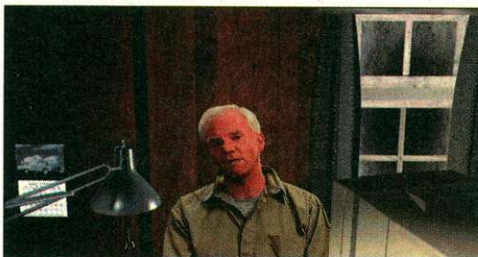
Außerdem, selbst wenn Sie nicht abergläubisch sein sollten und Geschichten von Pharaonen-Flüchen für Ammenmärchen halten: Es gab doch genug Hinweise darauf, daß Sie dort unten jede Menge Ärger erwarten würde. Zum Beispiel dieser seltsame Stuart Devenport, Leiter der NMC-Minenarbeiten in Alexandria. Der Kerl war auf allen Kontinenten der Erde für seine ungehobelte Art bekannt. Ein echter Abenteurer, gut für harte Jobs unter schwierigen Umständen, aber als Kollege eine echte

Katastrophe. Der Mann sollte ein schlimmer Paranoiker sein, hatte man Ihnen hinter vorgehaltener Hand gesteckt.

Aber Sie schlugen ja alle Warnungen in den Wind. Sie konnten es gar nicht abwarten, nach Ägypten aufzubrechen und in den dicksten Schlamassel Ihres Lebens hineinzugeraten. Gesah Ihnen also ganz recht, daß Sie vor Ort auch noch eine besonders unangenehme Begegnung der emotionalen Art hatten. Ihre Verflorenne, die Ägyptologin und hauptberufliche Nervensäge Lorrie, war einer der ersten Menschen, die Ihnen dort unten über den Weg lief.

Warum nicht Grönland?

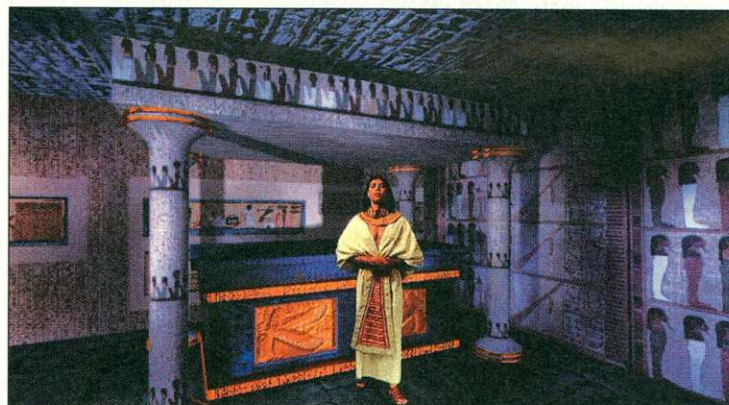
Aber das hatten Sie sich ja selbst zuzuschreiben. Schließlich kann man sich an drei Fingern abzählen, wo man Ägyptologinnen am ehesten trifft. Hätten Sie mal besser die Eisbären-Minen Ihrer Gesellschaft in Grönland inspiziert. Dort wäre Ihnen Lorrie mit Sicherheit nicht begegnet.



Stuart Devenport scheint viel zu wissen und wenig zu sagen



In den Gängen der Mine lauern zahlreiche Geheimnisse



Wer mag diese altägyptische Schönheit sein?

Doch es kam ja alles noch viel schlimmer. Kaum waren Sie in Alexandria angekommen, geriet das Minenprojekt so richtig in Schwierigkeiten. Nicht genug, daß alle Arbeiter zitternd vor Angst in ihren Unterkünften saßen und keinen Finger mehr unter Tage rühren wollten, nein, auch der Geologe der Mine, Jerry Segals, stellte seine Arbeit ein. Genau genommen übrigens nicht nur seine

Arbeit. Denn ein böser Mensch (oder jemand, der vor langer Zeit mal ein Mensch gewesen war) meuchelte Jerry nächtens in der Mine. Mausetot und mit einem dicken Spieß in der Halsschlagader wurde Jerry am nächsten Morgen



Geologe Jerry Segals – noch kann er lachen

gefunden.

(Anm. des Chefeservefeldwebels: Ich hatte acht Jahre lang einen Spieß AM Hals, aber niemals in...)

Für Stuart Devenport war das natürlich kein Grund zur Aufregung. Solche Dinge passieren eben, meinte er. Überhaupt schien ihn erstaunlich wenig zu beunruhigen. Weder die Sabotage an der Stromversorgung der Mine, noch die zerstörte Satellitenschüssel der Telefonanlage. Sogar der Überfall auf Lorrie – ein Unbekannter hatte sie niedergeschlagen – schien ihn nicht ernstlich zu beunruhigen.

Und Sie in Ihrer grenzenlosen Einfalt schöpften natürlich auch keine Verdacht gegen Davenport. Obwohl dieser einen ausgesprochen merkwürdigen Schriftwechsel mit einem gewissen Mister Sabar führte. Dieser Mister Sabar bot Davenport eine sehr große Summe für eine kleine Gefälligkeit an. Worin diese Gefälligkeit bestand, das verschwieg Davenport Ihnen gegenüber allerdings.

Achtung, Kobra!

Na ja, zum Schluß haben Sie die Geschichte um das Geheimnis des (un)toten Pharaos ja noch gelöst. Zugegeben, zwischendurch waren Sie ein paar Mal haarscharf dran, die Radieschen von unten zu betrachten. War aber auch zu blöd von Ihnen, den Skorpion zu streicheln und auf das Fließband zur Steinzerkleinerungsmaschine zu steigen. Und was haben Sie sich eigentlich dabei gedacht, als Sie die Kobra aus der Nähe betrachteten? Nun, wie auch immer: Das Rätsel des Pharaos ist ja nun bewältigt.

Um allerdings auch anderen Spielern den Spaß an diesem Spiel zu lassen, wollen wir hier auf das Wie und Was der Lösung nicht weiter eingehen und uns vielmehr den technischen Details dieses Adventures widmen. Immerhin enthält das



Am Ende der Welt treffen Sie Ihre Ex-Freundin wieder

Programm fast eine Stunde Videosequenzen und rund fünfzig überaus knackige Rätselnüsse. Damit bietet es insbesondere dem Adventure-Neuling ein ganze Menge Bildmaterial und Gehirnakrobatik. Wobei hier allerdings besonders der Neuling angesprochen wird. Denn echte Genre-Kenner werden die meisten der Rätsel schnell lösen und das Spiel in Rekordzeit durchgetüftelt haben.

Nicht so gut gelungen sind die Soundeffekte bei diesem Game. Die Hintergrund-Musiken in vielen Situationen sind weit unter Soundblaster-Niveau.



Sportlich: Tauziehen mit einer gar nicht so toten Mumie

Dabei macht gerade ein guter Soundtrack spannende Szenen erst so richtig prickelnd. Dafür ist die Spielsteuerung einfach und schnell erlernt. Mit einer Hand als Mauszeiger können Sie Ihre



Ziemlich blaß: Geologe Jerry Segals hat Bekanntschaft mit seinem Mörder gemacht

Spielfigur in der Ich-Perspektive durch alle Szenen führen. Finden Sie dabei einen Gegenstand, den Sie benutzen können, verändert sich die Hand.

Intelligent gemacht: Haben Sie bereits einen zum aktuellen Objekt passenden Gegenstand im Gepäck, etwa den richtigen Schlüssel für das Türschloß vor Ihrer Nase, so erscheint dieser Schlüssel automatisch unter Ihrer Mauszeiger-Hand. Das erspart umständliches Kramen in der Inventarliste.

Eine Idee, die meiner Meinung nach durchaus auch von anderen Adventure-Programmierern aufgegriffen werden dürfte, zumindest bei solchen in Adventures häufig vorkommenden Standard-Kombinationen wie Schlüssel und Türschloß oder Katze und Fisch.

Wer ist Mister Davenport?

Sollte Ihnen übrigens der penetrante Mister Davenport bekannt vorkommen, so haben Sie möglicherweise kürzlich den Wing Commander IV gespielt oder einst den Kubrick-Klassiker Clockwork Orange gesehen. In beiden hat Davenport alias Schauspieler Malcolm McDowell nämlich mitgespielt.

Am Beispiel McDowell zeigt sich übrigens auch,

daß sich die Genres Computerspiel und Kino immer weiter annähern. Nicht nur, daß es Filme zu bekannten Spielen und Spiele zu erfolgreichen Filmen gibt. Nein, auch berühmte Hollywood-Schauspieler haben keine Berührungsängste mehr gegenüber dem für sie noch ungewohnten Metier Computerspiel. Vielleicht sehen wir ja bald noch mehr bekannte Gesichter in dem einen oder

anderen Game.

Mummy jedenfalls ist ein Spiel, das trotz seiner kleinen Mängel, wie zum Beispiel den etwas zu einfachen Rätseln und den zum Teil sehr

Einfaches Adventure um einen verstorbenen Pharaos mit zahlreichen Videosequenzen.

mickrigen Sounds, fast so viel Spannung vermittelt wie ein "richtiger" Hollywood-Film. Besonders Adventure-Neulinge werden, nicht zuletzt dank der einfachen Steuerung, sicherlich viel Freude an diesem Game haben.

MUMMY - TOMB OF THE PHARAO

Alternativen:

Das Rätsel des Master Lu
U.S. Gold • 99,95 Mark

Lighthouse
Sierra • 119,95 Mark

Gabriel Knight 2
Sierra • ca. 120 Mark

Hersteller: Interplay

Preis: 99,95 Mark

Minimum:

486DX2-66, 8MB RAM, VGA,
DOS 6.0

Pro

Viele Videosequenzen
Einfache Steuerung

Kontra

Für Profis zu einfach

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	11 von 20

TOTAL:

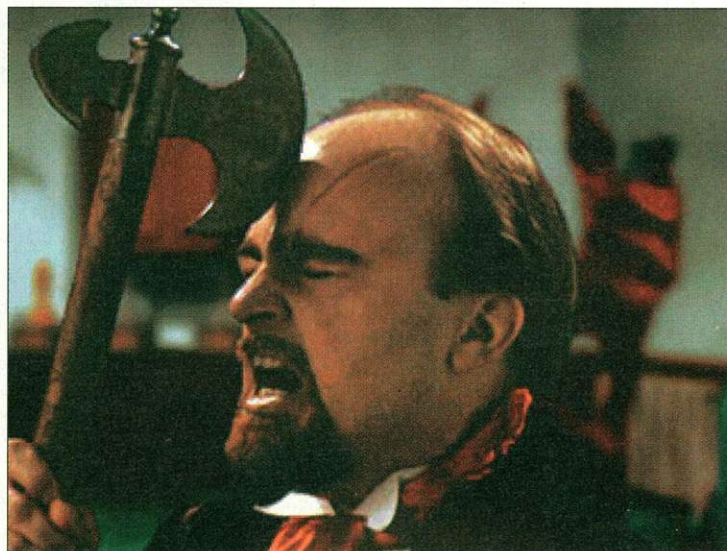
79

Harvester

Zweieinhalb Jahre lang arbeiteten Merit Software, Future Vision und Autor Gilbert Austin an dem Horror-Adventure Harvester. Daß Marco Gremmel von dem, was sich auf seinem Monitor abspielte, nicht sonderlich begeistert war, lag in erster Linie an den geschmacklosen Bildern. Doch lesen Sie selbst.



Wer findet die in diesem Bild versteckte Maus?

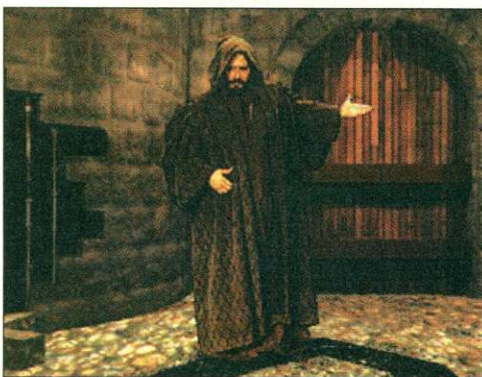


Blutige Einzelheiten bleiben Ihnen nicht erspart

Vielleicht haben Sie schon einmal etwas von Harvester gehört. Bereits vor zwei Jahren kündigte sich mit diesem Spiel ein selten brutales und blutiges Adventure an. Das Projekt fertigzustellen, war eine große Aufgabe. In den acht Wochen langen Dreharbeiten, die Tag und Nacht in Anspruch nahmen, wurden über 100 Charaktere hinter einem Green-Screen gefilmt, um später in die circa 150 Locations des Spiels eingearbeitet zu werden. Ein solch hoher Aufwand wurde bislang nur bei wenigen Adventures betrieben.

Gedächtnislücken

Sie schlüpfen in die Haut von Steve und wachen eines Morgens in einem Haus auf, das Sie noch nie gesehen haben, bei einer Familie, die Ihnen fremd



Hier geht's zur Bundesprüfstelle

ist, und können sich an absolut nichts erinnern. Mit anderen Worten: Sie leiden an Gedächtnisschwund. Leider will Ihnen das keiner glauben. Denn allem Anschein nach haben Sie sich als allseits bekannter Scherzbold etabliert, bevor Sie Ihr Erinnerungsvermögen verloren.

Sie haben also keine andere Wahl, als sich auf

Kniffliges Adventure mit zahlreichen Macken

den Weg durch Ihren Heimatort zu machen, um so viele Informationen wie möglich zu sammeln. Schnell bemerken Sie, daß einiges nicht mit rechten Dingen zugeht. Nachdem Sie mit den Einwohnern gesprochen haben, finden Sie heraus, daß Sie sich in einem Ort namens Harvest befinden. Merkwürdig erscheint Ihnen schon bald, daß alle Touristen und Besucher der Kleinstadt früher oder später auf dem Friedhof landen. Außerdem teilt man Ihnen mit, daß Sie in drei Wochen

heiraten werden. Als Sie Ihre zukünftige Frau besuchen, stellen Sie nicht nur fest, daß diese von ihren Eltern Hausarrest erhalten hat, sondern auch, daß mit ihr genau das gleiche passiert ist wie mit Ihnen: Auch Stephanie kann sich an nichts erinnern, das vor diesem Morgen geschehen ist. Doch hat auch sie das merkwürdige Gefühl, daß sie nicht an diesen Ort gehört, daß die Menschen in diesem Haus nicht wirklich ihre Eltern sind.

Das größte Mysterium ist der Orden des Mondes von Harvest. Im ganzen Ort spricht man über diese Sekte.

Doch viel mehr als Gerüchte können Sie von den Einwohnern nicht erfahren. Um herauszufinden, was hinter den

verschlossenen Türen des Ordens vor sich geht, müssen Sie ihm beitreten. Das gelingt jedoch erst, nachdem Sie einige Rätsel gelöst haben. Befinden Sie sich aber erst einmal in der Lodge, dem Gebäude in der Mitte der Stadt, zu dem nur die Mitglieder des Ordens Zugang



haben, werden Sie sich mit viel ernsteren Problemen beschäftigen. Viele sind nur unter der Anwendung von Gewalt zu lösen.

Waffen, Blut und Tote

Harvester ist das blutigste Spiel, das mir jemals unter die Augen gekommen ist. Das fällt schon nach einigen Minuten des Spielens auf. Als besonders empfindlich erweist sich der Wachmann des Atomwaffenstützpunktes. Wenn ich außer Acht lasse, daß ein so kleiner Ort wie Harvest über Atomwaffen verfügt und mich nicht darüber wundere, daß ein psychisch labiler Colonel, der im zweiten Weltkrieg beide Beine verloren hat, den Finger am Auslöser hat, dann muß ich mich doch über dessen Verhalten erstaunt zeigen. Der gute Mann vermutet hinter jedem Busch eine Armee Russen.

Sind Sie in Ihrer Wortwahl nicht vorsichtig genug, kann es schnell passieren, daß der Colonel sein Gewehr sprechen läßt. Das Ganze geschieht in einer Videosequenz, und Sie werden über das Zielvermögen des Colonels begeistert sein. Durch



Können wir nicht darüber reden? - Nein!

wenn eine Axt den Schädel eines Mannes zertrümmert oder eine im wahrsten Sinne des Wortes kopflose Frau noch zappelnd durch die Küche rennt und eine Menge Blut verspritzt.

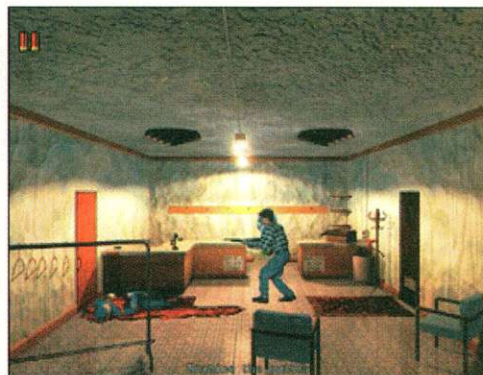
Und dann sind noch Sie da: Schließlich haben Sie mehr als zwanzig Waffen zur Verfügung, die nicht immer nur an bösen Monstern, sondern auch an Menschen ausprobiert werden dürfen. Was man hier sieht, ist aber jenseits allen Geschmacks. Derart scheußliche, makabre und geschmacklose Bilder werden Sie durch das ganze Spiel begleiten. Je weiter Sie sich durch die Puzzles hangeln, desto brutaler werden auch die Videosequenzen, desto öfter müssen Sie töten, um selbst zu überleben. Werden Sie dabei erwischt, unbescholtenen Menschen das Licht ausgeblasen zu haben, geraten Sie auf den elektrischen Stuhl. Schön animiert wird Ihnen auf diese Weise das Lebenslicht ausgeblasen. Mir passierte das zweimal aus Versehen, da ich irrtümlich die rechte Maustaste betätigte, die für Kämpfen steht.

Ein Fall für den Index?

Grundsätzlich bin ich gegen die Indizierung von Computerspielen. Zweifel habe ich vor allem, wenn 3-D-Actionspiele aus den Regalen geholt werden, bei denen meist Monstern, die den Menschen in keinsten Weise ähneln, der Garaus gemacht werden muß. Harvester allerdings dürfte, sollte es in dieser Version den deutschen Markt überhaupt erreichen – nur geringe Überlebenschancen haben.

Auch auf dem technischen Gebiet gibt es einiges auszusetzen. Das mag wohl daran liegen, daß mit dem Programmieren bereits vor zwei Jahren begonnen wurde und man einfach nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Technik ist. Das beginnt schon bei der Grafik. Die Hintergrundbilder und Räume wurden sehr schön gestaltet, doch die Einarbeitung der Charaktere ist nicht sonderlich gut gelungen. Steve und seine Kollegen wirken vor diesen Bildern irgendwie fehl am Platze und heben sich durch eine nicht gerade berauschende Qualität von der übrigen Grafik negativ ab. Außerdem wirken die Bewegungen der Personen zu steif und daher nicht sehr real. Die ins Spiel integrierten Videos lassen ebenso zu wünschen übrig. Wing Commander IV, TopGun und Hardline haben bei den gleichen Hardwareanforderungen wesentlich bessere Filmsequenzen geliefert.

Die Sprachausgabe ist von der Qualität her mittelmäßig, geht allerdings manchmal in Rauschen unter. Leider haben die meisten Darsteller



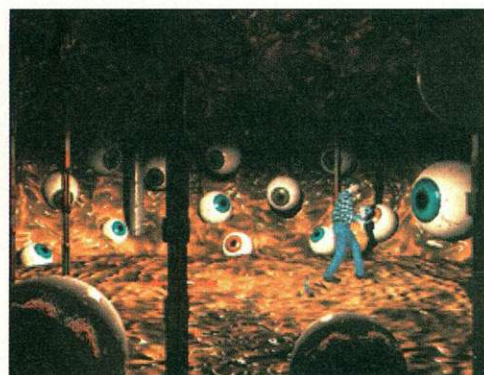
Hier darf erschossen werden

keinerlei schauspielerische Qualität, was sich auch bei den Stimmen bemerkbar macht. Sprachausgabe wird nicht immer geboten. Wenn Sie sich zum Beispiel in einem Raum umsehen, werden Ihnen die Ergebnisse nur in Form eines Textfensters geboten.

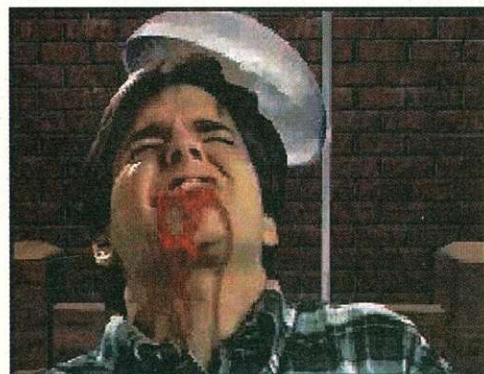
Davon abgesehen gibt es Ungereimtheiten im Spielablauf und eine derbe, viel zu blutige Story, die zur Abwertung in der Kategorie Spielspaß führte. Die Adventure-Elemente sind knifflig, aber nicht unlösbar. Fans von Splatterfilmen und schweren Adventures können einmal einen Blick auf dieses Spiel werfen, es aber auf keinen Fall kaufen, ohne es vorher angetestet zu haben.

Klaus meint:

Ein heftiger Streit entbrannte hinsichtlich der Wertung zu Harvester. Schließlich einigten wir uns darauf, den Aspekt Gewalt außen vor zu lassen und lediglich den reinen Spielablauf zugrunde zu legen. Ein Hit ist Harvester dadurch allerdings noch lange nicht...



Irgendwie fühle ich mich beobachtet



Geschmackvoll in Szene gesetzt: Der elektrische Stuhl

Alternativen:

Phantasmagoria
Sierra ● ca. 70 Mark
Shine
BMG ● demnächst im Handel
Hell
Take 2 ● kostenlos auf der Cover-CD 11/96

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Knifflige Rätsel
Gelungene Sounduntermalung

Kontra
Schlechte Schauspieler
Ungereimtheiten im Gameplay

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 69

Area 51

Area 51 gab es schon einmal, und zwar als AutomatenSpiel in Spielhallen. Mit einer Pistole in der Hand wurde auf dem Monitor wild herumgeballert. Marco Gremmel fiel jetzt die PC-Umsetzung in die Hände. Ob diese wohl dem Vorbild gerecht wird?



Wenn Krieg nur auch in Wirklichkeit so einfach wäre

Zur Zeit scheinen den Designern von Actionspielen die Ideen auszugehen. Auf jeden Fall ist es schon eine lange Zeit her, als ich das letzte Mal eine nur halbwegs glaubwürdige Story in einem Ballerspiel entdeckte. Auch Area 51 kann keine Rahmenhandlung vorweisen. Es wird geballert, was das Zeug hält, und zwar von Beginn an.

Das Spiel ist einfach zu verstehen: Sie werden in die Haut eines Soldaten versetzt und sehen nun mit dessen Augen. Nun liegt es an ihnen, alles, was feindlich aussehen könnte, niederzuschießen. Dabei verwenden Sie am besten die Maus. Der Rest braucht Sie nicht zu kümmern, denn alles andere geschieht automatisch.

Area 51 hätte die Chance gehabt, ein gutes Ballerspiel zu werden, wenn man uns nicht in der letzten Ausgabe gezeigt hätte, daß man es noch viel besser machen kann. Vor ein paar Wochen erschien nämlich Hardline, das in etwa auf die gleiche Weise gespielt wird, aber noch ein paar Adventure-Elemente sein Eigen nennt. Außerdem ist es durch die Einflechtung in einen interaktiven Spielfilm um Längen glaubwürdiger.

Niedrige Auflösung

Area 51 enttäuscht im direkten Vergleich zunächst einmal durch die schlechtere Grafik. Windows bietet ja die Möglichkeit, die Auflösung für jeden User anzupassen. Diesem Spiel sind die Systemeinstellungen allerdings egal, es wird immer in der niedrigsten Auflösung geballert. Des weiteren beschränkt sich das gesamte Spiel auf das Abschießen von Gegnern, Hardline bot da ein wenig mehr Tiefe.

Verloren ging leider auch das Automaten-Feeling. Denn mit einer "echten" Pistole in der Hand kommt natürlich eine ganz andere Stimmung auf als mit der Maus am heimischen Computer. Gespielt werden kann zwar mit der Tastatur oder dem Joystick. Nur sind diese beiden Möglichkeiten nicht so schnell und so einfach zu bedienen. Daher ist auch die Möglichkeit eines Spiels zu zweit nicht sehr ansprechend, der Maus-Spieler sitzt immer am längeren Hebel.

Durch diese ganzen negativen Eindrücke sollte man aber nicht vergessen, daß für pure Action-Freunde genügend geboten wird. Die Grafik ist zwar in einer schlechten Auflösung, doch die Kamerafahrten und das Drumherum gefallen. Für alle, die nicht sehen wollen, wie sich die Gegner in tausend Einzelteile zerfetzen, gibt es die Möglichkeit, in einen weniger blutigen Modus umzuschalten. Gewaltverherrlichend ist Area 51 übrigens nicht, mit der Zeit wird es zu einem puren Reaktionsspiel, bei dem es nur noch darum geht, so schnell wie möglich die Ziele zu erkennen, zu schießen und die Boni zu finden.

Apropos schießen: Weil es sonst zu einfach gewesen wäre, befinden sich auch immer ein paar

Ihrer Leute unter den ganzen Bösewichtern. Auf die sollten Sie nicht ballern. Besonders nicht auf die Frauen, die kreischen immer so...

Wie ich anfangs schon erwähnte, läuft dieses Spiel unter Windows 95. Das alleine bringt schon einige Probleme mit sich. Falls Sie Probleme mit Microsofts Direct-X-Treiber haben sollten, brauchen Sie an einen Kauf schon gar nicht denken, denn ohne dieses Programm läuft nichts. Ab und zu muß bei bestimmten Konfigurationen auch mit Abstürzen



Das ist einer von den Guten, der ärgert sich, wenn ich auf ihn schieße!



Was hat der wohl gedacht, wo diese Treppe hinführt?

gerechnet werden.

Um noch kurz auf die deutsche Übersetzung einzugehen: Man hätte sie sich lieber sparen sollen, denn an einigen Stellen weiß man nichts damit anzufangen, wenn man das Ganze nicht schon

vorher in der englischen Version gesehen hat. Und schon wieder muß ich mich fragen, warum nicht mal irgend jemand, der der deutschen Sprache mächtig ist, vor der Veröffentlichung eines Spiels die Übersetzungen ansieht.

Such' und schieß'

Jedem, dem es gefällt, das ganze Spiel mit dem Mauscursor nach Zielen zu fahnden, möchte ich Area 51 empfehlen. Die Handlungsorte sind abwechslungsreich und der Sound in bester Stereo-

Area 51 ist eine mittelmäßige Ballerorgie ohne Spieltiefe

Qualität. Freunde von Spieltiefe und Actionspielen à la Duck Newcam sollten erst einmal einen Blick auf dieses Spiel werfen und vielleicht vorher noch mit dem in einigen Teilen sehr ähnlichen Hardline vergleichen, bevor sie sich für den Kauf entscheiden. (2)

Alternativen:

diverse 3-D-Shooter (indi)

Hardline

Virgin • ca. 100 Mark

Rebel Assault II

LucasArts • ca. 60 Mark

Hersteller: Midway /
GT Interactive
ca. 90 Mark

Preis:

Minimum:

486 DX 2/66, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95

Pro

Nette Aufmachung
Einfache Maussteuerung

Kontra

Monotones Gameplay
Mit Tastatur/Joystick kaum steuerbar

Spiel-/Dauerspaß:	25 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL:

65

AREA 51

Fasttrack Racing

Wenn eine Firma eine CD für 19,95 Mark herausbringt, dann kann man nur selten viel erwarten. Daß es aber derart wenig zu erwarten gibt, das hätte sich Marco Gremmel beim ersten Blick auch nicht träumen lassen.



Hier wird aufgerüstet

Drei Vollversionen auf einer CD-ROM. – So wirbt TopWare für die CD Fasttrack Racing. Daß die drei Vollversionen auch genauso gut auf eine Diskette gepaßt hätten, steht allerdings nicht mit dabei. Beginnen wir mit dem Spiel, dessen Titel ganz groß auf dem Cover steht.

Der Sinn dieses Autorennspiels besteht darin, Hindernissen und gegnerischen Wagen auf der Fahrbahn auszuweichen. Außerdem muß man



True Blood: Die Gegner schießen nicht, oder so schnell, daß man es nicht sieht.



Vier Jahre harter Entwicklung führten zu dieser perfekten Darstellung einer Explosion

auf der Straße bleiben und ihr in ihrem Verlauf folgen. Durch Siege, die Sie in den einzelnen Rennen erringen, gibt es Cash aufs Konto. Und damit dürfen Sie dann wiederum Ihren Porsche

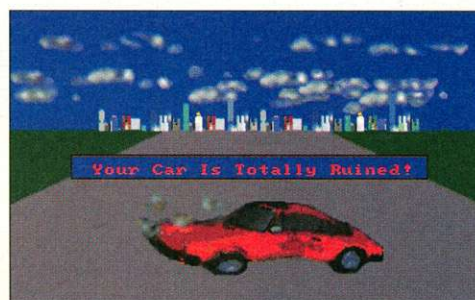
auf Vordermann bringen.

Das Gameplay ist schon nach ungefähr einer Minute so interessant wie das Auftauen eines tiefgefrorenen Rinderbratens. Fasttrack Racing ist überhaupt nicht realistisch und macht keinen Spaß. Außerdem unterstreicht ein ständiges Brummen das Geschehen über die Soundkarte. Doch auch das hätte man sich sparen können.

True Blood ist da schon von einem anderen Kaliber. Mit einem Flugzeug müssen Sie die Invasion von Außerirdischen stoppen. Dabei sind Sie auf der Erde oder im Weltraum unterwegs und müssen mit gezielten

**Zu alt,
zu schlecht,
zu teuer**

Laserschüssen die Außerirdischen vom Himmel holen. Die Steuerung mit der Maus ist relativ einfach, aber die Sounds sind nicht auszuhalten. Die Explosion zum Beispiel hört sich an, als ob die Pressesprecherin von TopWare erbost die PC Power zerreißt. Grafisch ist das Ganze ja noch annehmbar, doch spielerisch hat es sich nach zehn Minuten auch schon getan.



Wer errät, welcher Unfall dazu führt, einen Porsche auf diese Weise zu deformieren, gewinnt die Verpackung einer Spülmaschine

Als letztes hätten wir dann noch Towers of Kublai Khan. Dieses uralte Spiel, bei dem es darum geht, eine Pyramide von einem Platz zum anderen zu transportieren, ist eines der ältesten Computergames überhaupt und schon in tausend Versionen erschienen. Leider kommt mit TopWares CD nicht die Beste daher. Eine 5-Minuten-Terrine für anspruchslöse Spieler, mehr ist es einfach nicht.

Lassen Sie mich überlegen. Zehn plus fünf plus eins. Das macht 16 Minuten. So lange

können Sie sich die Zeit mit TopWares neuestem Produkt vertreiben. Und mehr Punkte wird es auch nicht bekommen! Nostalgiker werden sich in der Zeit zurückversetzt fühlen und an die ersten Spiele denken, die auf dem C-64 erschienen sind. Heutige Prozessoren führen allerdings dazu, daß der Spielablauf um ein Vielfaches zu schnell ist.

Diese Sammlung antiquierten Schrotts hat in ihrer Softwareammlung die gleiche Daseinsberechtigung wie in dieser PC Power mein Hinweis, daß Birgit Geburtstag hat und ich ihr herzlich dazu gratulieren möchte.

(Anm. des restlichen Teams: Wir schließen uns an, wenn auch mit etwas Verspätung!)

(Anm. des Anzeigenleiters: Wer ist Birgit?)

(Anm. des Layouters: Schrowange?)

(Anm. des Chefredakteurs: Nun ist's aber gut mit Anmerkungen, ja?)

Alternativen:

Sind im Softwarehandel mit der Aufschrift "Für Commodore C64" zu finden

Hersteller: TopWare
Preis: 19,95 Mark

Minimum:
386, 540 KB RAM, VGA, DOS 3.3

Pro
Geringe Hardwareanforderungen
Weckt nostalgische Erinnerungen an die gute alte Zeit

Kontra
Kommt zehn Jahre zu spät, um innovativ zu sein
Ist einfach nur schlecht

Spiel-/Dauerspaß:	4 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	4 von 20
Sound:	2 von 20

TOTAL:

16

Daggerfall

Kein Problem, Herr Kaiser, rief Lorenz Steinke und brach auf, um für seinen obersten Kriegsherrn ein paar kleine Gefälligkeiten zu erledigen.

Es ist keine leichte Aufgabe, ein gutes Rollenspiel zu programmieren. Schon bei der Planung der Action- und Strategie-Anteile gibt es häufig die ersten Schwierigkeiten. Hier kommt es vor allem auf die richtige Gewichtung an. Enthält das Programm zu viele Kampfszenen, dann wird es von den Strategen unter uns Gamern als zu kampfbetont und eindimensional abgelehnt. Gibt es hingegen mehr Rätsel und Strategie-Elemente als Monster-Angriffe, dann ist die Fraktion der Joystick-Virtuosen gelangweilt und bekommt das große Gähnen: Viel zu friedlich, heißt es dann, da könne man ja gleich Schach spielen.

Auch bei Bethesda Softworks stand man eines Tages vor dem Problem der richtigen

Gewichtung. Hier entschied man sich für den goldenen Mittelweg (wobei blutiger Mittelweg dem Genre vielleicht besser gerecht wird). Heraus kam dabei ein Spiel mit einer umfangreichen Rahmenhandlung, zahlreichen Charakteren und Landschaften sowie einem Standard-Kampfsystem mit ein paar Schwächen.

Dem Kaiser eine Gefälligkeit

Beginnen wir mit der Hintergrund-Story: Daggerfall spielt im Jahr 375 der Dritten Epoche von Tamriel. Das Geschlecht der Septimen herrscht fast über den gesamten Kontinent. Doch die Macht der einst mächtigen Kaiser schwindet allmählich. Anarchie und Unruhen machen sich im Land breit, und an einigen Ecken des Reiches brennt es bereits.

Kaiser Uriel Septem VII hat eine ebenso wichtige wie delicate Aufgabe für Sie. Deshalb bestellt er Sie eines Nachts in seinen Palast und teilt Ihnen Folgendes mit: König Lysandus von Daggerfall, ein loyaler Feldherr des Kaisers, fiel vor einiger Zeit auf dem Schlachtfeld. Doch seine Seele fand bisher keine Ruhe und spukt ruhelos durch Tamriel. Nun sollen Sie nach Daggerfall reisen und den Grund für den Unfrieden der armen Seele herausfinden.

Und da Sie ohnehin schon einmal nach Daggerfall fahren, können Sie dem Kaiser bei der Gelegenheit auch gleich einen kleinen Gefallen tun. Es gibt da nämlich einen sehr intimen Brief, den er einst an die Gemahlin des Königs

geschrieben hat. Dieser Brief kam allerdings nie bei seiner Empfängerin an. Und wenn Sie nun herausfinden, wo dieser Brief gelandet ist, wäre Ihnen der Kaiser sehr dankbar und eine große Sorge los.

Klar, daß Sie als treuer Vasall Ihres Herrschers



Eines Nachts bestellt Sie der Kaiser in seinen Palast. Er hat zwei delicate Aufträge für Sie

sogleich mit dem nächsten Schiff nach Daggerfall aufbrechen. Doch unterwegs auf hoher See geraten Sie in einen schweren Sturm. Ihr Schiff geht unter und Sie, als einziger Überlebender, erreichen mit letzter Kraft ein unbekanntes Gestade. Vor dem Unwetter bringen Sie sich in einer kleinen Höhle in



Diesem Wesen sollte man besser nicht im Dunkeln begegnen



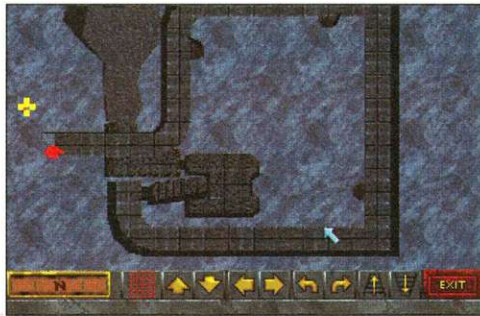
In der Charakter-Ansicht können Sie die Ausrüstung Ihrer Spielfigur einsehen und verändern



Der Vorrat an Räumen, Waffen und Charakteren ist groß – da gibt es jede Menge zu entdecken in Tamriel



Die Angreifer sind etwas pixelig geraten, schlagen aber deswegen nicht weniger hart zu



Die Automapping-Funktion ist komfortabel und erspart Ihnen langwierige Zeichenarbeiten



Fledermäuse haben die Angewohnheit manchmal von oben anzugreifen – dann sind sie für den Spieler fast unsichtbar



Die Programmierer haben sich äußerst gefährliche Gegner ausgedacht – wie zum Beispiel diese gemeine Ratte

Sicherheit. Am nächsten Morgen beginnen Sie dann, diese Höhle zu erforschen. Und damit beginnt das vielleicht aufregendste Abenteuer Ihres Lebens.

Heiteres Beruferaten

Bevor Sie sich allerdings in den Kampf gegen Monster, Vampire und Untote stürzen, dürfen Sie zuerst einmal eine Spielfigur kreieren. Die Auswahl an Charakteren ist groß. So können Sie beispielsweise als Dunkel- oder Waldelf, als Bretone, Nordländer oder Khajit in den Kampf ziehen. Auch bei der Berufswahl sind Ihnen kaum Grenzen gesetzt: Von den Dieben über die Barden und Kämpfer bis hin zu den Rangern und Magiern – kaum eine Profession, die im Fantasy-Bereich bekannt ist, fehlt hier.

Auf Wunsch können Sie Ihren Spieler

entweder per Zufallsgenerator vom Computer generieren lassen oder sich auf eine kleine Fragerunde einlassen, bei der Ihre Persönlichkeit ein wenig erforscht wird. Anschließend definiert das Programm dann eine Spielfigur, die Ihrem Wesen möglichst ähnlich sein soll. (PS: Sagen Sie es nicht weiter, aber mein Chefredakteur ist auch beim hundertundzwölften Versuch wieder als unterbelichteter Ork auf die Spielwelt gekommen – die Persönlichkeitserforschung scheint also zu funktionieren.)

Sind die Einstiegshürden genommen (Wie nenne ich meinen Charakter? Welches der zur Wahl stehenden Gesichter gefällt mir am Besten? etc.), können Sie sich sofort in das Spielgeschehen, beziehungsweise in jene eingangs erwähnte Höhle stürzen. Das Reich von Daggerfall steht Ihnen nun offen und – das kann ich Ihnen versprechen – hält eine ganze Menge von Überraschungen für Sie bereit.

Nach Verlassen der Höhle gilt es jede Menge zu erforschen: eine große Welt mit Städten, Wäldern, weiteren Höhlen, ja sogar Schiffen und Banken. Praktischerweise verfügt das Programm über eine komfortable Automapping-Funktion, die Ihnen das Landkarten-Zeichnen abnimmt. (Freunde

von Bards Tale werden sich sicherlich noch mit Grausen an die Stapel von bekratztem Millimeterpapier erinnern, die sich im Laufe der Zeit auf dem Schreibtisch türmten.)

Komplexes Spielsystem

Doch bei aller Komplexität der strategischen Spielelemente hätte man ruhig noch etwas mehr Programmieraufwand in die eigentlichen Kampfsequenzen investieren können. Daß die Gegner teilweise äußerst pixelig sind, läßt sich ja noch verschmerzen. Aber auch die Waffensteuerung ist meiner Meinung nach nicht so ganz ausgereift. So ist es beispielsweise ziemlich unfair, daß Fledermäuse den Spieler gelegentlich von oben angreifen. Er kann sie dann weder sehen noch in ihre Richtung zurückschlagen. Seine Waffen funktionieren

nämlich nur nach vorne, zu den Seiten oder nach unten. Und auch die Taste für den Blick nach oben haben die Programmierer wohl vergessen.

Ob also ein böses Tier über Ihrem Kopf kreist, oder der Luftraum dort frei ist – sehen können Sie es nicht. Außerdem ist es schwer, die Reichweite der eigenen Waffen zu erkennen. So braucht es einige Erfahrung um abzuschätzen, ob eine Waffe den zurückweichenden Gegner nicht mehr erreichen kann, oder dieser sie nur durch einen Zauber unschädlich gemacht hat.

Eine deutliche Abwertung gibt es für Daggerfall im Bereich Handhabung. Weder konnte das Setup-Programm unter Windows unsere Soundkarte korrekt erkennen, noch war

Ein komplexes Spielsystem kombiniert mit reichlich Action

es möglich, den angeschlossenen Joystick, in unserem Fall ein Flight Force Pro, zu installieren.

Damit ist Daggerfall ein Spiel, bei dem Licht und Schatten dicht beieinander liegen. Einerseits trumpft das Programm mit einem umfangreichen Spielsystem, ausgefeilter Magie und zahlreichen unterschiedlichen Räumlichkeiten auf. Andererseits sollten die Action-Anteile noch einmal überarbeitet werden. Wem es bei einem Rollenspiel vor allem auf den mutigen Zweikampf Mann gegen Monster ankommt, der ist bei der Konkurrenz wahrscheinlich besser bedient. (D)

Alternativen:

(indi)
Apogee ● ca. 80 Mark
(indi)
id Software ● ca. 100 Mark
Cyberia II
Virgin ● 119,95 Mark

Hersteller: Bethesda Softworks
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Zahlreiche Charaktere
Auto-Mapping
Umfangreiches Magiesystem

Kontra
Waffensteuerung
Pixelige Gegner

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 67

Death Gate

Lassen Sie sich von Markus Brodrick in eine Welt fern der Realität entführen. Mystery und Abenteuer warten auf alle wahren Adventure-Fans.

Oh fremde Welt, wie du mich fürchtend machst... Klassische Adventures haben eine treue Fangemeinde. Wir schreiben das Jahr a.D. 1996 und haben blitzschnelle, multimedia-taugliche Maschinen. Aufwendige Programmierung, brillante Grafiken und atemberaubende Sounds haben aus den einst recht tristen, textüberladenen Abenteuerspielen packende Streifen gemacht, die den Spieler für lange Zeit gebannt vor dem Bildschirm fesseln.

Die Softwareschmiede Legend bringt neuen Stoff unter die Leute. Death Gate, so der Titel des neuesten Projekts, entführt Sie in eine phantastische Welt fernab vom Alltag. Sie werden einen spannenden, gefahrenreichen Kampf gegen die Mächte des Bösen erleben. Obwohl Sie nur eine unbedeutende Figur in einem gewaltigen Epos der Geschichte eines fremden Ortes sind, fällt Ihnen die Rolle des Züngleins an der Waage zu. To be or not to be, um es mit den Worten des sprachgewaltigen Poeten des mittelalterlichen Britanniens auszudrücken.

Sie werden alle Klugheit und Raffinesse zusammennehmen müssen, um das Schicksal gnädig zu stimmen und Ihrer Heimatwelt eine Chance zu geben. Eine gewaltige Aufgabe, nicht wahr? Schrecken Sie nicht zurück. Sie werden nicht allein die Rettung des Planeten angehen müssen. Während Ihres Kampfes gegen dunkle Mächte und

den Verderb Ihres Volkes werden Sie auf andere treffen, die es sich ebenfalls zur Aufgabe machten, dem Volk der Guten ein Leben in Freiheit und Frieden zu ermöglichen.

Blick auf die Geschichte

Vor undenklichen Zeiten, weiter als 2000 Jahre müssen Sie zurückschauen, teilte ein mächtiges Volk Ihre

Welt in fünf Reiche auf. Die Sartan, das Volk der bösen Mächte, führten nur wenig Gutes im Schilde. In ihrer allgegenwärtigen Boshaftigkeit verwandelten Sie einen Teil der Welt in ein grauenhaftes, dunkles Gefängnis. Dieser Ort trägt den Namen Labyrinth. Ein Entkommen aus dieser Welt der Ängste und des Schreckens ist nahezu aussichtslos. Dorthin verbannten die Sartan das Volk ihrer Vorgänger. Wie es scheint, werden die Patryn auf ewig in diesem entsetzlichen Ort verharren müssen und verdammt sein, ohnmächtig zuzusehen, wie die Macht der Sartan von Tag zu Tag zunimmt. Ihre Welt, die Heimat, der Ort, an dem Sie das Licht erblickten, ist in Gefahr. In

Auch wenn Sie selbst der Magie nahestehen, nehmen Sie sich vor Fremden in Acht!

unmittelbarer Gefahr. Die ohnehin schon mächtigen Sartan vereinen Ihre Kräfte und gelangen damit in den Besitz einer mächtigen Magie. Sie können sich darauf verlassen, daß die Sartan davon Gebrauch machen werden. Sollte es Ihnen nicht gelingen, das

Ganz gleich, auf wen Sie treffen, ein freundliches Gespräch wird Sie einen Schritt näher an Ihr Ziel bringen



Vor nicht allzu langer Zeit konnte Lord Xar, der mächtigste Zauberer seiner Generation, durch das letzte Tor des Labyrinths brechen. Damit ebnete er den Weg für alle anderen Patryn. Der Weg war zwar gefährlich, aber zu schaffen. Ihr Weg führte Sie zum letzten Tor, wo die vereinten Kräfte des Labyrinths schon auf Sie warteten.

Die mysterienumwobene Geschichte der Heimatwelt des Helden Haplo wird Sie voll und ganz in ihren Bann ziehen



nehmen
legen
geben
ansehen
öffnen
schließen
sich umsehen

Berge

Dieses Tor ist das letzte Portal des Labyrinths. Auf der anderen Seite befindet sich die Hölle, die Sie Zeit Ihres Lebens Heimat genannt haben.



WARTEN
WARTET
ZURÜCK

Das Portal zum Labyrinth ist für die Angehörigen Ihres Volkes das Schloß einer tödlichen Falle



Dieser elegante Raum ist in ganz klassischer Sartan-Architektur gehalten. Vor Ihnen sitzt Xar, der ein sehr dickes Buch liest.

Ihr Beschützer und treuer Gefährte, Lord Xar wird Ihnen jede mögliche Unterstützung gewähren



Ihr Schiff ist ganz in der Nähe von Nexus Stadt und dem Tor zum Labyrinth angedockt.

Ihr Schiff ist das Vehikel, das Sie von einer Welt und deren Abenteuern in die nächste Herausforderung befördert

boshafte Treiben zu stoppen, werde die Sartan alles vernichten, das ihrem Volk noch geblieben, lieb, teuer und von Wert ist. Um genauer zu sein – die Sartan sind im Begriff, die Welt der Patryn zu zerstören.

Um auch nur irgend etwas für Ihr Volk unternehmen zu können, müssen Sie Ihrem Gefängnis entfliehen. Nur auf sich selbst gestellt, wäre diese Aufgabe unlösbar. Glücklicherweise kämpft Lord Xar, der mächtigste Zauberer der Patryn, an Ihrer Seite. Seine gute Magie ist in der Lage, für eine kurze Zeit die letzte Tür des Labyrinths, den Weg in die Freiheit zu öffnen. Das ist Ihre einzige Chance. Mit großem Mut und Geschick nehmen sie die Möglichkeit des Entkommens wahr. Sie stellen sich dem Kampf gegen die dunklen Kreaturen des Labyrinths. Nach einem hoffnungslosen Kampf fallen Sie in Bewußtlosigkeit.

Wieder erwacht, erinnern Sie sich dunkel an Lord Xar, der an ihrer Seite Kämpfte und Ihre Flucht ermöglichte. Ihre Reise kann beginnen. Während langer Streifzüge durch die Orte des Guten und des Bösen. Sie werden alle fünf Welten auf der Suche nach Magie und Werkzeugen durchstreifen und viele Personen kennenlernen.

Death Gate ist ein linear aufgebautes Adventure. Sie gehen der Gesamtlösung des Spiels Schritt für Schritt entgegen, indem Sie die Puzzles der einzelnen Welten nacheinander lösen. Keine der Sequenzen des Spiels ist unwichtig. Lassen Sie sich Zeit, genießen Sie den Spielverlauf. Schon im Prolog der Geschichte erhalten Sie

wichtige Informationen. Achten Sie genau auf die Worte Lord Xars.

Keine Innovationen

Death Gate ist ein solide gemachtes Adventure. Ohne mit sagenhaften Soundeffekten oder mit übermäßig vielen Animationen zu glänzen, gefällt es durch logischen Aufbau und eine schlüssige Story. Das ist bei Spielen dieses Genres schließlich und endlich die Hauptsache. Auf die Spielbarkeit und den Erhalt des Spannungsbogens kommt es an. Diese Kriterien erfüllt das neue Game von Legend zufriedenstellend.

Die Programmierer von Legend haben ganze Arbeit geleistet. Death Gate wird Sie auch ohne exzessive Gewaltdarstellungen und unter

Umständen sogar recht störend wirkende Videoclips für eine lange Zeit in seiner märchenhaften und mystischen Welt gefangen halten. Ich hoffe, daß Sie mit diesem Titel genauso viel Freude haben wie ich.



Wie so oft bei Spielen dieses Genres wird die Untertitelbegleitung nicht dem Originalton gerecht

Tips für den Einstieg

Die Schlüssel zum Erfolg sind Personen und Bücher. Lesen Sie alle Bücher, die Sie in den Bildern finden können. Sie werden an zahlreiche Schlüsselstellen der Story geleitet.

Reden Sie mit allen Menschen, denen Sie begegnen. Es ist wichtig, mit jeder Person zu sprechen. Sie werden jeweils einen Gegenstand erhalten, der für Ihr späteres Weiterkommen entscheidend sein kann, oder Sie erfahren einen Zauberspruch, der die weiße Magie der Patryn mächtiger macht. Doch achten Sie auf Ihre Worte! Wenn Sie der falschen Person etwas unpassende Auskünfte erteilen, können Sie rasch getötet werden.

Wie bei allen Adventures sollten Sie Ihr Spiel oft sichern. Wenn Sie systematisch Teillösungen, die für Sie auch später noch nachvollziehbar sind, abspeichern, werden Sie mit logischem Denken und der allen alten Adventurern eigenen Kombinationsgabe die teilweise atemberaubenden Puzzles sicher meistern können.



Magie überall. Der Zauber der Runen wird Sie durch alle Abenteuer begleiten

Alternativen:

Lighthouse
Sierra ● ca. 120 Mark
Gabriel Knight 2
Sierra ● ca. 120 Mark
Baphomets Fluch
Virgin ● ca. 100 Mark

Hersteller: Legend
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Gute Spielbarkeit
Tolle Puzzles
Logischer Aufbau
Kontra
Keine Neuigkeiten
Sparsame Grafikausstattung

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 73

Shattered Steel

Shattered Steel ist Interplays Antwort auf Mechwarrior. Auch dieses Spiel beschäftigt sich mit den zweibeinigen Kampfmaschinen, die Marco Gremmel eigentlich nie leiden konnte. Dieses Spiel ist allerdings nicht zuletzt durch seine herausragende Grafik ein Muß für alle Mech-Fans.

Wir befinden uns wie immer bei solchen Spielen in einer fernen Zukunft. Das Jahr ist 2132. Inzwischen ist die Technologie so weit fortgeschritten, daß die Menschheit in der Lage ist, ferne Welten zu besiedeln. Leider lief nicht alles so friedlich, wie man es sich vorstellte, und das Universum teilte sich auf in zwei sich feindlich gesonnene Parteien. Beide streiten sich nun um die zum Überleben notwendigen Dinge.

Sie sind ein einfacher Söldner, der von einer großen Firma angeheuert wurde, um den Ausfall der Kommunikation auf dem Planeten Lanois 3 zu überprüfen. Zuerst denkt man sich nicht viel dabei und nimmt an, daß es sich um einen schon zur Gewohnheit gewordenen Raubzug einer Gruppe von Piraten handle. Doch schnell stellen Sie fest, daß es sich bei dem Problem vielmehr um eine feindliche außerirdische Rasse handelt, die alle menschlichen Einrichtungen und deren Bewohner vernichten wollen. Wegen des Ausfalls der Kommunikation sind Sie auf sich gestellt und müssen die Aliens alleine besiegen. Sollten Sie versagen, ist die Erde das nächste Ziel der Zerstörung.

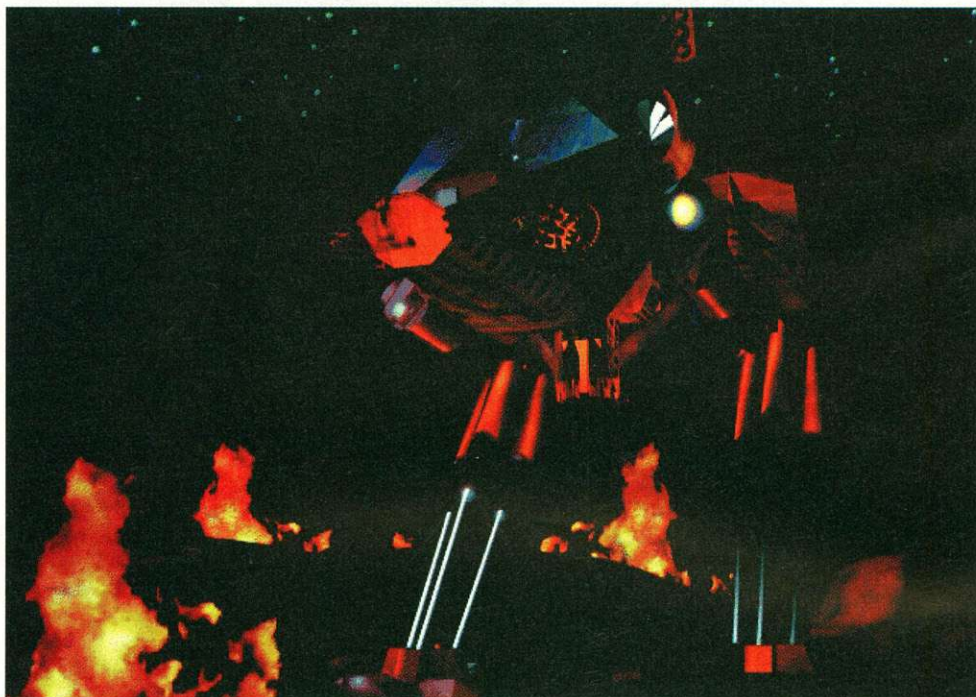
Oster-Job

Verantwortlich für dieses Spiel zeichnen die Brüder Trent und Brent Oster. Bereits im Sommer des Jahres 1994 begannen die beiden mit der Arbeit. Was eigentlich als ein Hobby begann, wurde schon bald zu einem Vollzeit-Job. Juni 1995 wurde eine erste Version des Spiels an

Ein besonders in der Präsentation gelungenes Mech-Spiel mit kleinen Mankos

zehn Software-Firmen geschickt, die es offensichtlich für gut befanden, denn acht der Firmen waren sofort bereit, einen Vertrag abzuschließen.

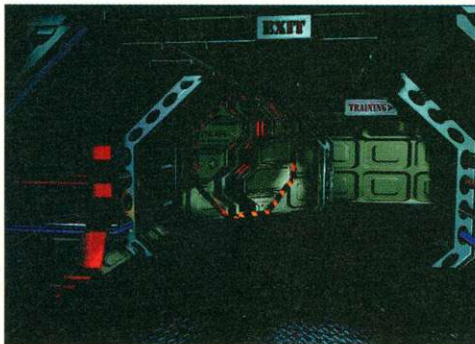
Den Zuschlag erhielt Interplay, die den beiden einen ihrer besten Programmierer zur Seite stellte. Auf diese Weise konnte das Projekt Shattered Steel schneller beendet werden. Schnell und schön ist auch die Voxel-Grafik. Die Landschaft mit vielen Hügeln und



Stahlgetüm – zum Kampf bereit...



... und in Aktion



Ist dies der Ausgang...



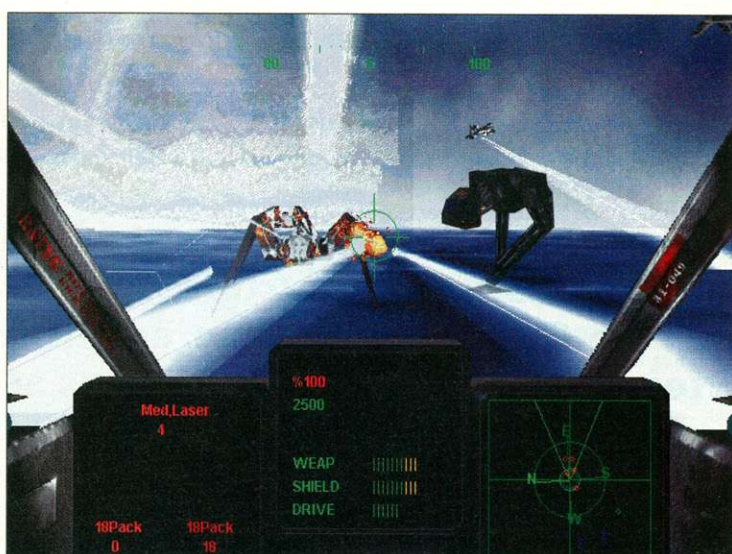
Von innen sieht's so aus



... oder das Ende?



Hier stand wohl eine Spinne



Gezielte Laser helfen beim Überleben

unterschiedlichen Höhenlagen können Sie mit einem langsamen Pentium-Prozessor genießen und alle Details einschalten, ohne den Spaß am Spiel zu verlieren. Auch die Mechs wurden ansprechend schön gestaltet und animiert. Einzig bei den Gebäuden hätte man sich manchmal ein wenig mehr Mühe geben können.

Erst laden, dann feuern

Es gibt drei Welten, auf denen Ihr Geschick gefragt ist. Außer Lanois 3 werden Sie noch auf OREC und Planet III landen. Alle Welten haben ein unterschiedliches Terrain und beherbergen

Utensilien geboten, die Ihnen bei der Zerstörung der Bösewichter helfen.

Beim Sound kann ich auch nicht meckern: Der Soundtrack ist fetzig und untermalt das Geschehen abwechslungsreich. Die Effekte sind in Stereo und qualitativ im oberen Durchschnitt anzusiedeln. Die ausführlichen Missionsbeschreibungen werden allesamt auch "vorgelesen". Die deutliche Sprachausgabe ist auch während des Spiels gut zu verstehen.

Hintergrundstory ist natürlich ein Wort, was bei Actionspielen nicht so ernst genommen wird. Doch wenigstens bietet Shattered Steel

überhaupt eine Rahmenhandlung. Ob diese nun glaubwürdig ist oder nicht, das werden wir wohl erst im Jahre 2132 erfahren.

Manko Steuerung

Leichte Abstriche muß man bei der Steuerung nehmen, denn diese ist ab und zu etwas schwammig, was das eine oder andere Mal zu ungenauem Zielen führt. Wer nur mit der Tastatur spielt, ist ganz verlassen. Da der Kopf der Mechs unabhängig

von der Lenkung ebenfalls vier Richtungstasten einnimmt, ist es vorteilhafter, diesen durch einen Joystick oder eine Maus zu steuern. Die Maussteuerung ist ebenfalls ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch nach zwei Missionen hat man den Dreh heraus. Einzig mittels eines Joysticks kann man schnell einsteigen und ist schon nach wenigen Minuten in der Lage, ohne große Probleme zu manövrieren.

Shattered Steel ist kein Spiel für X-Wing-Fans. Die schwerfälligen und ungewohnt zu lenkenden Bots sind nicht jedermanns Sache.

Auch wenn die Wertung relativ hoch ausfällt, sind Mech-Spiele ein Genre für sich, wenngleich hier die Actionelemente deutlich überwiegen. Wer bislang noch nichts mit Mechs am Hut hatte, sollte Interplays neuestes Werk vor dem Kauf auf jeden Fall einmal antesten. Das Internet bietet diese Möglichkeit, dort sind ab sofort Demos zu finden.

Sollten Sie allerdings schon mit Mechwarrior schlaflose Nächte verbracht haben, kann ich Ihnen diese auch hier garantieren. Immerhin warten 50 Missionen darauf, bestanden zu werden. Ganz offensichtlich hat man mehr Wert auf Präsentation als auf das Spielen selbst gelegt. Dies sind aber nur kleinere Schönheitsfehler, durch die Shattered Steel zu einem guten, aber nicht zu einem perfekten Mech-Spiel wird. ☹

Alternativen:

Die Mechwarrior-Reihe von Activision mit dem Neuling:

Mechwarrior II: Mercenaries

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 90 Mark

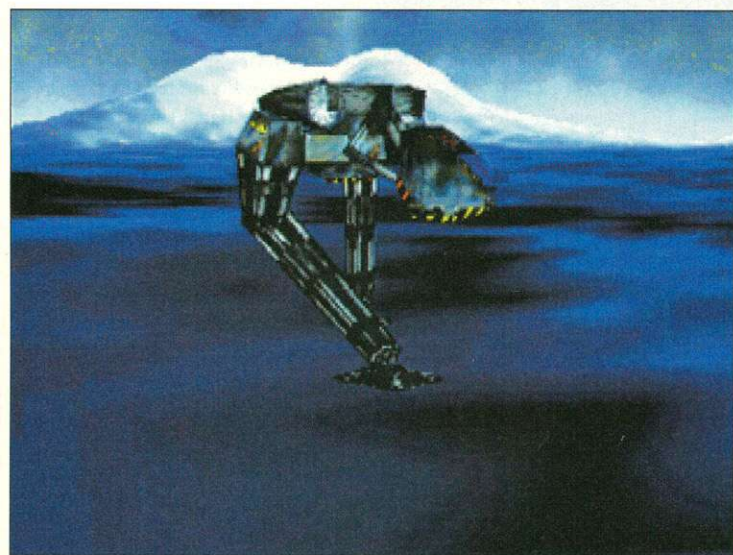
Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro
Schönste Voxel-Landschaften
Vergleichsweise geringe
Hardwareanforderungen
Deutliche Sprachausgabe

Kontra
Nur für Mech-Fans
Ungenauere Steuerung, ohne Joystick
kaum spielbar

Spiel-/Dauerspaß: **42 von 50**
Handhabung: **6 von 10**
Grafik: **18 von 20**
Sound: **18 von 20**

TOTAL: 84



Linkes Bein vor, rechtes zurück...

verschiedene Gegner. Die außerirdischen Feinde können auf etwa zwanzig Roboter zurückgreifen, die Ihnen die Hölle heiß machen werden. Für meinem Geschmack sind die Feinde aber etwas zu stark gepanzert. Es zehrt schon ein wenig an den Nerven, wenn man seine Laser andauernd aufladen muß, um einen einzelnen Gegner zu zerstören.

Um möglichst vielen Unholden den Garaus zu machen, stehen Ihnen über 25 Waffen zur Verfügung. Angefangen vom Laser über wärmegeleitete Missiles bis hin zu schweren Granaten werden Ihnen viele hilfreichen

Creatures



In Japan sind sie schon ein echter Renner – nun kommen sie nach Europa: Virtuelle Fische, Hunde und Katzen, die nur im Computer existieren. Auch auf dem Bildschirm von Lorenz Steinke kreucht und fleucht es seit neuestem.

Jahrelang arbeitet man mit seinen lieben Kollegen zusammen, geht mit ihnen durch gute und schlechte Zeiten und glaubt irgendwann, seine Mitredakteure und deren Vorlieben und Abneigungen ziemlich genau zu kennen. Von Martin Mirbach zum Beispiel wußte ich, daß er für Tiere in den eigenen vier Wänden wenig übrig hat. Mit Sätzen wie: "Die machen doch nur Dreck!" oder "Stell Dir vor, wir fahren in Urlaub, und wenn wir wiederkommen, sind aus deinen zwei Zwergkaninchen 2000 geworden" widersetzte er sich jedem Drängen seiner Freundin nach einem gemeinsamen Haustier.

Absolut sicher: Bei Martin würde nie ein zotteliger, geschuppter oder gefiederter Zwei- bis Vierbeiner in die Wohnung kommen – von seiner ergonomischen Maus (die für den Bildschirm) mal abgesehen.

(Anm. des Chefredakteurs: Und vom sotteligen Hausherrn selbst, nicht wahr?)

So jedenfalls dachte ich noch vor einem Monat. Doch dann geschah etwas sehr Erstaunliches. Die Geschichte begann damit, daß Klaus mir bei einer Redaktionskonferenz eine Beta-CD mit dem verheißungsvollen Titel Creatures (zu deutsch: Kreaturen) in die Hand drückte. "Künstliches Leben im Computer – hoffentlich ist das keine Umschreibung für einen besonders gemeinen Virus", meinte mein Chefredakteur dazu nur.

Damit hatte Klaus wohl Martins sprichwörtliche Neugier geweckt. Denn ein paar Tage später überraschte ich Kollege Mirbach dabei, wie er heimlich die Creatures-CD aus meinem Büro entwendete und sie auf seinem eigenen Testrechner installierte.



Sind Ihre Norns geschlechtsreif, können Sie sie mit den geeigneten Aphrodisiaka zum Liebespiel anregen

Martin im Creature-Wahn

Zwei Wochen lang war der angeblich so sachliche und nüchterne Martin dann völlig mit diesen seltsamen Creatures beschäftigt. Ständig piepste,



Mit der Seilbahn und anderen Vehikeln erkunden die Norns ihr aufregendes Reich Albia



Auch ein Norn muß mal schlafen – hier sehen wir Grisu beim Mittagsschlaf

quiekte und zwitscherte es aus seinem Büro. Irgendwelche Stimmchen riefen immer wieder "Füttern, Papa Martin" oder "Martin, du spielen".

(Anm. des Chefredakteurs: Tja, ganz der Vater...)

Die kleinen Norns – so heißen die putzigen kulleräugigen Viecher, die Martin mit seinem Creatures-Programm im Computer züchtete – waren auf einmal zu seinem wichtigstem Lebensinhalt geworden. Keine ausgiebigen Mittagspausen mit Drei-Gänge-Menü in der PC Power-Kantine mehr, keine gemeinsamen Netzwerk-Sessions mit Pizza-Marco und keine Fachsimpeleien mit Markus über die neuesten turbogeilen DLL-Libraries oder Java-Applets. Martin interessierte sich nur noch für seine Norn-Kolonie.

Schwarze Ringe unter seinen Augen zeugten von durchwachten Nächten vor dem Rechner.

Nur noch selten verließ Martin den Power-Tower. Und wenn, dann nur, um sich kurz bei seiner Freundin zu melden oder seinen Kühlschrank im Büro wieder aufzufüllen.

Längst stapelte sich die Arbeit auf Martins Schreibtisch – ihn und seine kleinen virtuellen Freunde kümmerte das wenig. Während Klaus fluchend die Kisten mit Martins Fanpost (an manchen Tagen bekommt der Gute bis zu zweihundert Heiratsanträge) in den Keller trug, hatte Tiervater Mirbach nur noch Augen und Ohren für seine kleinen Norns.

Per Zucht zur höheren Intelligenz

Mit glänzenden Augen berichtete uns Martin

täglich von seinen neuesten Erfolgen. Durch sorgfältige Zucht und kontinuierliche Erziehung sei es ihm gelungen, immer intelligentere Lebewesen auf seinem Computer zu erzeugen. Einige seiner Kreaturen könnten bereits kurz nach der Geburt sprechen. Manche würden sogar bis zu dreißig Stunden leben, was umgerechnet einer menschlichen Lebenserwartung von über einhundert Jahren entspräche. Außerdem sei es ihm gelungen, so verkündete Martin voller Stolz, seine kleinen Norns gegen die Angriffe und Virus-Attacken ihrer Gegenspieler, der bösen Gremmels,

äh Grendels, zu schützen.

Kein Zweifel: Martin Mirbach war Creatures-süchtig. Auf seinem Schreibtisch verstreut lagen lange Papierkolonnen mit komplizierten mathematischen Berechnungen, bekritzelt mit Diagrammen über Fortpflanzung, Vererbungslehre und Norn-Zucht. Biologie-Handbücher vom "Kleinen Tierfreund" bis zu Konrad Lorenz' Aufsätzen über die Konditionierung von Gänsen füllten Martins Bücherregal.

Martins größter Schatz aber war die Diskette, auf der er seine virtuellen Norn-Eier abspeicherte. Wann immer Martin auch nur für einen Augenblick die Redaktion verließ, schloß er diese Diskette sorgfältig in seinem Tresor ein. "Mit diesem Spiel lassen sich durch geschickte Zucht hunderttausende verschiedener Norns erzeugen. Keine zwei sind gleich. Aber meine sind die besten", erklärte Martin uns im Brustton der Überzeugung.

Vielleicht hätte er das besser nicht sagen sollen. Zumindest aber hätte er den Zettel mit der Tresorkombination besser nicht auf dem Schreibtisch liegen lassen. Denn eines Tages klebte eine Haftnotiz auf Martins Bildschirm: "Sorry, habe versehentlich irgend so eine Eier-Diskette von Dir gelöscht. Tut mir ganz, ganz, ganz furchtbar leid. Übrigens, schau doch mal auf Deinen Schreibtisch. Da liegt noch jede Menge Arbeit für Dich, zum Beispiel ein paar Spiele, die dringend getestet werden müssen. Gruß Klaus."

Klaus als Tiermörder

Sie können sich sicherlich denken, daß das Verhältnis zwischen Klaus und Martin in den folgenden Tagen nicht besonders gut war. "Tiermörder" und "Norn-Killer" waren noch die harmlosesten Bezeichnungen, die Martin für seinen Chefredakteur übrig hatte. Und drei Tage lang weigerte sich Martin, irgend etwas Sinnvolles zu tun. Er saß immer nur apathisch in seinem Sessel, starrte an die Bürodecke und malte mit den Finger den Umriss von Norn-Eiern in die Luft.

Inzwischen aber hat sich Martin weitgehend beruhigt. Er spricht bereits wieder vollständige Sätze (auch mit Klaus) und hat die Arbeit in der

aufregende Reich Albia, zu erforschen.

Sie können den kleinen Norns dabei helfen. Zeigen Sie ihnen die vielen aufregenden Orte in Albia: Gärten und Höhlen, Spielplätze, Türme, Aufzüge, Tauchboote unter Wasser, Seilbahnen in



Norns auf Forschungsreise formulieren auch einfache Sätze und plappern Ihre Texteingaben nach

den Bergen, und, und, und. Insgesamt drei Bildschirme in der Höhe und zwölf Bildschirme in der Breite mißt Albia – genug Platz für ein paar neugierige Norns und ihre aufregenden Entdeckungsreisen.

Während ihrer Entdeckungsreisen entwickeln sich die kleinen Tierchen von Baby-Norns zu erwachsenen Norns. Dabei verändern sie sich auch in Aussehen und Verhalten. Schließlich werden sie zu Norn-Greisen und sterben an Altersschwäche (sofern sie vorher nicht verhungert oder an einer Krankheit gestorben sind). Dank ihrer künstlichen Intelligenz lernen die Norns auf ihrem Lebensweg ständig neue Dinge. Und mit Ihrer Hilfe werden sie sogar ein paar Worte sprechen können.

Züchten Sie Norm-Unikate

Als vorbildlicher Norn-Züchter können Sie Ihre kleinen Freunde durch Streicheln belohnen oder durch sanfte Schläge auf den Allerwertesten bestrafen. Sobald die Norns ihre Pubertät erreicht haben, können Sie sie zwecks Fortpflanzung Pärchen verkuppeln und neue

Norn-Eier ausbrüten lassen. Der Clou dabei: Die kleinen Racker vererben zufallsgesteuert ihre individuellen Eigenschaften an den Nachwuchs. Eine künstliche DNA erlaubt dabei eine ungeheure Vielfalt von unterschiedlichen Norn-

Charakteren. Auf diese Weise entstehen echte Norn-Unikate, zum Beispiel Intelligenzbestien, oder Charaktere mit ganz neuen, bisher unbekannten Eigenschaften.

Mit den geeigneten Hilfsmitteln überwachen sie außerdem ständig die Gesundheit ihrer Norns. Diagramme geben Ihnen einen Überblick über den physischen und psychischen Zustand jeder einzelnen Kreatur. Sie können den Kleinen sogar Namen geben und sie post mortem auf dem Creature-Friedhof mit individuellem Trauerspruch beerdigen.

Dem ambitionierten Spieler bietet Creatures also ungeahnte Möglichkeiten. Die hübsche Grafik, der schöne Sounds (Norns lieben es, selbst Musik zu machen); all das garantiert echten Dauerspaß bei diesem Game. Über kleine Fehler und Schwächen (das Anklicken von Gegenständen und das Öffnen der Werkzeuge macht gelegentlich Probleme) kann man da getrost hinwegsehen.

Aber seien Sie vorsichtig. Creatures kann süchtig machen. Ich möchte da nur an einen gewissen Redakteurs-Kollegen von mir erinnern. Sie glauben mir nicht? Züchten Sie doch selbst einmal ein paar Norns. Sie werden schon sehen, was Sie davon haben. ☺

Redaktion wieder aufgenommen. Außerdem munkelt man, daß er seiner Freundin kürzlich einen kleinen Hund geschenkt hat. Norn oder so ähnlich soll der Kleine wohl heißen.

Und was haben wir aus der Geschichte gelernt? Zum Beispiel dieses: Creatures ist ein wirklich exzellentes Game. Mit diesem Programm können sie putzige Lebewesen in Ihrem Computer züchten. Sie beginnen das Spiel mit einer Diskette, auf der sich ein paar bunte Norn-Eier befinden. Diese können Sie im Brutschrank ausbrüten. Norn-Babies schlüpfen aus den Eiern und beginnen, ihre noch unbekannte Welt, das



Nachwuchs

Unter
<http://www.cyberlife.co.uk>
finden Sie im Internet
Nachschub für Ihre
Creatures-Zucht. Warner
Interactive hat dort eine
Auswahl von neuen Eiern
bereitgestellt. Passend zur
Jahreszeit gibt es
außerdem einen echten
Weihnachts-Norn, Jingle
Bells-Musik, einen
Weihnachtsbaum, etc.
Reinschauen lohnt also.

CREATURES

Alternativen:

Keine, die es derzeit überall zu kaufen gibt

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 89,95 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA,
Windows 95

Pro
Spielidee
Animation
Künstliche Intelligenz

Kontra
Steuerung nicht immer genau

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 90

Assassin-2015

Fiese Roboter warten darauf, Markus Brodricks Kampfanzug in eine Art Hartplastiksieb zu verwandeln. Sie sind live dabei!



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



Nur auf Ihren Orientierungssinn angewiesen, streifen Sie durch das Hauptquartier des Feindes

Oh Mann, die Intros von den neuen Spielen werden immer besser. Der Arbeitsplatz vor dem Bildschirm des Redaktionsrechners wird immer öfter zum Kinosessel. Entspannt zurückgelehnt, mit einer Tasse guten Darbooven-Kaffees in der einen und einer Pausenzigarette in der anderen Hand, genieße ich das mitreißende Aufmachervideo von Assassin-2015.

(Anm. des Chefredakteurs: Kaffee, Zigaretten... kein Wunder, daß gewisse Mitglieder der Power-Crew laufend abdrehen...)

Der neue Titel von Warner Interactive setzt sich gut in Szene. Die Filmszenen zu Beginn protzen nicht nur mit gut gemachter Grafik und flüssiger Bewegung, sie stimmen den Betrachter auch so richtig auf das anstehende

auch eine gewaltige Feindesarmee in einer hochauflösenden 3-D-Umgebung, durch Motion-Capture-Technik bedrohlich realistisch auf den heimischen Computerbildschirm gebracht, hautnah kennenlernen. Assassin-2015 soll eine neue Ära im Bereich der 3-D-Action-Spiele beginnen lassen.

Ehrbare Absichten

Der Spieler übernimmt die Rolle des Kämpfers für den guten Zweck und muß sich in einer höchst feindlichen Umgebung ganz auf seine Instinkte und

seinen Orientierungssinn verlassen zu können, um das Ende des Spiels, einen rettenden Ausgang aus dem Hauptquartier des Feindes, erreichen zu können

Sie verkörpern Jack Butcher. Er ist weder schön noch reich. Außerdem hat er noch eine miese Vergangenheit zu bieten. Die Eltern ermordet, als Waise aufgewachsen, später unehrenhaft aus der Armee entlassen, quasi der Prototyp des Negativ-Helden. Jack fühlte sich nur ein einziges Mal zu etwas zugehörig: den Marines. Dort tat er sein Bestes als ultimativer Killer, bis er den Laden wegen Befehlsverweigerung verlassen mußte. Seine verborgenen Qualitäten sind der Regierung seines Landes jedoch wohlbekannt. Als Geheimagent darf er weiterhin Aufträge ausführen, bei denen der Sensenmann ihm stets grinsend über die Schulter blickt.

Jacks engste Verbündete sind keineswegs sympathischer oder weniger klischeebehaftet. Noch drei weitere Personen spielen entscheidende Rollen:

● General Winter, der nicht nur über eine langjährige Einsatzerfahrung in Europa verfügt, sondern als höchstrangiger Militär von nichts und niemandem daran gehindert werden kann, seine Fäden zu ziehen – auch nicht, wenn er seine privaten Untergrundkämpfer aussendet. Nichts, aber auch gar nichts an General Winter könnte mit Worten wie nett oder freundlich benannt werden. Der richtige



Ihr Ziel. Vom Dach des Gebäudes aus können Sie der Übermacht entfliehen

Terminus lautet eher "boshaft".

● Sabre, mit bürgerlichem Namen Gordon Sabretti. Sabre ist nicht nur mit einer Waffe in der Hand eine tödliche Gefahr, sondern auch ein schneller Denker, der die Theorie des Guerillakampfes aus dem Effeff beherrscht. Nicht zuletzt deshalb wurde er nicht eingesperrt. Es wird sich zeigen, ob das ein kluger Schachzug war.

● Jett Jones, die mit raffiniertem elektronischen Equipment Jack Butcher überlebenswichtige Informationen zukommen lassen kann. Letzten

Endes ist Jett nicht nur dafür verantwortlich, das Jack seinen Auftrag erfüllen wird, sondern sie muß ihn auch immer wieder aus brennend heißen Situationen herauslotsen. Die Tatsache, das Jett lange mit Technofreaks

herumhing, macht sie nicht unbedingt sympathischer; auch wenn sie von diesen Leuten viel über Mikroelektronik gelernt hat.

Seien Sie cool!

Wie Sie sehen, werden in diesem virtuellen Leben nur eine Chance haben, wenn Sie schnell, cool, ausdauernd und listig sind. Aber Sie als alter Ballerspiel-Profi werden bei der Aussicht auf ein hartes Gig tief im Hauptquartier der Schurken sowieso erst richtig wach, oder?

Eine hochgefährliche, megafeindliche Umgebung, in der Sie jederzeit der Tod durch die Angriffe feindlicher Kampfroboer erwarten kann, wird Ihnen so lieb wie ein Besuch bei der Oma werden. Alleine in einem riesigen, verwinkelten

Gebäude, verfolgt von Heerscharen scharf schießender Wachroboter, versuchen Sie dem Tod zu entfliehen. Ihre einzigen Hilfen sind Ihr ausgeprägter Orientierungssinn und Ihre Teamkollegin Jett, die das Gebäude von außen scannt und versucht, sie möglichst rasch zum rettenden Ausgang auf dem Dach zu bringen. Der Weg bis zur Rettung ist weit und mit Überraschungen nur so gepflastert.

Während Ihres Home-Runs durch das feindliche Hauptquartier werden Ihr Schnellfeuergewehr und Ihr Life-Supportsystem den Weg freiräumen und begrenzt vor den Geschossen der Waffen des Feindes schützen. Letzten Endes sollten Sie sich nicht zu oft erwischen lassen und für die Anweisungen Jetts ein offenes Ohr haben. Einmal von den feindlichen Mächten in das Kreuzfeuer genommen, werden Sie mit Erschrecken sehen, wie schnell die schwache Panzerung Ihres Kampfanzeuges unter der Wucht des Hagels einschlagender Projektile nachgibt. Sie werden sich nicht einen einzigen Moment lang sicher fühlen, denn wo immer Sie sich aufhalten, werden die elektronischen Augen der Wachroboter auf Sie gerichtet sein. Diverse Sprengfallen und andere Hindernisse wie Türcodes werden ein Übriges tun, Ihnen das Leben sauer zu machen.

Gefesselt vom Kampfgetümmel sollten Sie

Sie werden mit Sicherheit einige rasante Stunden erleben

immer ein aufmerksames Auge für die Temperaturanzeige Ihrer Waffe haben. 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 dem Dach des Gebäudes wartenden Helikopter nicht rechtzeitig erreichen, wird ohnehin jede weitere Hilfe zu spät kommen – also ab dafür!

Atemlose Action

Assassin-2015 ist ein wirklich gutes Ballerspiel. Freunden dieses Genres wird der Titel auf Anhieb gefallen. Die technische

Perfektion der Video- und Animationssequenzen ist in der Tat beeindruckend, die Filmeinlagen sind kinoreif. In der bedrohlich wirkenden 3-D-Umgebung umherirrend, werden Sie immer wieder erschreckt feststellen, das die Mächte des Feindes wie aus dem Nichts hervorstürzen und Sie aus allen Richtungen unter Feuer nehmen. Sie werden keine Ruhe haben. Sollten Sie nicht schlau und fix sein, werden Sie rasch mit einem kleinen Filmchen belehrt, was ein paar Kilo hochbrisanten Sprengstoffes mit dem lächerlichen Schutzanzug, den Ihr Auftraggeber Ihnen spendierte, anstellen können.

Für ungeübte Anfänger kann die Devise nur "Lauf, Jack!" heißen. Zögern Sie nicht und schießen auf alles, das sich bewegt. Und auf den Rest auch, sonst blasen die Robbies der anderen Firma Halali. Die Grafiken des Spiels vermitteln einen höchst realistischen Eindruck von Räumen und Figuren der virtuellen Umgebung. Der hochwertige Soundtrack tut wird ein übriges dazutun, Sie völlig in die Rolle des Jack Butchers zu ziehen. Die rasch aufeinanderfolgenden Actionszenen werden Ihnen nicht eine Sekunde Zeit lassen zu überlegen, was Sie als nächstes tun sollten. Sie werden froh sein, ab und an einige der Anweisungen Ihrer Kollegin Jett verstehen zu können.

Man muß zugeben, daß weder Story noch Gameplay wirklich innovativ sind, aber insgesamt tut das der Qualität dieses Spiels keinen Abbruch. Sie werden mit Sicherheit einige rasante Stunden erleben. Allerdings wirklich nur Stunden, sofern Sie ein Profi sind. Das wirkt sich negativ auf den Dauerspaß und somit auf die Wertung aus. Was Sie aber nicht davon abhalten sollte, mal einen Blick auf das Game zu werfen. (P)

Alternativen:

Die wirklich guten Alternativen dürfen wir leider nicht beim Namen nennen...

Hersteller: Warner Interactive Entertainment
Preis: ca. 94,95 Mark

Minimum: 486DX66, 16 MB RAM, VGA, Windows 95

Pro
Rasantes Gameplay
Satte Grafik
Super Filmszenen
Atemlose Action

Kontra
Keine wirklich neue Spielidee
Profis sind schnell durch

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 73

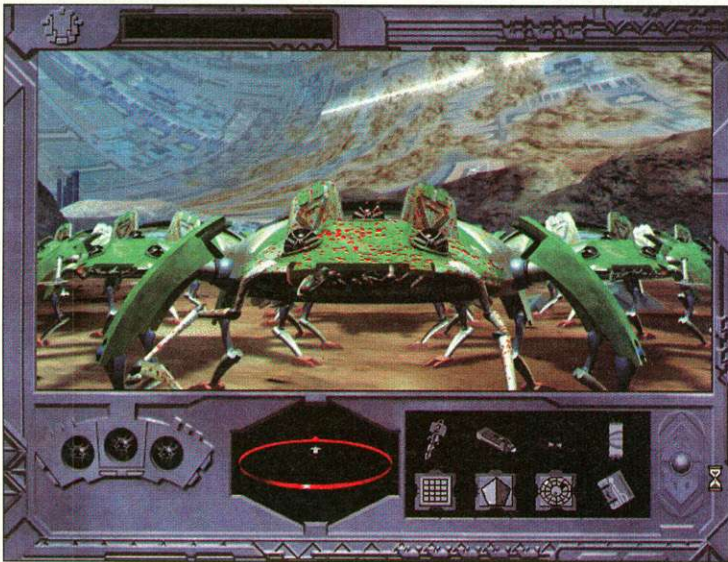


Hier ist Ihr Herzblatt!

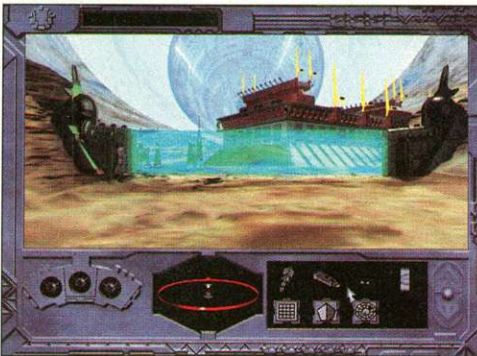
Rendezvous im Weltraum



Martin Mirbach betrat als einer von 13 auserwählten Astronauten ein riesiges Raumschiff in unserem Orbit. Und kam bei seinem Besuch mehrfach ums Leben...



Bei den roten Sprenkeln auf dem Kopf dieses Wesens handelt es sich nicht um Sommersprossen. Sondern um Blut – und zwar um Ihr Blut. Hoffentlich haben Sie rechtzeitig abgespeichert...



Dient dieses Kraftfeld der Kommunikation, oder handelt es sich um eine Barriere? Sie sollten es lieber nicht darauf ankommen lassen...

Was dabei herauskommt, wenn Arthur C. Clarke sich neue Welten ausdenkt, werden die Leser seiner Romane bereits wissen. Und da die Titel dieses Top Sci-Fi-Autors immer wieder vorderste Plätze in den internationalen Bestsellerlisten belegen, können wir davon ausgehen, daß der Name Clarke in weiten Teilen unserer Zivilisation ein Begriff ist.

Um bei der Konstruktion einer anderen, fiktiven Zivilisation technisch möglichst fundiert zu bleiben, hat sich Clarke bei der Arbeit an seiner RAMA-Trilogie der Mitarbeit von Gentry

Lee versichert. Schließlich bestach dieser ehemalige NASA-Chefingenieur nicht nur durch sein Fachwissen, sondern hatte auch selbst schon mehrere Bücher veröffentlicht. Von dem Produkt dieser Zusammenarbeit restlos begeistert, hat man sich bei Sierra dazu entschlossen, einen Teil der Romantrilogie als Vorlage für ein Adventure zu benutzen. Jetzt ist es endlich fertig, und auch hieran haben Clarke und Lee beratend

mitgewirkt. Wie war das noch mit den vielen Köchen?

Ist's ein Vogel, ist's ein Flugzeug?

Die Story ist schnell erzählt. Im Orbit der Erde taucht ein riesiger, zylindrischer Flugkörper auf. Scheinbar handelt es sich dabei nicht bloß um ein fremdes Raumschiff, sondern um einen biomechanischen Planeten, der völlig autark zu funktionieren scheint. Alle Versuche, mit dem neuen Himmelskörper in Kontakt zu treten, bleiben erfolglos. Auch die Bewohner des Kunstplaneten scheinen von sich aus keinen Versuch der Nachrichtenübermittlung unternehmen zu wollen.

Woraufhin die International Space Agency (ISA, Nachfolgerin der NASA) eine zwölköpfige Astronautencrew mit der Erkundung des Zylinders beauftragt. Jedoch stirbt der Leiter dieser Expedition schon nach kurzem Aufenthalt in der fremden Welt während einer medizinischen Routine-Untersuchung. Also wird Ersatz ins All geschickt, ein Astronaut mit der Startnummer 13. Und das sind Sie.

Ein klares, von vornherein festgelegtes Spielziel gibt es bei Rendezvous im Weltraum nicht. Wenn

Sie zum ersten Mal den Zylinder betreten, werden Sie von der Ärztin empfangen, die das Unternehmen begleitet. Von ihr werden Sie über das Nötigste aufgeklärt und darüber informiert, daß die anderen Crewmitglieder Grußworte auf Video-Mail für Sie aufgenommen haben. Diese sollten Sie sich unbedingt komplett ansehen, nicht nur die beiden mit dem Vermerk "dringend". Zum einen werden Sie nämlich auf diese Weise mit wichtigen Informationen versorgt, die Sie im weiteren Verlauf des Spiels

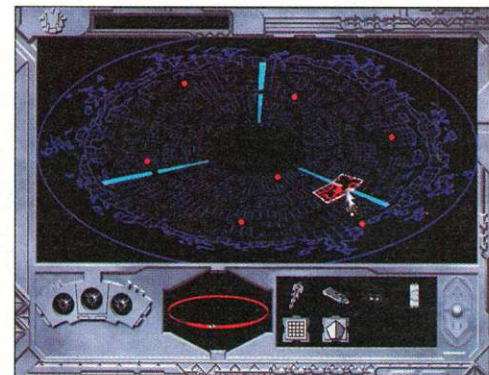
Ein Spiel mit fulminanter Geschichte und beispielhafter technischer Umsetzung

benötigen werden. Zum anderen erfahren Sie schon einiges über Ihre Kollegen und schwelende Zwistigkeiten im Team.

Warum wollen Brown und Wakefield unbedingt einen lebenden Alien fangen, und überstimmen rigoros die Einwände Takagishis? Und warum können die Journalistin Sabatini und die russische Forscherin einfach nicht miteinander auskommen? Als Spieler wissen Sie jedenfalls gar nichts, und damit das auch so bleibt, behalte ich alle weiteren Infos für mich.

Vorsicht, Falle!

Der Einstieg ins Spiel geschieht angenehm leicht.



Es gibt Karten für Räume und den Außenbezirk. Übersichtlich und leicht zu bedienen sind sie alle

Gefährten im Weltall

Die Astronauten-Crew in Rama (so heißen der Zylinder und die englische Version des Spiels) ist interessant und bunt gemischt. Hier sehen Sie schon einmal fünf Kameraden, mit denen Sie bei Ihrem Ausflug ins All auskommen werden müssen.



Otto Heilmann ist der Sicherheitsoffizier der Mission. In der englischen Version ist besonders sein ausgeprägter deutscher Akzent hörensenswert



Nicole des Jardin, die Ärztin im Team, wird Sie als erste an Bord begrüßen. Solange alle Crewmitglieder gesund sind, hat sie auch am meisten Zeit für Gespräche



Michael O'Toole, Amerikaner irischer Abstammung, ist der Codemaster im Team. Seine Hilfe werden Sie recht oft brauchen



Dr. David Brown, Commander und Leiter dieser Mission, wird regelmäßig per Video-Mail auf Ihrem Computer erscheinen und Sie mit neuen Aufträgen betrauen



Wakefield, technischer Ingenieur und Shakespeare-Fan, baut gerne kleine Roboter als Helferlein für die Crew. Für Sie hat er ein ganz besonderes Exemplar angefertigt

Sie können sich von Anfang an fast völlig frei in dem riesigen Zylinder bewegen, es sei denn, bestimmte Wege oder Gebäude sind durch Rätsel gesichert. Ebenso kann es vorkommen, daß Heilmann Ihnen den Weg versperrt, weil er den Auftrag hat, bestimmte Gebiete vorübergehend abzuriegeln. Trotzdem lauern vor allem in der weitläufigen Wüstenlandschaft jede



Huch, was haben wir denn da in Gang gesetzt? Kaum fummelt man an einem Hebeln herum, schon beginnt diese Maschine irgend etwas auszubreiten

Menge Gefahren, die Sie leicht den Kopf kosten können. Häufiges Speichern sei daher unbedingt empfohlen.

Die Rätsel im Spiel sind von stark unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, treten zum Teil jedoch dermaßen gehäuft auf, daß einem fast die Lust vergeht. Da hat man soeben die Eingangspforte zu einem Gebäude geknackt und freut sich auf dessen Inneres, nur um dort sofort

mit sechs weiteren Rätseln konfrontiert zu werden. Da braucht es schon Geduld und Nerven.

Entschädigt wird man dafür besonders durch die interessanten Spielfiguren. Und damit meine ich sowohl deren Konzeption als auch die Leistung der Schauspieler. Wirklich erstklassig! In der englischen Version, die uns für dieses Review zur Verfügung stand, tragen besonders die vielen Akzente zur allgemeinen Unterhaltung bei. Hoffentlich kann dieser Pluspunkt auch in der deutschen Version beibehalten werden.

(Anm. der Redaktion: Wieso denke ich jetzt an Michel Kieselstein?)

Auch die Grafiken wissen durchweg zu gefallen, und glauben Sie mir, davon gibt es reichlich. Manche Gebäude in dem Zylinder scheinen von unterschiedlichen architektonischen Stilen auf der Erde geprägt worden zu sein, sie erinnern an orientalische Paläste oder amerikanische Straßenschluchten. Besonders letztere erscheinen durch eine bodennahe Perspektive bedrohlich, allerdings lassen sich die hier verstreut herumliegenden Gegenstände auf diese Weise leichter finden.

Not for Greenhorns

Technisch lassen sich in diesem Spiel kaum Schwachstellen ausmachen. Grafik, Sound und Handling gehören eindeutig zur Oberklasse in diesem Genre. Nur der Schwierigkeitsgrad von

Rendezvous im Weltraum wird wohl so manchen Anfänger zur Raserei bringen. Trotz des relativ leichten Einstiegs dauert es nämlich eine ganze Zeit, bis man sich in dem riesigen Areal halbwegs zu orientieren weiß. Da auch das Inventar mit erstaunlicher Rasanz immer größere Dimensionen einnimmt und alle Gegenstände irgendwann einmal eingesetzt werden wollen, macht sich mitunter echte Verwirrung breit.

Für meinen Geschmack wurde bei den Rätseln etwas zu viel Gewicht auf Zahlenrätsel gelegt. Gelobt sei der sympathische Codemaster, der Ihnen oft behilflich sein wird. Dem erfahrenen Spieler beschert die Kombination dieser Aspekte einen absolut gigantischen Spielumfang. Für den Genre-Neueinsteiger kann man dieses Spiel trotz fulminanter Geschichte und beispielhafter technischer Umsetzung nicht empfehlen. (D)

Alternativen:

Gabriel Knight 2
Sierra • ca. 80 Mark
Baphomets Fluch
Virgin • ca. 110 Mark
Alien Incident
Gametek • ca. 80 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Gewaltiger Spielumfang
Originelle Charaktere
Schleichende Vereinnahmung des Spielers

Kontra
Für Anfänger nicht geeignet
Zu viele Zahlenrätsel

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 86

Puzzle-Mania!

Puzzle gibt es in Rendezvous im Weltraum jede Menge, sehr häufig handelt es sich dabei um Zahlenrätsel unterschiedlicher Coleur. Hier ein paar Beispiele:



Den Benutzercode für das Cable-Car verrät Ihnen Codemaster O'Toole. Sie können sich aber auch diesen Screenshot genauer anschauen...



Mitunter treten die Puzzle gehäuft auf. Haben Sie es geschafft, dieses Matrix-Rätsel zu knacken, kommen Sie in einen Raum....



...mit sechs weiteren Rätseln. Puuhhh, was sich wohl in dem Raum dahinter verbirgt?

RENDEZVOUS IM WELTRAUM

Bundesliga Manager 97



Eine Geschichte, wie sie das Redaktionsleben schreibt.
Aufgezeichnet von Klaus Trafford.

Es war wieder mal einer jener Tage, die man sich im Kalender rot anstreicht. Der liebe Mensch von der Post kam zwar öfter bei uns vorbei, doch selten wurde er so belagert wie just an jenem Mittwoch. Nachdem er erfolgreich den Kampf mit dem Kötter aus der unteren Etage überstanden hatte, überreichte er mir schließlich ein relativ großes Paket und meinte: "Ist 'ne Eilzustellung." Die Kollegen hoben die Köpfe und schauten neugierig zu mir herüber. Als ich schließlich lauthals "Geil! BM 97!" rief, war es bei den Jungs aus mit der Arbeit. Sie versuchten, die Packung an sich zu reißen.

"Moooment", sagte ich, meinen Lieblingsschauspieler Loriot imitierend, "da steht ganz groß 'Klaus Trafford' drauf, also werde ich es

auch testen." – "Der und Fußball, daß ich nicht lache", meinte Martin grummelnd, und Lorenz fügte an: "Komisch. Der Alte pickt sich immer die Rosinen aus dem Kuchen, und wir kriegen nur Schrott..."

"Augenblickchen mal! Du hast ja wohl in letzter Zeit genug gute Spiele gehabt. Ich darf Dich vielleicht an Creatures oder Madden erinnern. Und außerdem habe ich für diese Ausgabe noch so gut wie nichts getestet. – Und was bitte heißt hier 'der Alte'? Heißt ich vielleicht Kress?" – "Ganz sicher

nicht, der hat nämlich

Format", flüsterte Marco und mußte sich im nächsten Moment ducken angesichts des heranfliegenden Lochers, den erst kürzlich bereits Martin zu spüren bekommen hatte.

"Also, Leute, Vorschlag: Wir spielen zu fünft, und dann werden wir ja sehen, wessen Verein am besten ist. Einverstanden?" Die Multiplayer-Option läßt zwar maximal vier Mitspieler zu, aber Lorenz und Markus verbrüderten sich im Nu und gaben sich den sagenhaft originellen Namen "Das Dream-Team". Immer noch besser als nichts, müssen sich die Kollegen wohl gedacht haben, und so kam es, daß an diesem Mittwoch vier Hobby-Manager versuchten, ihr Kapital gewinnbringend in 22 und mehr Fußballerbeinen anzulegen.

Spieler, wechsel' dich

Nachdem ich die umfangreiche Anleitung studiert hatte, meinte ich: "Sagt mal, wollen wir nicht unsere eigenen Köpfe benutzen? Wir können nämlich eigene Bilder



Klick and play, heißt das Motto

einlesen lassen – so erkennen wir dann auch besser, wer jeweils an der Reihe ist." Die Mehrheit entschied sich dagegen. Bei ungünstigem Spielverlauf würde ja jeder Leser auf Anhiieb sehen, wer da Mist gebaut hatte – und so entschloß man sich, es

bei den vorgegebenen Managernamen und -bildern zu belassen. Markus' Bemerkung, daß ich meinen Kopf ohnehin nur selten benutze, überhörte ich geflissentlich. Auch Martins Kommentar, bei einer Gartenzwerg-Simulation müßte ich sogar

auftauchen, ging mir an beiden Backen vorbei.

Und so startete ich das sehr eindrucksvolle Intro und landete kurz danach bei der Auslosung der Pokal-Spiele. Begleitet von einer sonoren Stimme stellten wir fest, daß wir zumindest in diesem Rahmen nicht gegeneinander spielen mußten. In den späteren Bundesliga-Partien allerdings würde es dazu kommen – und spätestens dann sollte sich ja herausstellen, wer von uns die bessere Mannschaft hatte.



Do legst di' nieder



Und sowas nennt sich Training



Normalerweise habe ich ja so meine Bedenken, wenn ein (zugegebenermaßen erfolgreicher) Titel fortgesetzt wird. Software 2000 hat sich nicht damit begnügt, den Vorgänger zu updaten, sondern auch kräftig in Sachen Grafik gewerkelt. Einzigartig ist die dreidimensionale Darstellung des Geschehens auf dem Spielfeld. Mehrere Kameraeinstellungen (wie im Fernsehen) heben die Realitätsnähe weit über das, was man bei einer Simulation erwarten darf und die umfassende Auswahl an Geräuschkulissen und Musik sorgt erst recht für "Live-Touch".

Das liebe Geld

Wie aber verhält sich der BM 97 in seiner
eigentlichen Funktion, nämlich als Management-
Simulation? Um es kurz zu machen: Würde ich



Unfair ist am besten...

alle Features aufzählen, bräuchte ich mehr Platz, als mir zur Verfügung steht. Neben Standard-Optionen wie Spieler-Ein- und Verkauf, Vereinswechsel, Aufstellung der Mannschaften und Taktik ist zunächst einmal die Trainingslager-Option interessant. Für schlappe 300.000 Mark

Einzigartig ist die dreidimensionale Darstellung

können Sie beispielsweise Ihre Mannen in einem Luxushotel unterbringen, wo zwar Komfort, nicht aber die Schulung großgeschrieben wird. Etwas billiger in der Ausstattung, dafür aber mit maximaler Anzahl an Sternen in Sachen Training lohnt sich da schon eher. Wer allerdings allzu knausrig ist, darf sich nicht wundern, wenn sich dies auf die Motivation der Spieler niederschlägt.

[illegible]

Der Lieblingsverein von Frau Maueröder

Die Medienunterstützung ist ein weiterer wichtiger Punkt. Nicht nur Pressekonferenzen, sondern auch der Blick in die Zeitung (und hier speziell den "Kicker") ist von entscheidender Bedeutung. Zumindest gelang es mir auf diese Weise, dem "Dream-Team" einen sehr guten Spieler abzuluchsen, dessen Talente die beiden



Endlich: Originalfotos realer Akteure

wegen Unachtsamkeit und Nichtaufstellung gar nicht registriert hatten. Bei einem späteren Match schoß ausgerechnet dieser Mann das entscheidende 1:0 – und Lorenz verzog sich in seinen Schmollwinkel.

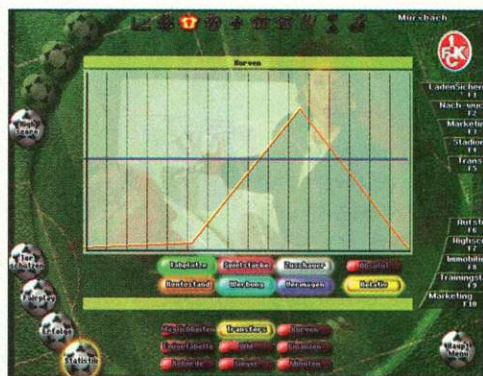
Statt Geld für neue Spieler auszugeben, können Sie auch Immobilien oder Aktien kaufen, einiges auf das Spargbuch legen (2 % Zinsen) und natürlich Anleihen finanzieren. Sollte das Geld einmal nicht reichen, hilft Ihnen die Bank mit einem Kredit – aber Vorsicht: Wer sein Konto arg strapaziert (so wie “Dream-Team”-Finanzmanager Markus, der noch nie mit Geld umgehen konnte), zahlt 18 % Überziehungszins.

Gib einen Tip ab

Verlassen wir an dieser Stelle wieder die Spielinternas und kehren wir zurück in die Redaktion. Wer will, kann die Ergebnisse des nächstfolgenden Spieltages tippen – im

Fußballtoto nämlich. Mir fiel dabei auf, daß Marco das Spiel 5 (seine Mannschaft gegen den HSV) mit einer 0 tippte – traute er ihr wirklich so wenig zu? – Nun, Tatsache ist, daß der 1. FC Köln mit 1:5 verlor, während meine Mannschaft (Arminia Bielefeld) es inzwischen zum Tabellenzweiten gebracht hatte. Martin, dessen 1860 München noch nie sonderlich rosig da stand, kochte vor Wut, und wollte schließlich gar nicht mehr mitspielen, da er sich an der Börse verspekuliert hatte und sein Verein kurz vorm Ruin stand.

Lediglich Markus und Lorenz blieben gelassen – was kein Wunder war, denn bis dato hatten sie keinen Spieler ausgewechselt, kein Trainingslager absolviert und auch nur so viel Geld ausgegeben, wie eben nötig war. Daß sie in der Tabelle auf einem Abstiegsplatz standen, belastete sie wenig. Natürlich fragte ich



Management ist eben alles

schlug ich vor, daß wir noch einmal von vorne anfangen (vorsichtshalber sicherte ich aber den Spielstand, denn später wollte ich natürlich weiterkicken, allerdings ohne die Kollegen).

Holland gegen Deutschland

"Ich möchte auch mal National-Berti sein", sagte Marco, nachdem ich mit meinem Vortrag über weitere Spiele geendet hatte. – "Nee", meinte Martin, "das soll Klaus mal machen, der sieht Berti Vogts ähnlicher als du." Dabei deutete er

Namen soll ich wählen?", fragte Michel. "Am besten Berger", sagte ich und grinste in mich hinein. Der war zwar Trainer und nicht Manager, aber ich speulierte natürlich darauf, daß Manager Berger auch irgendwann gegangen würde.

Tja, was soll ich sagen? Nicht nur in den Pokalspielen, nein, vor allem in der Bundesliga hatte Michels Elf sehr großen Erfolg. Lediglich zwei Spieler hatte er bis zur Winterpause eingekauft, während ich kaum noch Geld auf dem

Konto hatte und meine Bank inzwischen keinen Kredit mehr herausrückte. Als ich dann auch noch die Kosten für das Stadion heraufsetzte, war es endgültig vorbei: Die Zuschauer blieben fern, meine Elf verlor ohnehin jedes Spiel und Werder Bremen wurde Deutscher Meister und gewann auch noch den UEFA-Pokal. Ich mußte mich geschlagen geben, sehr zur Freude der übrigen Kollegen. Michel aber freute sich am meisten und rief: "Das war die

du erwähnen, daß man durch Bandenwerbung zusätzliches Geld bekommen kann. Und daß die Zuschauer sicher froh sind, wenn das Stadion in ordentlichem Zustand ist."

"Vergiß auch nicht den Editor, mit dem man den Vereinsnamen – überhaupt alle Namen – und die Wappen ändern kann, ließ Markus verlauten." – "Ja, und die Torschützenliste, die Ewige Tabelle,

BM 97 ist das bislang beste Programm aus der gesamten Reihe

die Rekorde...", schloß Marco. – "Einhalt! Ich habe nur drei Seiten, da kann ich ja gleich das Handbuch abtippen!"

"Was anderes machst Du sowieso nicht", sagte Lorenz leise. – "Das reicht!" rief ich wütend, und beschloß, jedem Leser mitzuteilen, was sich in unserer Redaktion ereignet hatte. Was die Wertung anging, herrschte Einigkeit: Nachfolger hin oder her, es handelt sich beim BM 97 um das bislang beste Programm aus der gesamten Reihe, und das mußte belohnt werden.

Am Ende erlebte ich dann aber doch noch eine Überraschung: Als ich alles niedergeschrieben hatte und meinen Kollegen zur Durchsicht vorlegte, reagierten sie in trauriger Eintracht: Man war ganz und gar nicht sauer und beschloß, mit mir wieder Frieden zu schließen. "Wir werden nie wieder über dich lästern, Klaus. Fest versprochen!" hallte es in meinen Ohren. Doch wie heißt es so schön: Wer's glaubt, wird selig. Denn spätestens nach Eintreffen von Ikarions Hatrick Wins würde dasselbe Spiel von vorne beginnen. Warten wir's also ab... 



Klasse: Fußball wie im Fernsehen

auf mein Haupthaar, was mich normalerweise kalt läßt, doch nun reichte es mir.

"Paß' mal auf, du...", rief ich und fügte eine Bezeichnung an, die ich hier aus sittlich-ethischen Gründen nicht wiedergeben möchte. "Es mag zwar sein, daß du die meiste Fanpost bekommst. Und du" – dabei deutete ich auf Lorenz – "bist sicher Profi in Sachen ungewöhnliche Spiele. Marcos Stärke ist das Netzwerk, und Markus ist Edutainment-Spezi. Von richtigem Management habt ihr aber keine Ahnung. Das haben wir ja gerade gesehen!" Es herrschte eisiges Schweigen im Raum. Bis – ja, bis sich unser holländischer Kollege Michel Kieselstein einschaltete und meinte: "Darf ich auch mal?"

Natürlich hatten wir nichts dagegen. Nur daß die Kollegen meinten, ich solle im Direktvergleich gegen Michel antreten, der nach eigener Aussage wenig Erfahrung mit derartigen Programmen hatte. "Twente ist aber nicht dabei", lästerte ich und riet, Werder Bremen zu managen. Dieser Verein hatte nämlich in der vorangegangenen Runde ganz und gar nicht gut ausgesehen. "Und welchen

Rache für die verpatzte EM!"

Ab in die Verlängerung

Es kam, wie es kommen mußte: Ich gab allen eine Runde Kuchen aus und stellte so den Frieden wieder her. Dann berieten wir gemeinsam darüber, was wir den Lesern über den Bundesliga Manager 97 erzählen sollten.

"Es ist nicht einfach. Jene, die wenigstens den Bundesliga Manager Professional hatten, werden sich diesen sicher nicht entgehen lassen. Und alle, die sich bisher davor gescheut haben, sollten zumindest mal einen Blick darauf werfen", schlug Martin vor. Lorenz meinte: "Auf alle Fälle muß



Wo ist die Arminia?

Alternativen:

Hattrick Wins
Ikarion ● noch nicht im Handel
Willy Lemkes Fußballmanager
Anco ● Vorsicht: Flop!
Alle Bundesliga-Manager von
Software 2000

Hersteller: Software 2000
Preis: ca. 110 Mark

Minimum:
486DX66, 8 MB RAM, SVGA
(VESA-Treiber optional), DOS 6.0

Pro
Aktualität
Sehr hohe Realitätsnähe
Unzählige Funktionen
Umfangreiche Datenbank

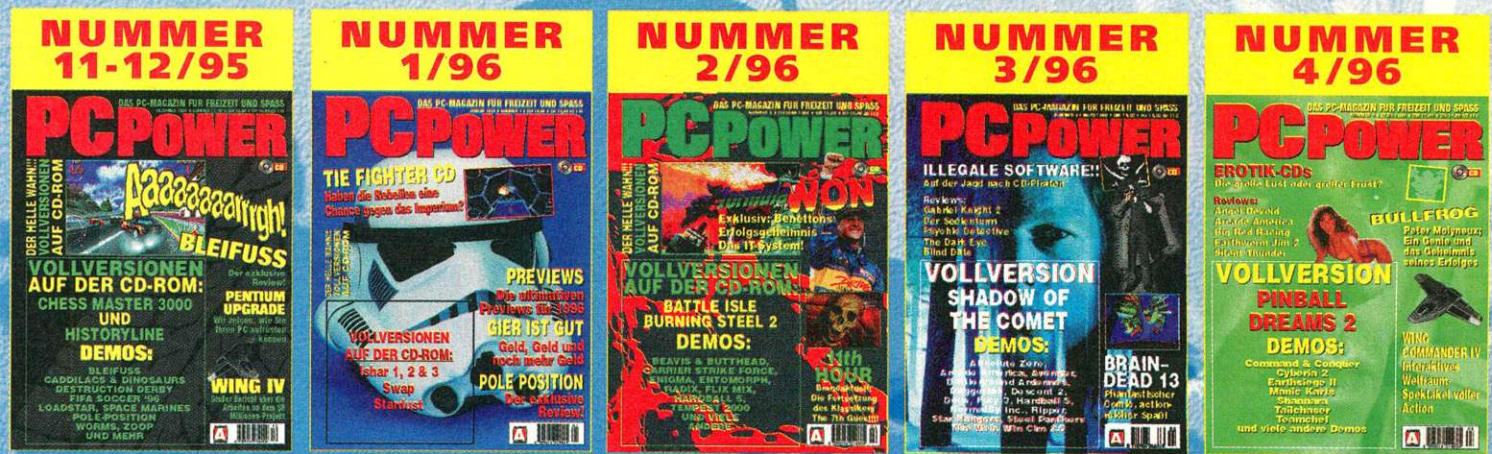
Kontra
60 MB Festplattenbedarf

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 91

BUNDESLIGA MANAGER 97

WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!



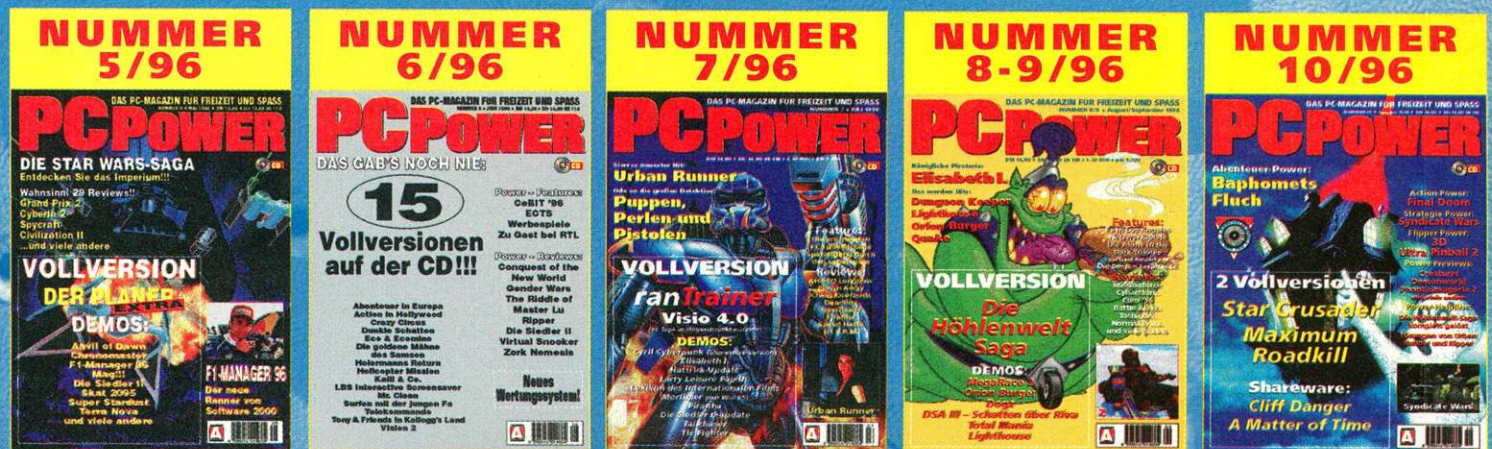
Mit den Vollversionen von History Line und Chessmaster 3000

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



Vollversion HELL

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
 mal Nr. 11/96

- mal CD Power - Bureau 13
 mal CD Power - Millennia
 mal BEATLES (7.80 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**

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Virtua Cop

Beim Schießtraining traf Lorenz Steinke mit seiner Dienstpistole gewöhnlich nicht mal einen Möbelwagen auf einen Meter Entfernung. Zur Strafe wurde er deshalb zu den Virtua Cops versetzt, der härtesten und schießwütigsten Einheit, die es bei der Polizei gibt.

Als Hersteller von brillant gemachten Konsolen-Spielen hat sich Sega über die Jahre einen guten Namen in der Spieler-Szene gemacht. Aber auch die Portierungen dieser Games auf den PC erfreuen sich mittlerweile wachsender Beliebtheit. Gerade Spieler, die auf das Lesen umfangreicher Bedienungsanleitungen und kiloschwerer Hintergrund-Handbücher gerne verzichten mögen, finden bei Sega die passenden Action-Games zum schnellen Einstieg. Es sei hier nur an Jump'n'Runs wie das insektenmäßige Bug! erinnert, das wir in PC Power 11/1996 für Sie getestet haben.

Erst mal schießen...

Auch bei Virtua Cop, dem neuesten Shoot'em-Up von Sega, kommt der Spieler ohne vorheriges Handbuch-Studium aus. Die Story ist nämlich denkbar simpel: Sie übernehmen die Rolle eines von zwei Polizisten einer neuen Hightech-Super-Spezialeinheit der US-Polizei. Die beiden Cops heißen Rage und Smarty. Jeder von ihnen hat seine eigene Methode beim Umgang mit Verbrechern entwickelt. Gemeinsam aber ist den beiden die Eigenart, erst zu schießen und dann mit dem Gangster-Gegner zu reden. Diese Angewohnheit hat ihnen bisher so manches Mal das Leben im harten Großstadt-Dschungel gerettet.

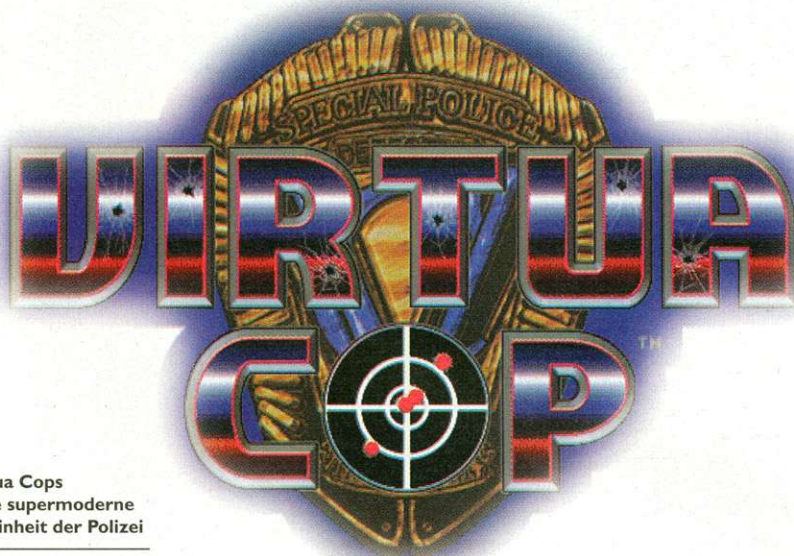
Die Virtua Cops sind eine supermoderne Spezialeinheit der Polizei

Auch bei ihrem neuesten Einsatz haben es die beiden nicht gerade mit zimmerlichen Verbrechern zu tun. Denn Waffenschmuggler und das organisierte Verbrechen haben sich zusammengetan und bringen große Mengen schwerer Waffen für einen Bandenkrieg nach Amerika. Ein Polizeibeamter aus einer Sondereinheit, welcher von den Verbrechern

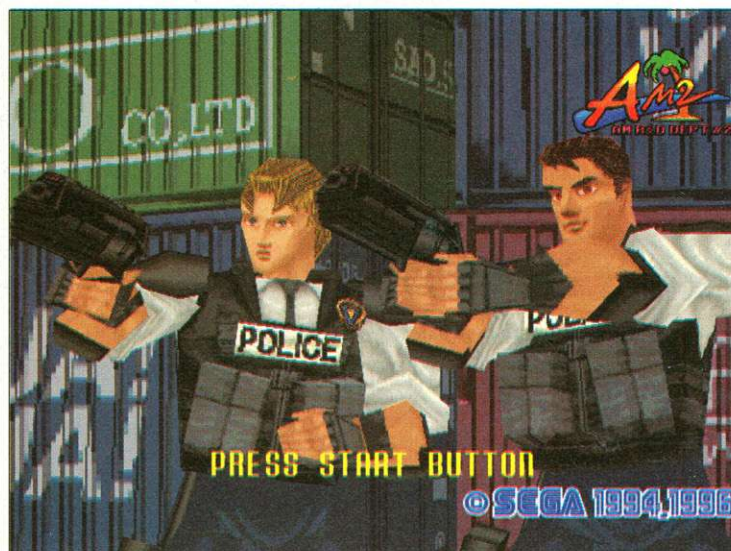
inzwischen getötet wurde, hat herausgefunden, wo die Gangster ihre Waffen lagern. Vor seinem Tod konnte er den Virtua Cops diese Information noch übermitteln.

Töten im Akkord

Sie und Ihr Cop-Kollege (während des Spieles können Sie zwischen den beiden Charakteren



Schussbereite Angreifer werden im Fadenkreuz rot markiert



Kleinkalibrige Waffen sind nichts für die Virtua Cops

wechseln) haben nun die Aufgabe, die bösen Buben zu stoppen und den Waffen-Import zu verhindern. An drei verschiedenen Orten nehmen Sie es mit den Gangstern auf und knallen im Akkord die Horden des Bösen ab.

Die erste Station ihres Einsatzes ist der Hafen, wo die geschmuggelten Waffen verladen werden. Zwischen Containern und rangierenden Gabelstaplern haben sich zahlreiche

Klassisches Shoot'em-Up ohne störende Handlung oder ähnliche Unwichtigkeiten.

sonnenbebrillte Verbrecher in schwarzen Anzügen versteckt, die Ihre Virtua Cops mit kiloweise fliegendem Blei gebührend begrüßen.

Später geht es dann zu einem unterirdischen Lagerhaus, wo die Verbrecher große Mengen Waffen lagern. Vor dem Lagerhaus haben sich massenweise Scharfschützen postiert, die Ihren beiden Helden ein heißes Empfang bereiten. Auch im Waffenlager selbst geht es nicht minder gefährlich, bisweilen tödlich für Sie zu. Sollten Sie dennoch auch diesen Einsatz überleben, fahren Sie weiter zum dritten Einsatzort, dem Hauptquartier des Syndikats. Dort sollen Sie den Paten dieses organisierten Verbrechens dingfest machen oder ersatzweise eliminieren. Zuerst aber müssen Sie einmal hinein in die Höhle des Löwens. Es gibt nämlich wieder jede Menge



Eine gute Bewaffnung ist die beste Überlebensgarantie

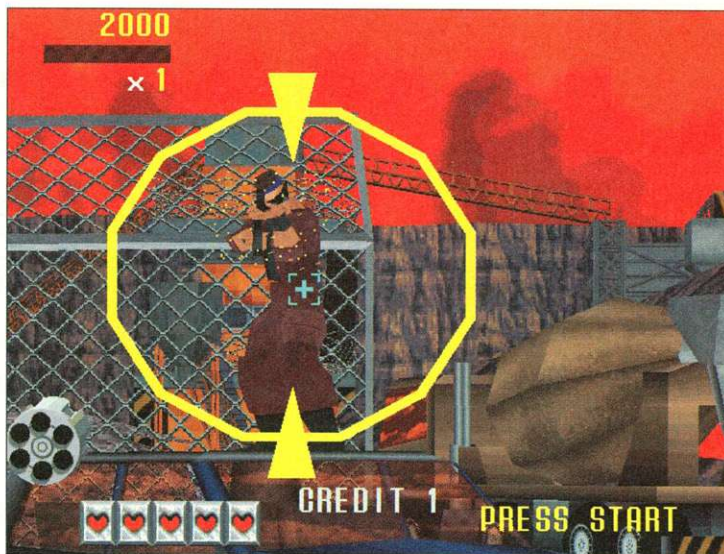


Mit einer Spezialbrille finden die Virtua Cops ihre Angreifer

skrupelloser Pistoleros, die Sie genau daran hindern wollen.

Ich schau Dir in die Augen, Böses

Für diesen harten Einsatz wurden Sie natürlich entsprechend geschult und technisch aufgerüstet (schließlich schießen die Gangster auch nicht



Nur ein schneller Zeigefinger am Feuerknopf garantiert hier das Überleben

gerade mit Luftgewehren). Zu ihrer Ausrüstung gehören eine weitgehend kugelsichere Uniform und eine Spezialbrille, mit der Sie alle Gegner ins Visier nehmen können. Die coolen Augengläser erkennen, welcher der bösen Gangster in Ihrer Nähe Sie jeweils als nächster töten will. Die Brille peilt diesen mit einer Zielmarkierung an und zoomt ihn heran. Sie brauchen ihn dann nur noch mit ihrer Dienstwaffe zu erledigen, bevor er selbiges mit Ihnen tun kann.

Das Ganze klingt furchtbar einfach und ist es eigentlich auch. Blicke allerdings noch zu erwähnen, daß zwischen den bösen Waffenschmugglern noch einige unbewaffnete Personen herumlaufen, die Sie nicht mit erschießen sollten. Merken Sie sich daher einfach die alte Western-Regel: Die bösen tragen immer schwarze Klamotten, die guten meistens weiße. Was im Film gilt, gilt nämlich auch hier im (Spiele-)Leben.

Mit Äxten und Granaten

Wundern Sie sich übrigens nicht über den Einfallsreichtum Ihrer Angreifer was die Waffenwahl angeht. So gibt es neben den klassischen Pistolenschützen auch schon mal Verrückte, die mit einer erhobenen Axt auf Sie zurennen oder Sie mit Granaten und anderen Wurfgeschossen eindecken.

Nicht ganz so begeistert waren wir in der Redaktion von der Grafik dieses Spiels. Verglichen mit den zahlreichen indizierten Ballergames, in denen der Spieler in 3-D-Perspektive durchs Feindgebiet hetzt, wirkt ein Spiel wie Virtua Cop im wahrsten Sinne des Wortes etwas zweidimensional. So kann der Spieler nicht steuern, wo sein Cop langläuft. Vielmehr hält sich das Programm hierbei an ein genaues Drehbuch, das auch vorgibt, wo der jeweils nächste Gegner auftaucht.

Das Handbuch oder die Online-Hilfe dieses

klassischen Shoot'em-Up-Games werden Sie auch bei diesem Spiel nicht lesen müssen, um den Einstieg in den brutalen Kampf zwischen Gesetzhütern und Gesetzlosen zu schaffen. Vielmehr sollten Sie Ihren Joystick, respektive Ihr Game Pad, ölen und Ihren kugelsicheren Schreibtisch-Stuhl in eine aufrechte Position bringen. Denn die Hamburger Deutschland-Zentrale von Sega will das

Game noch rechtzeitig für das Weihnachtsgeschäft auf den deutschen Markt bringen. Also: Wenn Sie total auf Baller-Action stehen, dann zücken Sie schon einmal Ihren Wunschzettel und merken Sie sich dieses Spiel vor. Und vielleicht finden Sie in Ihrem Freundeskreis ja über die Weihnachtsfeiertage auch noch einen schießwütigen Mitstreiter. Denn auf Wunsch können Sie das Spiel auch zu zweit spielen und sich zusammen als Rage und Smarty beweisen. Mit den bekannten indizierten Ballergames kann Virtua Cop in mehr als einer Hinsicht nicht mithalten und ist mangels Abwechslung auch nicht so spannend. Dafür ist das Sega-Spiel allerdings auch nicht ganz so brutal und detailliert, was die Darstellung von sterbenden Gegnern angeht. (D)

Alternativen:

Final Doom,
iD Software • 49,95 Mark
(indi)
iD Software • ca. 80 Mark
The Raven Project
Cryo • ca. 100 Mark

Hersteller: Sega

Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

486 DX2-66, 8 MB RAM, VGA,
DOS 6.0

Pro

Einfach zu spielen
Keine störende Handlung
Mächtig Action

Kontra

Nicht sehr abwechslungsreich

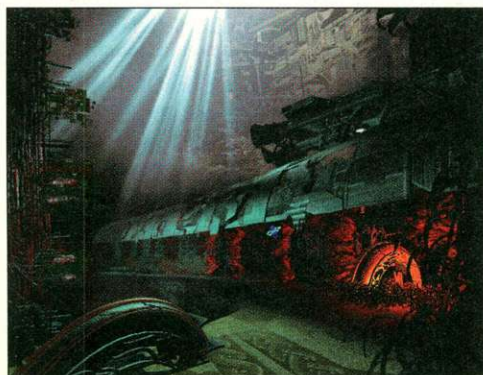
Spiel-/Dauerspaß:	29 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 63



Privateer II: The Darkening

Ja, es sind wirklich schon drei Jahre vergangen, seit Origin Privateer auf den Markt brachte. Damals war natürlich noch vieles anders. Die heutige Technik erlaubte der Softwarefirma, die Reise zu den Sternen im nächsten Jahrtausend noch glaubwürdiger zu gestalten. Marco Gremmel erhielt kurz vor Redaktionsschluß die testfähige Version des kommenden Hits und verbrachte Tag und Nacht auf Reisen durch die Weiten des Raumes.



Und es wurde licht...

O rigin hatte vor langer Zeit mit Wing Commander den richtigen Riecher. Dieses Spiel bescherte den Spieleherstellern eine goldene Nase. Fortsetzungen ließen nicht lange auf sich warten. Privateer wurde denn auch in einer Zeit herausgebracht, in der das Wing Commander-Universum so beliebt war wie nie zuvor. Bereits der erste Teil war ein Verkaufserfolg, was nicht zuletzt an der ungewöhnlichen Mischung aus Ballerspiel und Handelssimulation lag. Mit der Erfahrung, die man mit der dritten und vierten Fortsetzung von Wing Commander gesammelt hat und dem Konzept, das bereits vor einigen Jahren erfolgreich war, machte man sich also erneut ans Werk und kreierte ein erstklassiges Spiel.

Eine Amnesie ist immer gut

Als Lev Arris aus dem Kälteschlaf erwacht, kennt er weder seine Identität noch seinen Aufenthaltsort. Wie er später herausfindet, wurde er unter mysteriösen Umständen in ein Krankenhaus eingeliefert. Er war an Bord einer Raumkapsel, doch niemand kann ihm sagen, woher sie kam. Die Ärzte wissen aber, warum Lev sich vor zehn Jahre in Kälteschlaf versetzen ließ. Er litt nämlich an einer als unheilbar geltenden Krankheit. Inzwischen ist die Medizin

BUY/SELL SHIP		
CURRENT SHIP	SHAMAN	
CURRENT SHIP VALUE	95,000	
CREDITS	55,000	
TOTAL CREDITS	150,000	
SHIPS	BUY	COST
STRAITH		45,000
SHAMAN		95,000
JENDEVI		120,000
VELACIA		190,000
SKECIS		250,000
JENDEVI MAX SPEED 370 AGILITY ***** SHIELDS ***** ARMOUR ***** GUN MOUNTS ***** MISSILE MOUNTS ***** MODULE MOUNTS *****		

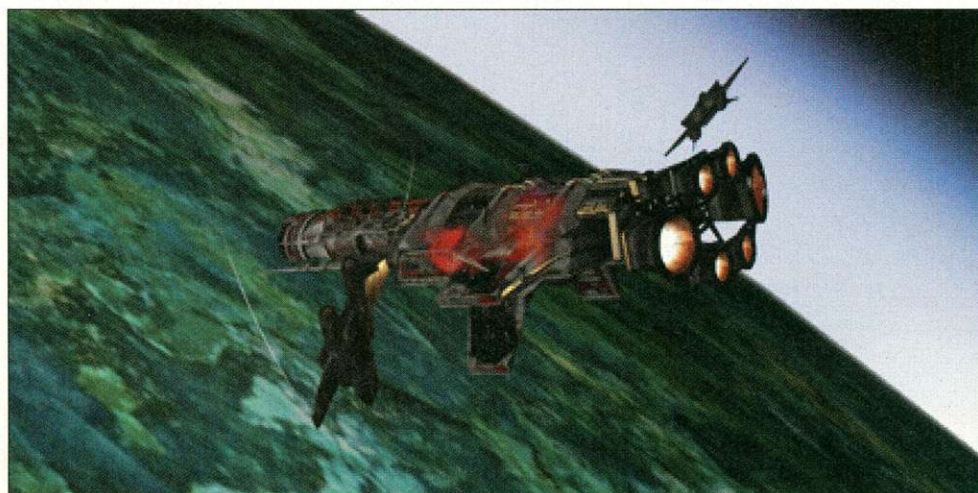
Das Kauf- / Verkaufsmenü

allerdings fortgeschritten, wodurch eine Heilung ermöglicht wird.

Obwohl er jetzt gesund ist, muß er sich noch mit seiner Amnesie herumschlagen. Mit 10 000 Credits macht er sich also auf den Weg. Nun sind Sie an der Reihe. An dieser Stelle entscheiden Sie über den Werdegang von Lev Arris. Mit dem Geld sind Sie in der Lage, ein billiges Schiff zu kaufen und mit schlechten Waffensystemen auszurüsten. Größte Sorge

macht Ihnen das Kapital. Daher versuchen Sie durch einige Aufträge, Ihren Kontostand aufzubessern. Auf den umliegenden Planeten bieten sich nämlich immer Gelegenheiten, den ein oder anderen Credit zu verdienen. Einige Personen werden Sie per E-Mail kontaktieren, andere werden Sie in Bars kennenlernen, alle werden Ihnen mehr oder weniger Geld für einen bestimmten Auftrag anbieten.

Auf diese Weise sind Sie zum einen Kurier, ein anderes Mal Söldner. Wenn Sie nicht gerade einer illegalen Waffenladung Geleitschutz geben, dann können Sie auch als Händler tätig werden. Als sehr ratsam hat es sich erwiesen, öfter mal einen Blick in die Nachrichten zu werfen. So bekommen Sie beispielsweise mit, daß auf einem Planeten Mangel an Frischwasser herrscht oder auf einem anderen so gut wie alle Getreidevorräte verdorben sind. Dies bedeutet stets, daß die Preise für einzelne Produkte in die Höhe schnellen werden. Also mieten Sie sich einen Frachter und beladen ihn mit soviel Wasser oder Getreide, wie Sie nur aufreiben können, um es auf den Planeten, auf



Die Grafik ist wirklich faszinierend

denen man es benötigt, wieder teuer zu verkaufen.

Nebenbei haben Sie noch die unliebsame Aufgabe, herauszufinden, wer Sie eigentlich sind. Sie beginnen im Krankenhaus, mit der Aufnahme der Spur und werden schnell in eine Story voller Betrug, Lügen und Intrigen verwickelt.

Raumschiff oder Raumschrott?

Wie sich schnell herausstellt, ist das Reisen durchs All nicht gerade die sicherste Angelegenheit, denn hinter jedem Asteroiden können sich Piraten verstecken, die es auf Ihr Leben und Ihre Ladung abgesehen haben. Also müssen Sie sich immer um Ihre Gefährte kümmern. Achzehn Raumschiffe stehen Ihnen zur freien Verfügung. Sie müssen sie sich nur leisten können. Je nach Geldbeutel dürfen Sie sich dann noch mit den neuesten Waffen, Schildgeneratoren und unzähligen Utensilien ausstatten, welche den meisten Gegnern schnell den Garaus machen. Doch bis Sie erst einmal in der Lage sind, sich all den technischen Aufwand zu leisten, werden Sie

eskortieren, jemanden auf einen anderen Planeten befördern oder Handel mit legalen oder illegalen Waren treiben, irgendwie müssen Sie Ihren finanziellen Engpaß beenden. Und eines sei Ihnen gesagt: Das ist kein Kinderspiel.

Geschwindigkeit optimiert. Auf diese Weise kann man The Darkening auch noch auf einem 486DX4 spielen, obwohl es in einigen Momenten arg ruckeln kann. Perfekt spielbar wird es ab einem Pentium-Prozessor.



Noch sind wir nicht am Boden zerstört

Denn spätestens dann, wenn Sie nicht nur für sich, sondern für Ihre Frachter sorgen müssen, werden Sie ohne technisches Equipment oder angeheuerte Wingmen nicht weit kommen.

Technik, die begeistert

Die technische Umsetzung von Privateer kann begeistern. Großen Wert legte man vor allem auf die Filmsequenzen, die das Spiel zu einer Art Interaktivem Film machen und ganz im Wing Commander 4-Manier daherkommen. John Hurt, Jürgen Prochnow, David Warner und Christopher Walken sind nur einige der Darsteller, denen Sie begegnen werden. Und auch wenn nicht jeder sofort weiß, wer sich hinter Namen wie beispielsweise Live Owen verbirgt, werden Sie sicherlich einige bekannte Gesichter entdecken.

Kameraführung, Schnitt und Regie sind erste Klasse. Die Qualität der technischen Seite des Filmteils übertrifft einige Kinoproduktionen bei weitem. Auch die Darsteller sind Spitze und spielen ihre Rollen glaubhaft. Gott sei Dank sind auch die deutschen Übersetzungen gelungen und vermiesen die Handlung nicht. Die Synchronisation ist sorgfältig und professionell ausgeführt worden. Daß die Schreie nicht sonderlich gut klingen, kann man da getrost vergessen. Der Dialogautor sollte übrigens beim nächsten Mal "der Orbit" übersetzen und nicht "das Orbit".

(Anm. des Chefredakteurs: Vielleicht hatte er gerade einen Kaugummi im Mund?)

Die Action im Weltraum kommt natürlich auch nicht zu kurz und wird mit der Engine ermöglicht, die schon für Wing Commander 4 erstellt worden ist. Allerdings haben sich die Programmierer noch einmal an die Arbeit gemacht und die Grafik und die

Perfektion will gelernt sein

Nach der Erfahrung, die Origin in der Erstellung von Weltraum-Abenteuern gesammelt hat, überrascht es eigentlich nicht, daß auch mit Privateer II: The Darkening ein exzellentes Spiel produziert worden ist. Die drei CDs sind gefüllt mit spannendem Film und 150 Missionen. Die Steuerung ist einfach zu erlernen. Auf den Raumstationen und Planeten dient die Maus als einfaches Mittel der Fortbewegung. Mit einem Joystick rösten Sie die Piraten. Die Tastaturbefehle sind logisch und schnell erlernt. Was wollen Sie mehr? Stereoqualität und ein

schöner Soundtrack runden das Ganze noch ab.

Obgleich ich mich einige Male bei den Anflügen auf die Planeten langweilte, konnte ich keine Mängel feststellen. Privateer ist eine gelungene Mischung aus Weltraumballerei, Handelssimulation und interaktivem Spielfilm und ein Muß für alle Science Fiction-Fans. Wer mit Wing Commander und X-Wing seine Freude hatte, dem garantiert The Darkening lange Nächte.

Perfektionismus zahlt sich aus! Das beste Weltraum-Spiel seit langem!

eine lange Zeit mit den unsichersten Rostmühlen durchs All tuckern und so zu einer Zielscheibe für alle Gegner werden.

So werden Sie also alle günstigen Gelegenheiten wahrnehmen müssen, hinter denen Sie ein paar Credits vermuten. Ob Sie nun einen mit Waffen gelandeten Frachter



Christopher Walken ist mit von der Partie

PRIVATEER II: THE DARKENING

Alternativen:

Wing Commander 4
Origin ● ca. 70 Mark
Space Bucks
Sierra ● ca. 90 Mark
Tie-Fighter CD
LucasArts ● ca. 80 Mark

Hersteller: Origin
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 4/100, 8 MB RAM, SVGA,
DOS 6.2

Pro
Detailreiche und schnelle Grafik
Stimmungsvolle Atmosphäre
Deutliche Sprachausgabe
Lange Spieldauer

Kontra
Verursacht Schlafmangel

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL:

91

Network Q RAC Rally Championship

Die meisten Spieler haben wohl schon von Sega Rally gehrt, einer erstklassigen Rennsimulation und dem momentanen Flaggship fr Sega und Saturn. Der PC wurde in der Welt der faszinierenden Rennsimulationen, die der heutigen Technik gerecht werden, bislang meist bersehen. Bis heute jedenfalls. Jonathan Eves machte sich auf die Suche nach Haarnadelkurven und Turbo-Power.

Network Q RAC Rally Championship ist vielleicht ein wenig zu lang fr einen Spieletitel, also werde ich es von nun an Rally Championship nennen. Herausgegeben wird dieses Programm von Europress, bekannt fr ihr Kilk&Play, aber Neulingen in der Produktion reiner Spielen. Trotzdem ist Rally Championship von Beginn an ein einziger Adrenalinsto. Ins Spiel eingefhrt werden Sie von Action-Musik und Filmclips aus der echten RAC-Rally. Die Musik und das Aufheulen der Motoren ist alles, womit Sie sich zu diesem

Zeit nehmen, um einen Blick auf die Spieloptionen zu werfen. Denn dort gibt es viele Einstellungsmglichkeiten, die direkten Einflu auf den Spielverlauf haben. Sehr schn ist die Mglichkeit, die meisten Einstellungen noch whrend des Spiels ber Tastaturbefehle zu ndern.

Massig Optionen

Das Zeitspiel drfte Ihnen schon aus anderen Spielen bekannt sein. Sie knnen hierbei auf jeder der 28 Strecken gegen sich selbst antreten

werden Sie manchmal raffiniert manvrieren mssen. Abgesehen davon haben Sie nur begrenzt Zeit zur Verfgung, um ins Ziel zu gelangen. Bei den meisten Strecken und je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe Sie gewhlt haben, werden Sie verdammt schnell fahren mssen, um berhaupt in die Nhe der Ziellinie zu kommen.

Schlielich gibt es noch den Championship-Modus, der den Spieler dazu zwingt, sich auf allen 28 Strecken der RAC Rally zu beweisen. Sie werden die Mglichkeit haben, alle Reparaturen

und Einstellungen an ihrem Rennwagen zu berwachen, um so zu verhindern, irgendwann wegen technischen Problemen auszusteigen.

Beim Championship werden Sie wirklich das Gefhl haben, ein echtes Rennen zu fahren. Die Strecken knnen nmlich nicht alle in drei bis vier Minuten beendet werden, die meisten

werden Sie zwischen fnf und fnfzehn Minuten beanspruchen. Glcklicherweise sehen Sie nicht viele andere Wagen, was eine groe Hilfe ist; es bleiben nur Sie, das Auto und die Strae.

Rally Championship wirkt vor allem durch seine Texturen und seine 3-D-Panorama-Ansichten glaubwrdig.

Das Gefhl von Geschwindigkeit wird berzeugend auf Ihren Bildschirm gebracht und



Welcher Wagengefllt Ihnen besser? ...



...der linke oder der rechte

Zeitpunkt beschftigen mssen. Danach gelangen Sie auf den Options-Schirm, von dem aus Sie sich dafr entscheiden knnen, mit einem Arcade-Spiel sofort in die Action einzusteigen. Alternativ bleibt Ihnen die Mglichkeit, ein Zeitrennen, ein individuelles Rennen oder ein ganzes Championship zu bestreiten.

Bevor Sie allerdings irgendetwas unternehmen, sollten Sie sich einen Moment

und versuchen, Bestzeiten zu unterbieten. Die Option "Individuelles Rennen" erlaubt Ihnen, auf den Championship-Strecken zu ben oder ber Netzwerk gegen andere menschliche Spieler anzutreten. Der Arcade-Modus ist der einfachste und beste Weg, mit viel Spa ins Spiel einzusteigen. In fnf verschiedenen Schwierigkeitsstufen drfen Sie sich auf die einzelnen Strecken begeben. Um sie zu bestehen,



Ob der gut in der Kurve liegt?



Wenn wir klimmen...

ist auf jeder der 250 Meilen der offiziellen RAC Rally-Route zu spüren. Das Spiel kann durch eine hohe Framerate überzeugen, haben Sie aber nicht den geforderten Pentium 100 mit 16 Megabyte RAM und 2 Megabyte Speicher auf der Grafikkarte, müssen Sie mit einer Option die Qualität der Grafiken herunderdrehen und die Größe des Bildschirms verkleinern. Wenn Sie mit dem Gedanken spielen, Ihren PC aufzurüsten, dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt, Rally Championship wird jedes Byte nutzen.

Wo ist der FIAT Uno Fire 1000?

Sechs Wagen werden Ihnen zur Auswahl gestellt: Subaru Impreza Turbo, VW Golf GTi 16v, Ford Escort RS Cosworth, Skoda Felicia, Renault Maxi Megane und der Proton Wira. Die Entwickler des Spiels haben die Autos nicht nur unterschiedlich aussehen lassen. Jedes Fahrzeug reagiert anders und verhält sich so, wie sein echtes Vorbild. Die Eigenschaften der Wagen so weit wie möglich in das Spiel zu übernehmen, wurde bei der Entwicklung groß geschrieben. Um die Realitätsnähe noch zu erhöhen, wurde

was geschieht, wenn Sie ins Schleudern geraten.

Sie werden alle Fahrkünste benötigen und sich auf Ihre Intuition verlassen müssen, wenn Sie es in Rally Championship zu etwas bringen wollen. Nachdem Sie die einfacheren Arcade-Strecken beendet haben und zu den schwereren Stellen des Championships kommen, werden Sie immer öfter durch die hohen Anforderungen vom Sieg abgehalten. Besonders dann, wenn die Computergegner alles unternehmen, um Sie vom Überholen abzuhalten, werden Sie die von einem Rechner erzeugten Wagen mehr als einmal verfluchen. Unterschätzen Sie nicht den Suchtfaktor dieses Spiels. Ihre Augen werden rot sein, Ihre Finger müde, doch werden Sie immer weiterspielen. Um sich auf die Fähigkeiten jedes Spielers einzustellen, gibt es vier Schwierigkeitsstufen, zwischen denen Sie sich entscheiden dürfen. Diese wirken sich auf die Fähigkeiten der Computergegner aus.

Ansichtssache

Während der Fahrt können Sie das Fahrzeug aus drei unterschiedlichen Perspektiven betrachten. Die „Jagd-Kamera“ ist die einfachste, um das Auto zu steuern. Sie zeigt Ihren Wagen von hinten. Die anderen beiden Perspektiven sind von innerhalb des Autos. Sie erschweren zwar die Steuerung, erhöhen aber das Gefühl von Geschwindigkeit und die Realitätsnähe.

Sechs unterschiedliche Musiktracks werden Ihnen die Möglichkeit geben, das Renngefühl zu untermalen. Jeder Track wurde in einer hohen Qualität und erstklassigen Professionellität aufgezeichnet und besticht durch schnelle Beats. Die Soundeffekte sind gut platziert und überaus realistisch, sie geben dem Spiel den

letzten Schliff. Wenn die Motoren aufheulen und auf Touren kommen, wenn Sie herunterzuschalten, um die Ecken heizen und Ihr Beifahrer Anweisungen und Warnungen herüberbrüllt, werden Sie vergessen, nur vor einem Bildschirm zu sitzen.

Über die Ausstattung Ihrer Fahrzeuge haben Sie volle Entscheidungskraft. Abhängig von der Strecke und den Wetterbedingungen müssen Sie

unterschiedliches Equipment verwenden, damit Sie an einem Stück ans Ziel gelangen. Nur Erfahrung wird Ihnen das Wissen über die beste Entscheidung geben. Sie können die Aufhängung verstellen und haben Einfluß auf alles, was mit den Reifen zu tun hat. Im Championship können Sie entscheiden, ob der Computer alle

Reparaturen im Rennen beschädigter Teile übernimmt oder Sie das selbst erledigen wollen.

Im Grunde können alle Faktoren, die etwas mit Rennfahren zu tun haben, von Ihnen verändert und manipuliert werden. Manchmal ist es aber am besten, überhaupt nichts zu unternehmen, bis Sie etwas reicher an Erfahrung sind und wissen, was Sie tun. Obwohl Rally Championship mit nur mit einer Framerate von 12 Bildern in der Sekunde läuft, was auf den ersten Blick wenig erscheint, ist das genügend für diese Art von Spiel. Mit einem Pentium 100 werden Sie bemerken, daß dies mehr als ausreichend ist. Rally Championship ist ein gelungenes Rennspiel, das die ganze Atmosphäre, die Konsolenspiele so erfolgreich gemacht haben, auch auf dem PC bietet. Es wurde mit viel Aufwand erstellt und bietet dem Spieler so viele Möglichkeiten, wie nur selten zuvor ein anderes seiner Art. Besonders sticht die Multiplayer-Option mit bis zu acht menschlichen Gegnern hervor. Einfach genial!



Unterschätzen Sie den Kleinen nicht

das Motorengeräusch aller implementierten Autos aufgezeichnet und ins Spiel eingebaut.

Die Fahrbedingungen sind sehr vom Wetter abhängig, das von den klarsten Sommertagen bis zu dickem Nebel und Regen reichen kann, wo auch die Scheinwerfer wenig nützen. Denn nicht jede Strecke ist asphaltiert. Der Schlamm und Kies sind alleine schon schlimm genug, doch wenn überall Schnee liegt, wissen Sie nicht mehr,

NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP

Alternativen:

Bleifuss 2
Virgin • ca. 100 Mark
Fastrack Racing
Topware • ca. 20 Mark
Pole Position
Ascon • ca. 80 Mark

Hersteller: Europress
Preis: ca. 90 Mark

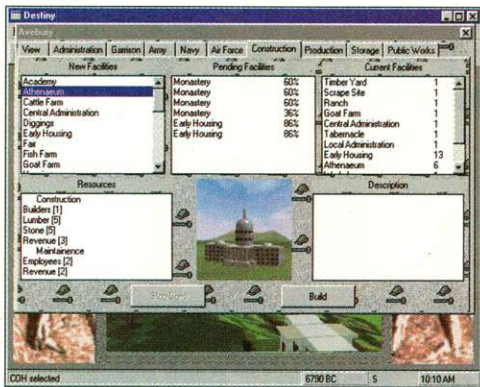
Minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA,
DOS 6.22

Pro
Unendlich langer Spielspaß
Verursacht ein Ansteigen des
Adrenalinpiegels
Viele Optionen und
Einstellungsmöglichkeiten

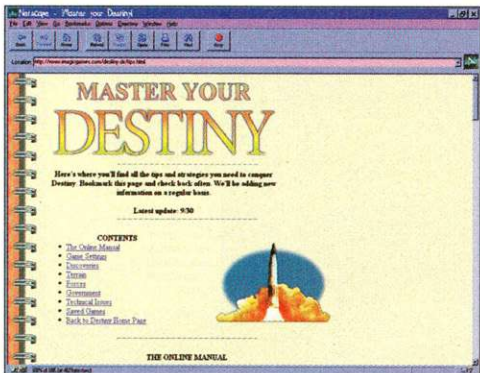
Kontra
Kollisionsabfragen sind manchmal
nicht ganz genau

Spiel-/Dauerspaß: **45 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **18 von 20**
Sound: **17 von 20**

TOTAL: 88



In einzelnen Ordnern verfolgen Sie die Entwicklung der Orte Ihres Landes vom Steinzeitdorf bis zur ultimativen Metropole

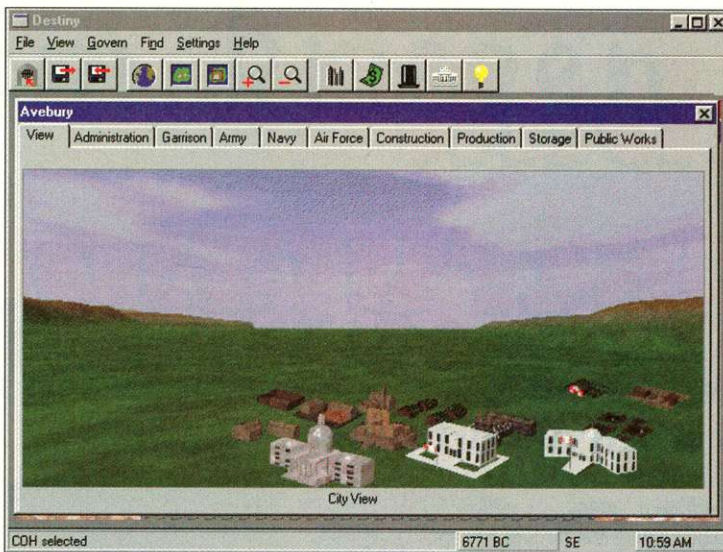


Auch im Internet finden Sie Tips, Tricks und Unterstützung zu Destiny

Stunden das komplette Netzwerk lahmlegten, gewannen wir allmählich den Eindruck, daß die ausführlichsten Spielvariationen in Realzeit ablaufen.

Ganz gleich, welche der möglichen Spielvarianten Sie wählen, im Endeffekt fällt Ihnen immer die Rolle des (hoffentlich) genialen Alleinherrschers zu. Sie sind Schatzmeister, Städtebauer, General, Bevölkerungsplaner und oberster Landesherr in einer Person. Doch erst in Multiplayerrunden zeigen sich die wahren Stärken Destinys. Verschiedene Spieler entwickeln Völker nach verschiedenen Gesichtspunkten. Es entstehen Staaten, deren Schwerpunkte in den Bereichen Wissenschaft, Technik oder Militär ganz unterschiedlich gestaltet sind. Während der ausgedehnten Spielrunden können sie hautnah miterleben, ob Ihre Taktik Erfolg oder Niederlage verspricht.

Durch die Idee, einen nahezu universellen Multiplayer-Modus und einen Spielablauf in Echtzeit zu implementieren, verbunden mit den 3-D-Eigenschaften des Spielfeldes, vermischen sich die Features eines Strategiespiels mit denen eines Actionspiels. Destiny läuft optional, wie von anderen Spielen dieses Genres gewohnt, Zug für Zug ab. Im Normalfall spielen Sie in Echtzeit. Das bedeutet, daß sich die verschiedenen Mitspielern unabhängig von einander bewegen. Damit verfolgen Sie die Aktionen der Gegenspieler nicht Schritt für Schritt, sondern können den Schreck erleben, sich mit Ihrer Erkundungstruppe durch unwegsames Gelände zu bewegen und auf eine wohlgerüstete, feindlich gesonnene Armee zu treffen.

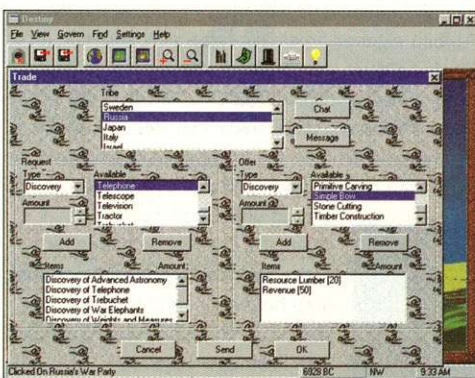


Aus der Vogelperspektive haben Sie den optimalen Überblick über Stadt, Land und Schlachtfeld

Dieses Spiel vermittelt die Stimmung, live dem Geschehen beizuwohnen. Es wurde auch viel Wert auf Übersichtlichkeit gelegt. Im Hauptfenster des Games erscheint für jeden Ort, den Ihre Nation gründet, ein eigener Ordner. In diesem können dann für die einzelnen Orte und deren Bevölkerung individuelle Feinabstimmungen getroffen.

Online-Lexikon inklusive

Damit Sie umfassende Informationen über die Schritte des Spiels von der Steinzeit bis zu Raumfahrt erhalten oder sich jederzeit Tips zu über Entdeckungen verschaffen können, wurde dem Spiel eine umfangreiche Hilfe beigelegt. In der Form eines Online-Lexikons haben Sie Zugriff auf eine Enzyklopädie, die Ihnen per Stichwortsuche alle nötigen Informationen über Erfindungen, Taktiken und besondere Ereignisse zukommen läßt. Schon dieses Lexikon zeugt von



Kommunikationsmöglichkeiten lassen Sie Verträge mit anderen Nationen schließen

dem Bemühen der Programmierer um Qualität. Es braucht den Vergleich mit kommerziellen Produkten dieser Art nicht zu scheuen.

Durch den Beibehalt der typischen Windows-Aufmachung fällt es auch Anfängern leicht, den Überblick zu behalten. Die Bedienung der verschiedenen Features erfolgt intuitiv. Mit Windows 95, seinen Multitaskingmöglichkeiten und der problemlosen Netzanbindung findet sich eine ideale Grundlage, um Destiny-Runden

mit mehreren Spielern zu einem phantastischen Abenteuer auszudehnen. Da sich beliebige Spielstände abspeichern und wiederaufnehmen lassen, steht nichts im Weg, mit mehreren Personen eine fast endlose Netzwerkssession zu beginnen, in der eine persönliche Welt den Beginn ihrer Entwicklung nimmt.

Destiny glänzt mit sehr guter Spielbarkeit und Dauerspielspaß. Grafik und Sound

entsprechen dem guten Durchschnitt dessen, was heute von einem neuentwickelten Computerspiel erwartet werden darf. Erinnern die 2-D-Felder, in denen die Welt Zug um Zug erobert wird, noch schwer an vergangene Zeiten, bieten die 3-D-Spielfelder mit hochauflösenden Grafiken einen ordentlichen Anblick.

Der Sound überrascht weder mit sensationellen Effekten noch beleidigt er das Ohr des Spielers durch Mangel an Qualität. Die Stärken dieses Games liegen in der Übersichtlichkeit, der guten Netzanbindung und den mehr als ausreichenden Möglichkeiten, das Spielgeschehen und Spielumfeld zu personalisieren.

Alternativen:

Civilisation
Microprose • ca. 100 Mark
Gene Wars
Bullfrog • ca. 100 Mark
Command & Conquer
Westwood Preis • ca. 100 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486DX66, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95

Pro
Netzwerktauglichkeit
Komplexe Handlung
Lange Spieldauer
Intuitive Bedienung

Kontra
Eigentlich nichts

Spiel-/Dauerspaß: **45 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **15 von 20**
Sound: **15 von 20**

TOTAL: 84

Pinball Construction Kit

Nachdem die letzten Kurzschlüsse behoben sind, bastelt Markus Brodrick nur noch an virtuellen Flippern.

Sie sind ein Fan der guten alten Flipperautomaten? Auch am Bildschirm? Sie haben alle guten Games gekauft, und kein Tisch gefiel Ihnen so richtig? Kein Problem mehr! 21st Century hat Abhilfe geschaffen und das Pinball Construction Kit entwickelt. Sie müssen weder Techniker sein noch über eine gut ausgerüstete Hobbywerkstatt verfügen, um Ihre ganz persönlichen Flipper basteln zu können.

Ein PC, am besten unter Windows 95, und eine Maus genügen schon, um loslegen zu können. Damit der Einstieg leicht fällt, finden Sie auf der CD einige Beispieltische, die Ihre Phantasie beflügeln und Ihnen erläutern, wie die "mechanischen" Elemente der Maschine zusammenwirken.

Das Zentrum des Geschehens ist jedoch die Workbench des Programmes. Sie sehen einen zweigeteilten Bildschirm. In der linken Hälfte erhalten Sie die Vorschau auf das Layout des projektierten Tisches, auf der anderen Seite haben Sie Zugriff auf Unmengen vorberechneter und vorgezeichneter Bumper, Klappen, Zielfelder und Ballfallen. Um es kurz zu machen: Sie können jede Funktion, die der reale Spieltisch in der Lieblingskneipe hat, in Ihren selbstgemachten Flipper einbauen.

Grenzenloses Flipperrn

Die Kombinationsmöglichkeiten sind unbegrenzt. Das Pinball Construction Kit setzt Ihrer Phantasie keine Grenzen, lediglich die Größe des Tisches beschränkt die Anzahl der Elemente. Damit die eigenen Tische auch wirklich gut laufen, erhalten Sie bei der Arbeit Tips, um Elemente des Spieles zu platzieren. Mit diesem Feature haben die Programmierer Ihnen viel Frust abgenommen. Damit ist der Kreativität aber noch kein Ende gesetzt. Sie können mit jedem guten Grafikprogramm die Hintergrundbilder Ihrer Tische selbst entwerfen. So wird die selbstgestylte Maschine zu einem Unikat, das nur Sie besitzen.



Langsam nimmt die Neuschöpfung Form an

Damit die selbstgeschaffenen Kunststücke auch den letzten Schliff zeigen, wurde auch an die passende Geräuschkulisse gedacht. Die verschiedenen mechanischen Bauteile des Tisches erzeugen die passenden Sounds, und bei der Konstruktion des Tisches können Sie Hintergrundmusiken auswählen, die abgespielt werden, wenn Sie den fertigen Tisch ausprobieren. Nicht schlecht, oder?

Perfekt gemacht

Pinball Construction Kit ermöglicht Ihnen den Aufbau eigener Spieltische, die sich, außer in ihrer Einzigartigkeit, durch nichts von denen gekaufter Programme unterscheiden. Ob unter DOS oder unter Windows, die Spielbarkeit der Eigenproduktionen ist richtig gut. Da gibt es keine hakenden Kugeln oder plötzliche Aussetzer,

Sound und Optik stimmen ebenfalls. Die Tische haben eine ausreichende Größe, die Grafiken sind hochauflösend und brillant, der Sound ist klar und wird nicht von Fremdgeräuschen beeinträchtigt.

Der Perfektion, mit dem die fertiggestellten Tische laufen, ist anzumerken, daß die Programmierer sich sehr viel Mühe gegeben haben. Uns hat es besonders gut gefallen, daß die Tische jeweils unter DOS oder unter Windows spielbar sind.

Wählen Sie die grafische

Benutzeroberfläche, leben Sie mit allem Komfort einer Windows-Applikation, unter DOS haben Sie einen richtig großen Tisch, der wie gewohnt,



Um ein neues Layout zu beginnen, wählen Sie einfach eine Vorlage

in Kugellaufichtung scrollt.

Die einzige Funktion, die wir ein wenig vermisst haben, ist eine Feature, das die selbstgebaute Tische mit der Engine des Programms zu einer selbständig laufenden EXE-Datei verbindet, zum Beispiel, um diese an Freunde zu verschenken.

Alternativen:

Nur eine, und die ist weniger empfehlenswert und wird daher hier verschwiegen...

Hersteller: 21st Century Entertainment
Preis: 89,95 Mark

Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1 oder Windows 95

Pro

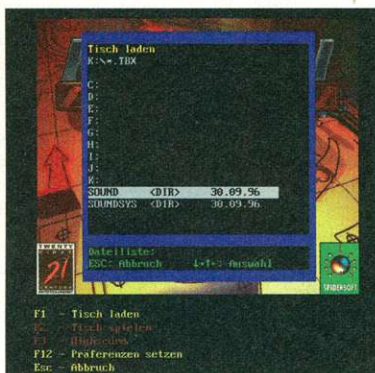
Endlich selber Tische bauen
Fast unbegrenzte Möglichkeiten
Gute Grafik

Kontra

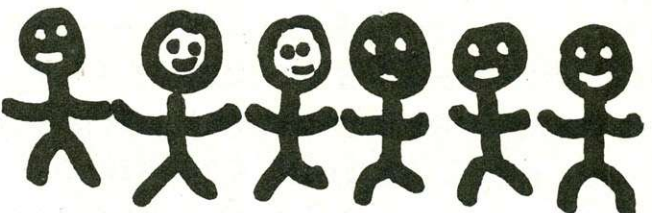
Kein Kontra!

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 86



Ob unter DOS oder Windows, ihre Eigenkreationen machen immer ein gutes Bild

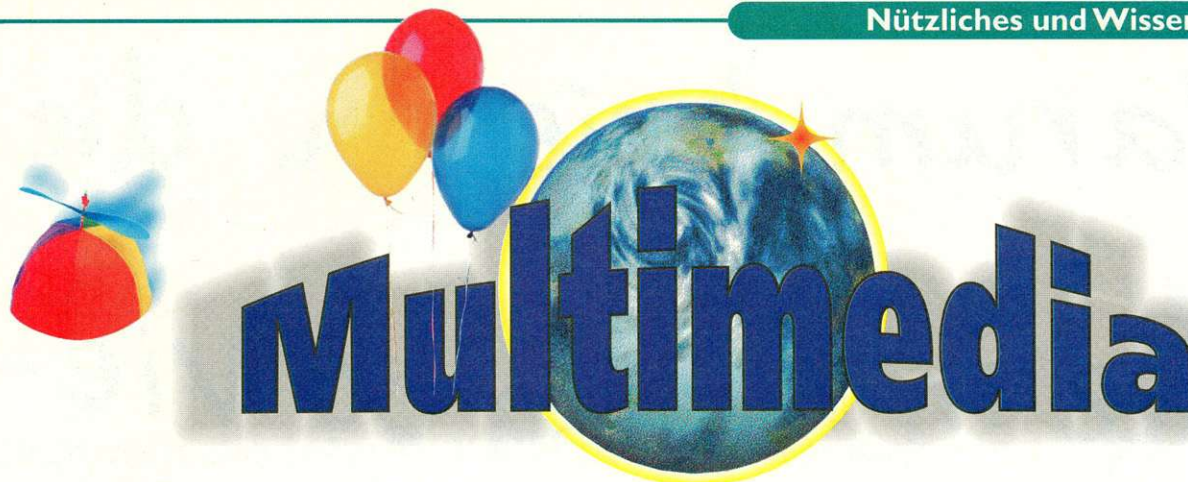
Warum kriegen die
Leute in Afrika so vie-
le Kinder 
und so viele müssen
sterben. Ich habe doch
auch nur 1 ne Schwester.

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

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



Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen



Multimedia

Marco Gremmel ist doch etwas enttäuscht über die Ausbeute an Multimedia-CDs in dieser Ausgabe. Immerhin handelt es sich bei der Nummer 12 um die offizielle Weihnachtsausgabe. Und wo bleibt der offizielle Christbaumkugelführer oder die CD mit den hundert besten Geschenkideen? Statt dessen gab es die folgenden Werke...

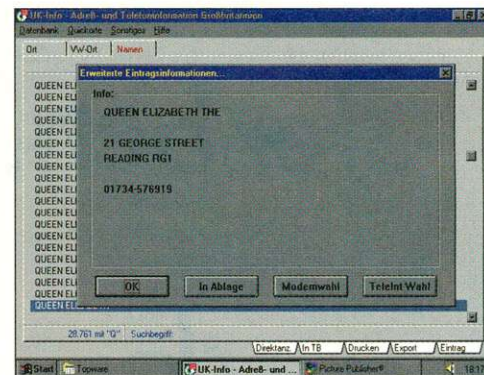
UK-Info

Inzwischen hatten wir also schon die dritte Version der D-Info und auch schon eine A-Info. Als wollte TopWare jetzt alle europäischen Telefonbücher auf CD herausgeben, kommen als nächstes die gesammelten Werke aus dem britischen Königreich heraus. Für rund 20 Pfund erhalten Sie über 15 Millionen Einträge aus England. Ob die CD für den deutschen Markt interessant sein dürfte, ist allerdings fraglich. Aus diesem Grund kommt dieses Produkt bilingual daher, in deutscher und in englischer Sprache. Queen Elli habe ich auf Anhieb gefunden, sogar mehr als einmal. Allerdings habe ich mich nicht zuletzt wegen der hohen Telefonkosten gescheut, auszuprobieren, ob es der Anschluß der echten Queen war. Sollte Herr Kieselstein sich bereit erklären, die Telefonkosten für mich zu übernehmen, werde ich in der nächsten Ausgabe



ausführlich über mein Gespräch mit der Königin berichten.

Die Benutzeroberfläche hat sich zu den Vorgängern nicht geändert, ist ebenso schlicht und einfach zu bedienen. Durch die Bubblehelp-



Funktion kann wirklich keiner mehr irgendwas falsch machen. Wer mit den Inhalten auf dieser Scheibe etwas anfangen kann, dem kann ich UK-Info nur empfehlen, denn von der Aufmachung kann man nicht meckern.

Mathestar 1.0

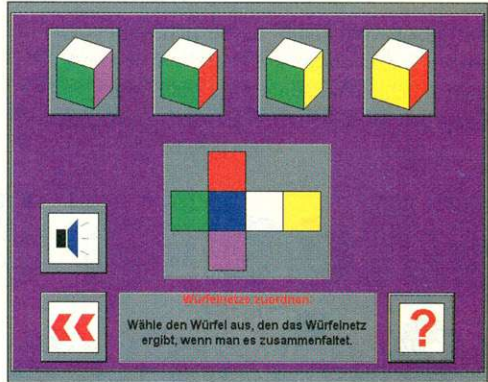
Endlich hatte ich die Gelegenheit, meine eingerosteten Mathematikkenntnisse etwas aufzufrischen. Denn der Mathestar setzt ganz am Anfang an und behandelt den Stoff des ersten bis vierten Schuljahres. Das Problem ist nur: Die Idee ist nicht ganz neu. Bereits lange vor Erscheinen dieser CD gab es unzählige Mathetrainer für die gleichen Anwendungsgebiete. Und die waren nicht nur preiswerter, sondern teilweise auch

besser als dieses Produkt. Der Mathestar übt mit den Grundschulkindern die vier Grundrechenarten. Das geht über das einfache Zusammenzählen von Symbolen, über das kleine Einmaleins bis hin zum schriftlichen Addieren oder Multiplizieren. Die gesamte Stoffbreite der ersten vier Schuljahre kann von den Schülern hier noch einmal geübt werden. Auch die ersten Einblicke in Textaufgaben und die Geometrie

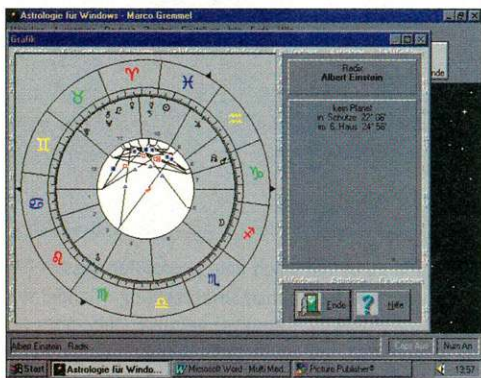
werden nicht ausgelassen.

Leider hat man sich aber nicht genügend Mühe mit der Erstellung des Mathestars gegeben. Mit etwas mehr Zeitaufwand und Liebe zum Detail hätte ein schönes Programm entstehen können. Dies hier sieht eher aus, als wäre es in großer Eile erstellt worden, von der Sprachausgabe ganz zu schweigen. Abgesehen davon, daß man nicht auf die Kinder eingeht und die

Aufgaben zu kompliziert erklärt, sind die Sprecher absolut unfähig. Und die Qualität der Sounddateien kann ich mit dem meiner Soundkarte beiliegenden Mikrofon locker übertreffen. Auch nicht vergessen werden darf, daß sich die Aufgaben oftmals wiederholen. Wenn eine Übung aus fünf Teilaufgaben besteht, dann ist es keine Seltenheit, daß zwei- oder dreimal die gleiche Frage gestellt wird. Und von einer professionellen Software sollte man besseres erwarten dürfen. Nicht empfehlenswert.

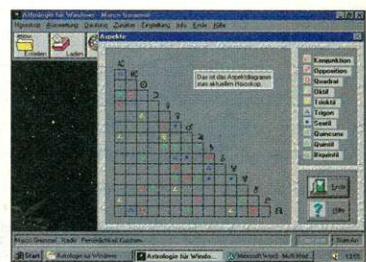
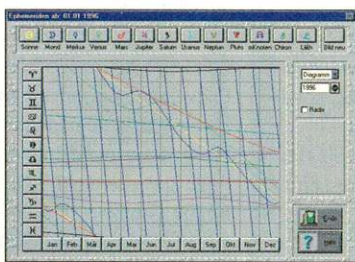


Astrologie für Windows



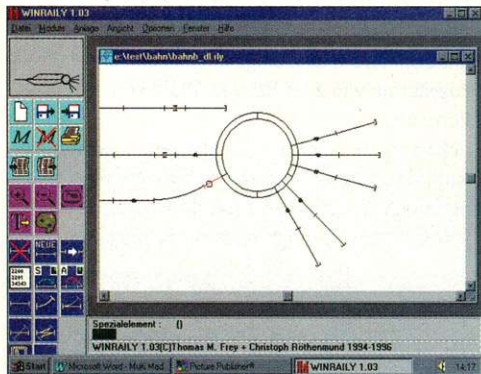
Viele Menschen gehen morgens nicht aus dem Haus, ohne einen Blick in ihr Horoskop geworfen zu haben. Mit mehrdeutigen oder unklaren Aussagen erteilen die Horoskope (zu deutsch: Stundenschau) Ratschläge und geben Prognosen für die nahe Zukunft aus. "Alle schwangeren Schütze-Frauen können sich freuen! Sie werden ein Kind bekommen." Mittels dieser CD ermöglicht TopWare es Ihnen, selbst Horoskope zu erstellen. Natürlich

werden alle Unklarheiten beseitigt, und Sie können eine Menge über diese mysteriöse Wissenschaft lernen. Wenn der Mond sich bei mir im sechsten Haus befindet, erhalte ich die Aussage: "Sie haben ein starkes Bedürfnis nach Ordnung und ein ausgeprägtes Gespür dafür, wie sie auszusehen hat. Das heißt nicht unbedingt, daß Sie die Ordnung auch immer herstellen, aber es tut gut." Vielleicht mögen ja andere mit diesen Deutungen etwas anfangen können – ich kann es nicht. Nachdem Sie ihr Geburtsdatum eingegeben und ein paar Tasten angeklickt haben, wird Ihnen eine mindestens zehnteilige Analyse erstellt, deren Glaubwürdigkeit stark von Ihrem Glauben an die Astrologie abhängt. Ob nun die Ephemeride etwas mit Epidemien zu tun haben oder nicht, das ist mir eigentlich egal. Astrologie



für Windows unterscheidet sich von den anderen Programmen in dieser Richtung ausschließlich in der Ausführlichkeit der Auswertung. Topware bietet Ihnen auch an, sich selbständig zu machen und mit dem Programm erstellte Prognosen zu verkaufen. Sollten Sie also entweder begnadeter Hobbyastrologe sein oder einfach nur scharf auf das Geld, dann kaufen Sie sich getrost diese CD. Skeptiker werden durch dieses Werk auch nicht umgestimmt. Doch sollten Sie rund 20 Megabyte auf der Festplatte zur Verfügung haben, denn das Medium CD wird leider ganz und gar nicht genutzt, alles wird auf die Festplatte kopiert.

Winrailly



Dieses kleine Programm stellt eine Art Modelleisenbahn-CAD dar. Zielgruppe sind all jene unter Ihnen, die sich ihre Freizeit mit dem teuren Hobby beschäftigen. Mit Winrailly ist es

WINRAILLY 1.03 - Inventar für Anlage e:\test\bahn\bahnhof_d1.rly

Name	Modul	Vorh.	Gebr.	R.
2200 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	18	
2203 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	1	
2207 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	3	
2223 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	1	
2224 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	2	
2231 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	1	
2234 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	2	
2241 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	1	
2241R Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	7	
2291 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	2	
2297 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	2	
6107 Marklin HO	HO MARKLIN METALL	0	1	
5200 Marklin HO	HO MARKLIN METALL	0	1	
7186 Marklin HO	HO MARKLIN METALL	0	1	
7391 Marklin HO	HO MARKLIN KUNSTSTOFF	0	6	

Die totale Fahrstrecke beträgt 6950,28 mm.

möglich, Ihre Modelleisenbahn-Anlage zu planen, noch bevor sie ein einziges Teil gekauft haben. Alle gängigen Gleisgrößen können zum Bau verwendet werden. Und dann ist Ihrer Phantasie

nur noch durch den Geldbeutel eine Grenze gesetzt. Winrailly ist in der Lage, auf verschiedenen Ebenen zu arbeiten, also unterschiedliche Höhenlagen zu berücksichtigen. Mit ein bißchen Erfahrung in Sachen CAD wird es Ihnen nicht sonderlich schwerfallen, Ihre Traumeisenbahn zu konstruieren. Abgesehen davon beinhaltet die CD eine Datenbank mit den Bauteilen der wichtigsten Hersteller, damit Sie auch gleich die genaue Bezeichnung parat haben. Im Gegensatz zu anderen Multimedia-CDs ist das gedruckte Handbuch, das sich in der CD-Hülle versteckt, ausgesprochen gut. Leicht verständlich führt es in das Raily-CAD ein. Ergänzt wird es durch zahlreiche Beispiel-Dateien, die zeigen, wie's funktioniert. Die ganz

Bitte umblättern

MULTIMEDIA

hartgesottene Profis dürfen sich dann noch mit dem Schieneneditor ans Werk machen und eigene Schienen definieren. Etwas Übung brauchen Sie aber schon, bevor Sie das erste

Modell der Straßenbahnverbindungen einer Großstadt auf den Bildschirm gezaubert haben. Zu empfehlen ist Winrail aber nur für die schon wirklich fanatischen Eisenbahnfreunde, die eine

Menge Geld investieren und daher alles schon von vornherein planen wollen, ansonsten lohnt sich die Einarbeitungszeit und der Aufwand, der durch dieses Programm entsteht, nicht.

Media Mania Private Edition

Dieses Programm fällt in die Kategorie Geschmackssache. Sollten Sie oft Animationen erstellen, könnten Sie hier mal einen Blick riskieren. Media Mania ist in der Lage, kleine Animationen zu erstellen. Der Clou: Die Bewegung eines Objektes von der linken zur rechten Seite kann mit ein paar Mausklicks realisiert werden. Bestimmen Sie einfach die Geschwindigkeit sowie den Start- und Zielpunkt, dann macht das Programm alles von selbst. Früher hätten Sie das Objekt Bild für Bild etwas verschieben müssen,

damit der Eindruck einer Bewegung entsteht. Auch andere Effekte wie Zoomen oder Rotieren wurden nicht vergessen. Und mit einigen Filtern ist man in der Lage, der fertigen Animation den richtigen Touch zu geben.

Die gängigsten Grafik- und Soundformate lassen sich importieren. So können Sie Ihre in einem Bildverarbeitungsprogramm erstellten Bilder mit Media Mania über den Monitor spazieren lassen. Im Hintergrund dürfen Sie dann die eigene Musik oder Sprache einknüpfen. Wer zu faul ist, vorher eigene Grafiken zu erstellen, dem kann auch geholfen werden, denn für diesen Zweck wurden eigens eine Reihe ClipArts beigelegt. Last not least gibt es noch ein paar TrueType-Schriftarten, denn natürlich kann auch Text durch die Gegend fliegen.

Ein Manko ist stets die Hardwareanforderung, denn die ist bei solchen Anwendungen natürlich immer recht hoch. Media Mania ist in dieser Beziehung recht schnell, benötigt aber immer noch einige Minuten Berechnungszeit für kleinere Abläufe mit rund 60 Sekunden Spieldauer auf einem High-End-486er. Bei größeren Vorhaben können Sie ruhig auch mal ein Mittagessen einschieben, während die Berechnung stattfindet.



Media Mania ist natürlich kein professionelles Programm für die Animationserstellung. Für kleine Spielereien zwischendurch ist es aber geeignet. Mehr brauchen Sie nicht zu erwarten. Wer gerne ein bißchen mit seinem Computer herumprobieren möchte, der kann in das Gebiet der Animation mit diesem leicht zu erlernenden Programm, was allerdings schnell an den Grenzen seiner Leistungsfähigkeit ist, einsteigen. Allen anderen möchte ich vom Kauf eher abraten, denn sonst steht diese CD nur noch ungenutzt im Regal herum.

Dr. Hardware Sysinfo



Netzwerken bis hin zu Interrupts und Schnittstellen liefert der Hardware-Doc alles, was Sie nie zu fragen wagten (da es Ihnen einfach noch nicht in den Sinn kam).

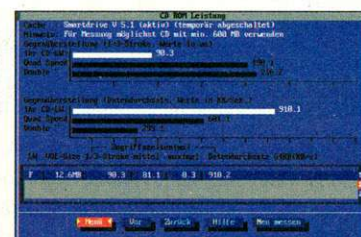
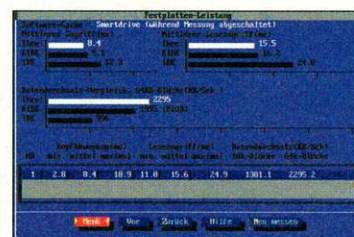
Um die Leistung Ihres PCs mit anderen vergleichen zu können, liegen dem Programm einige Benchmark-Tests bei, die die Rechenleistung ermitteln und bereits Werte von anderen Computern für Vergleiche gespeichert haben. Nützlich kann der Doktor dann sein, wenn Sie einen gebrauchten oder neuen Computer

gegeben, bei der Installation von neuen Hardwarekomponenten, beispielsweise einer Netzwerkkarte, herauszufinden, welche Interrupts und Adressen noch frei sind. Diese Funktion liefern allerdings auch Freeware-Programme wie zum Beispiel MSD von Microsoft.

Mit anderen Worten: Dr. Hardware Sysinfo ist auch in der dritten Auflage im Grunde eine Spielerei. Die einzelnen Tests können auch mit zahlreichen Free- und Sharewareprogrammen

Mit dieser CD kommt der Doktor in Sachen Hardware bereits in einer dritten Neuauflage auf den Markt. Der Name täuscht allerdings ein wenig. Denn reparieren oder heilen kann der Doktor nicht. Seine einzige Aufgabe ist es, so viel wie möglich über Ihr System herauszufinden. Und diese beherrscht er vollkommen. Von CPU über BIOS, Festplatten, Modem, Grafikkarte, Cache und CD-ROM-Laufwerke, von Soundkarten und

kaufen, vorher aber in Sachen Leistung sicher gehen wollen. Diese Funktion liefern allerdings auch Freeware-Benchmarks wie zum Beispiel 3D-Bench. Auch ist Ihnen die Möglichkeit



durchgeführt werden. Sollten Sie Ihren PC des öfteren checken und alle Tests auf einer komfortablen Bildschirmoberfläche haben wollen, so kann ich Ihnen diese CD empfehlen. Wenn Sie aber nur ab und zu mal die eine oder andere

Information benötigen, reichen die bereits auf dem Markt befindlichen Programme aus.

Zum Schluß noch eine kleine Bitte an CDV, die wohl bald die nächste Version des Hardware-Spezialisten auf CD herausbringen: Integriert

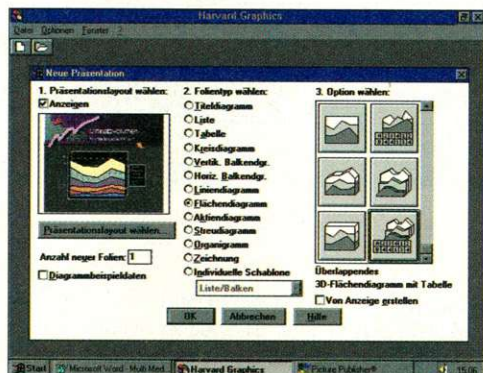
doch endlich mal ein halbwegs vernünftiges Installations-Programm. Installationen, die Kommandozeilenparameter erfordern und nur aus einer Batchdatei bestehen, sind in diesem Jahrhundert nicht mehr in.

Haward Graphics 2.0 für Windows

Hier ist Topware wieder einmal ein toller Fang gelungen. Haward Graphics ist ein Programm, welches vor einigen Jahren nicht für unter tausend Mark zu haben war. Jetzt liegt es ohne dicke Handbücher, dafür aber nur zu einem Bruchteil des ursprünglichen Preises vor. Die Anwendung ist speziell dazu gedacht, Flußdiagramme, Kuchengrafiken und ähnliches zu erstellen, das für Präsentationen und Vorträge gebraucht wird.

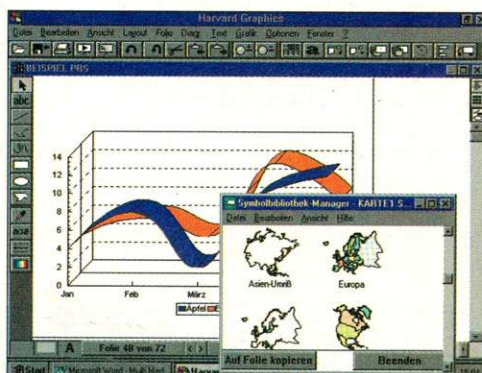
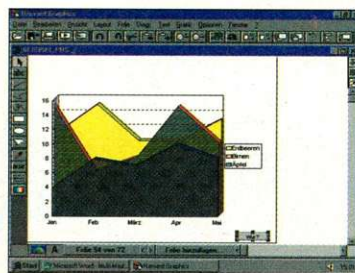
(Anm. des Chefredakteurs: Kuchengrafiken? Da freut sich die Hausfrau...)

Haward kann auf eine lange Zeit Erfahrung zurückblicken, und so ist dieses Programm auch schon entsprechend ausgereift und einfach in der Bedienung. Die Vielzahl an Optionen, die Ihnen geboten wird, ist einzigartig. Es gibt über ein Dutzend verschiedener Layouts, aus denen Sie wählen dürfen. Jedes einzelne ist dann noch einmal unterteilt. So werden Sie auf jeden Fall das finden, wonach Sie suchen. Mit einem einfachen Programm können Sie innerhalb weniger Minuten erlernen, wie Sie die schönsten Diagramme



entwerfen. Eine große Auswahl an Hintergrundbildern, von flippig bis konservativ steht Ihnen zur Verfügung. Außerdem eine Vielzahl an ClipArts. So kann jede Folie auch graphisch noch aufgepeppt werden. Was wollen Sie noch mehr?

Eine große Anzahl an Beispielen? Gibt es! Die



Möglichkeit, Präsentationen zu erstellen, die auch ohne Haward Graphics selbständig ablaufen können? Gibt es! Mit anderen

Worten: Dieses Programm ist das beste, was es gibt, um Diagramme und Folien für Präsentationen zu erstellen. Ausnahmsweise dürfen Sie sich hierbei nicht von dem günstigen Preis abschrecken lassen. Mein Tip: Sofort in den nächsten Laden stürmen und dieses Programm kaufen!

DeInstaller 95

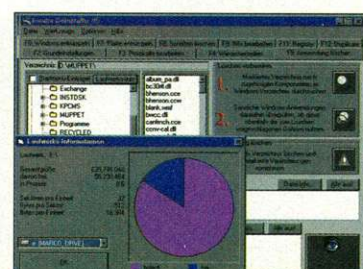
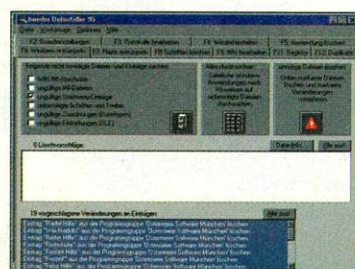
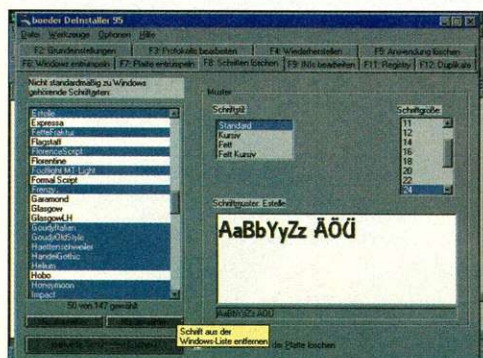
Die besten Dinge kommen immer am Ende. So ist es auch mit boeders DeInstaller 95, der den Abschluß der offiziellen Weihnachts-CD-ROMs bildet. Besonders für so einen Spiele- und Multimedia-CD-Tester wie mich, ist es immer wieder schön, bei der Installation mit

anzusehen, wie das Programm willkürlich Dateien ins Windows-Verzeichnis kopiert, die WIN.INI ändert oder sonstige Veränderungen an meinem System unternimmt. Der neue DeInstaller hat sich zu seinem Vorgänger um einiges verbessert.

Das Löschen von Anwendungen setzt inzwischen nämlich nicht einmal mehr voraus, daß Sie die Installation mit einem Protokoll überwacht haben. Vielmehr untersucht der DeInstaller die Windows-Ini-Dateien und die Files des zu löschenden Programms, um herauszufinden, wo es überall seine Finger

hatte. Dies ist zwar nicht ganz so sicher, entfernt aber alle Anwendungen. Neu sind auch die Optionen zum Auffinden von temporären Dateien, ungültigen Einträgen in den Systemdateien oder mehrfach vorhandenen Files auf Ihren Festplatten. Des weiteren können Sie alle Schriftarten ins Jenseits schicken, die Sie sowieso nie brauchen.

Natürlich kann man nie sicher sein, ob eine



Bitte umblättern

Löschung zu hundert Prozent sicher war, unter Umständen wurden nämlich Dateien gelöscht, die dann doch noch von anderen Programmen gebraucht werden. Daher haben Sie die Möglichkeit, vor dem Löschen eine

Sicherheitskopie anzulegen. Sollte es anschließend Probleme geben, können Sie alles wieder rückgängig machen.

Im Vergleich zu der Version, die wir in der letzten Ausgabe getestet haben, hat der

DeInstaller einen großen Sprung nach vorne gemacht und wurde zu einem weitaus intelligenteren Programm, das auf keiner Festplatte eines Windows95-Users fehlen darf. Bill Gates, wir schlagen zurück!

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
Jugendherbergen Europa	NBG Verlag	0 94 71 / 7 01 70	49,95 Mark
UK-Info	TopWare	06 21 / 4 80 50	49,95 Mark
Mathestar 1.0	STG	0 52 46 / 24 54	49,95 Mark
Astrologie für Windows	TopWare	06 21 / 4 80 50	49,95 Mark
Winraily	NBG Verlag	0 94 71 / 7 01 70	49,95 Mark
Media Mania Private Edition	TopWare	06 21 / 4 80 50	49,95 Mark
Dr. Hardware Sysinfo	CDV Software	07 21 / 9 72 23-0	29,95 Mark
DeInstaller 95	boeder	0 61 45 / 502-0	29,95 Mark

Jugendherbergen Europa

Exception EDatabase Error in Modul WINJUG.EXE bei 000B:IED. Bei der Initialisierung der Borland Database ist ein Fehler aufgetreten (Fehler \$2108). – Und wieder einmal bin ich leider nicht in der Lage, mir Europas Jugendherbergen anzusehen. Bereits in der letzten

Ausgabe unternahm ich den Versuch, Jugendherbergen unter die Lupe zu nehmen, was aber kläglich an der gleichen Fehlermeldung scheiterte. Woran das lag, konnte mir auch der freundliche Herr von der Support-Hotline nicht verraten. Er bot zwar an, mir eine neue CD

zuzuschicken, verstand aber nicht, daß es sich bei dem Fehler um ein Softwareproblem handeln mußte, die Disc war in Ordnung. Vielleicht kann irgendwann einmal in ferner Zukunft das Mysterium um den Borland-Database-Error gelüftet werden. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Action Feeling

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuertasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

The Walt Disney World Explorer

Die Comicfiguren von Walt Disney sind wohl die berühmtesten der Welt. Und auch die Vergnügungsparks des cleveren Geschäftsmannes sind überall bekannt. Nun ist eine CD-ROM über Walt Disney World erschienen. Marco Gremmel begab sich in die Traumwelt von Micky Maus und Co.

Alles begann mit einem Traum. Walt Disney verbrachte einen Tag zusammen mit seinen Kindern. Dabei überlegte er, einen Platz zu schaffen, an dem Eltern und Kinder gemeinsam Spaß haben konnten und die ungewöhnlichsten Dinge erleben durften. So schuf er in seinem Kopf eine eigene Welt: Walt Disney World.

Bereits vor 1960 hatte der Zeichner die Idee zu dem Park. Sofort begann man mit der Planung und der Suche nach einem geeigneten Platz. In einem Video erzählt Disney stolz, wie wunderbar die Lage in Florida ist, schneiden sich doch direkt neben dem riesigen Gebiet die zwei wichtigsten Autobahnen des Staates.

Auch landschaftsmäßig konnte man keinesfalls unzufrieden sein. Ein immens großes Gebiet, in einem immerzu sonnigen Teil der Staaten, was wollte man mehr? Über zehn Jahre später, 1971, fand die Eröffnung des riesigen Ferien- und Vergnügungsortes statt, der seit dem ununterbrochen erweitert wird. Inzwischen feiert man das 25jährige Jubiläum und kann stolz sein, auf das, was man in diesen Jahren erreicht und aufgebaut hat.

Es gibt drei Möglichkeiten, Walt Disney World von Ihrem Schreibtisch aus zu erkunden. Auf der einen Seite können Sie mittels einer Karte frei über das große Gebiet umherschrollen und alles

anwählen, was Sie interessiert. Die Karte wurde schön "lebendig" animiert und hebt die wichtigsten Attraktionen hervor. Um allerdings sicherzugehen, nichts zu verpassen, klicken Sie auf den Zeppelin, der immer irgendwo auf der Karte umherschwebt. Auf diese Weise können Sie eine Tour durch den Park unternehmen. Das heißt, Sie müssen sich schon zwischen acht verschiedenen Touren entscheiden.

Ob Sie nun an den romantischsten, den beliebtesten oder den gefürchtetsten Attraktionen interessiert sind, für jeden ist etwas dabei. Auch Touren durch die Sportwelt, die besten Unterhaltungsmöglichkeiten für Kinder oder ein Blick hinter die Kulissen und die Geheimnisse der Walt Disney World werden Ihnen geboten. Wer mal eben ganz schnell eine Information sucht, der kann sich mit einem Index an jeden Ort transportieren. Der Index ist in ein Navigations-System integriert, das jederzeit

aufgerufen werden kann und auch dazu dient, das Programm zu beenden oder die Karte aufzurufen. Die Karte gibt es übrigens auch in Verbindung mit einer Zeitlinie. Diese kleine Spielerei ermöglicht Ihnen, sich den Park zu jeder beliebigen Zeit anzusehen.

Nach einigen Stunden sind Sie jedenfalls um einige Informationen reicher und wollen am liebsten gleich in die nächste Maschine nach Florida steigen. Interessant sind vor allem die Hintergrundberichte.

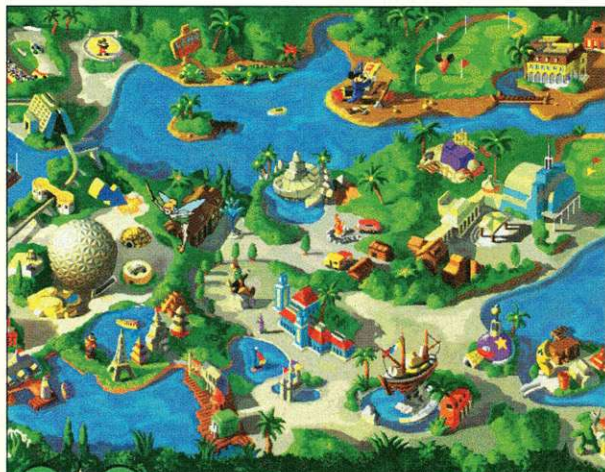
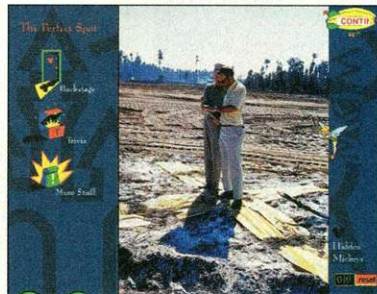
Wußten Sie eigentlich, daß sich unter dem eigentlichen Park ein raffiniertes System von Gängen und Räumen befindet? Dort werden die Mitarbeiter geschminkt und können sich fernab

des Trubels frei
bewegen und innerhalb
kürzester Zeit große
Strecken zurücklegen.

Zur Entspannung sind auch ein paar kleine Spiele integriert worden, die zwar kaum der Rede wert sind, aber auch einmal eine kleine Abwechslung bieten. Auch ein Quiz hat man nicht vergessen, mit dem Sie wahlweise gegen einen Mitschüler oder den Rechner Ihr Gedächtnis auf die Probe stellen dürfen.

Technisch gesehen ist der Walt Disney World Explorer auf dem neuesten Stand. Mit der Gestaltung hat man sich auf jeden Fall sichtlich Mühe gegeben. Das einzige, was mit der Zeit nervig wird, ist die sich ständig wiederholende Musik. Die meisten Attraktionen beginnen

mit diesem lauten und fröhlichen Getöse. Und beim zwanzigsten Mal würde man die Trompeten der Musiker am liebsten dem Erdboden gleich machen. Ansonsten gefiel mir die Art der Präsentation und die Sprachausgabe. Auch die Bilder und Videos sind von relativ guter Qualität. Durch diese interaktive Reportage werden Sie ziemlich schnell Lust darauf bekommen, Disneys Welt einmal einen Besuch abzustatten. 



Beavis and Butthead: Calling all Dorks

Der Tag hätte so schön werden können. Doch dann landete die Beavis and Butthead-CD auf Markus Brodricks Schreibtisch

Was, Sie haben gar keinen Fernseher? Ein hoffnungsloser Fall. Am besten lesen Sie gar nicht erst weiter. Ihnen reicht Oma Palutzkes Schwarz-Weiss-Möhre immer noch, der einzige Kabelanschluß geht zur Steckdose und bei "Satellit" fällt Ihnen nur Sputnik ein? Auch nicht weiterlesen. Sie sind der geborene Zapper, mit der Fernbedienung in der Hand zur Welt gekommen, und MTV ist kein Fahrrad, sondern der beste Fernsehsender der 90'er? Wenn Sie dazu auch noch glücklicher Besitzer von Windows 95 sind, kann Ihnen geholfen werden.

Nicht jedermanns Geschmack

Beavis und Butthead sind eines von diesen wirklich dankbaren Streitthemen. Je nach persönlichem Geschmack sind diese XXXXbrocken (Piieeep, die PCPower-Zensur hat mal wieder zugeschlagen) der absolute Renner oder eine Gefährdung der Jugend, Volksbildung und öffentlichen Sicherheit. Böse Zungen munkeln, besonders in Bayern würde sich der Volkszorn rasch entzünden. Entweder

einige Individuen erinnern, die zusammen mit Ihnen den Schulhof bevölkerten (Ihr fühlt euch angesprochen? Mir doch egal, wenn der Schuh paßt ...).

Wie nicht anders zu erwarten, lösten unsere allerliebsten Früchtchen auch schon die eine oder andere heftige Diskussion in den öffentlich-rechtlichen Medien aus. Ob gut oder schlecht, eines steht sicherlich fest: Die Doofmänner aus Amiland sind auf dem besten Weg, absolute Kultfiguren zu werden. Dagegen sind die Simpsons die reine Ministrantenschaar, und bei Tom und Jerry, und wie die anderen Comic-Strips alle heißen, kommt schon seit Jahren nichts neues mehr.

lebenswichtig – wenn er es einmal in den Fingern hatte.

Mit anderen Worten: Das harmlos aussehende Silberscheibchen ist ein ziemlich heißes Eisen. Egal wie gut gemacht, grafische Benutzeroberflächen sind Werkzeuge. Mit Werkzeugen muß man (Frau auch) arbeiten. Arbeiten ist naturgemäß meist langweilig. Dem kann Abhilfe geschaffen werden. Beavis und Butthead machen aus dem schnöden Einheitspopelgrün der WIN95-Oberfläche den absoluten Schocker. Das Installationsprogramm richtet in der Systemsteuerung und auf dem Desktop neue Icons ein, die Sie nachhaltig davon



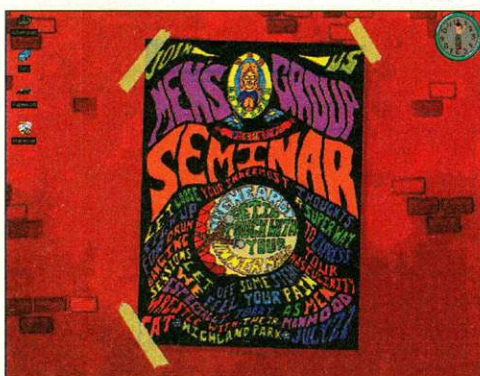
Jedem Ami seine Knarre, und dann ab die Post

Was steckt in der Packung?

Spiele gibt es wie Sand am Meer. Tools, die uns den Alltag am Bildschirmarbeitsplatz erleichtern oder verschönern sollen, auch. Hier wie da gibt es Blödsinn en Masse. Dank Internet haben wir mittlerweile Zugriff auf Terabytes von "nützlichen" Proggis von "genialen"

Programmierern. Wieso dann überhaupt noch die schwer erschulten Emmchen in käufliche Datenträger investieren? Ganz einfach: Das Beavis and Butthead-Entertainment Utility, Untertitel: Calling all Dorks, für Windows 95 ist für den Fan der beschrüpften Figuren jedenfalls fast

abhalten werden, sich mit ernsthafter Arbeit zu beschäftigen. Falls Sie auf Ihrem Rechner Plus! Für Windows 95 eingerichtet haben, sind sie endgültig ein Gewinner. Sie werden aus dem Grinsen, Ihre Arbeitskollegen aus dem Fluchen nicht mehr



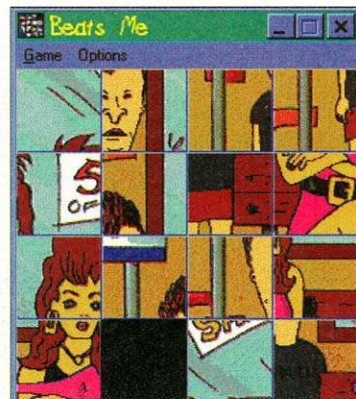
Hintergründe ohne Ende. Auch für Sie wird sich was passendes finden

man fährt voll auf die beiden Underdogs ab oder man findet sie schlicht und einfach zum XXXXXX (Piieeep).

Ich persönlich konnte mich da noch nie so recht festlegen. Manchmal könnte ich vor lauter Lachen Harakiri begehen, manchmal könnte ich die Glotze so aus dem Fenster feuern. Man weiß ja nie, vielleicht stößt sie mit jemandem zusammen. Die schmalbrüstigen, hirnvertrockneten Gestalten werden auch Sie an



Wie, Sie haben noch nie Memory gespielt, weil das immer so lange dauert und alle lachen?



Na, Lust auf ein kleines Puzzle mit künstlerisch wertvollem Motiv?

herauskommen.

Mehrere verschiedene Desktop-Themen werden alle ernstzunehmenden Menschen förmlich aus dem Dunstkreis Ihres PCs herausblasen. Das einzige, das Sie nicht erwarten sollten, ist Funktionalität. Noch nicht einmal in Ansätzen. Falls Ihr IQ den von zehn Reihen Salat nicht übersteigt, werden Sie mit den beiden kleinen, blöden Puzzlespielen, die sich auf Ihrem Bildschirm wiederfinden, natürlich völlig ausgelastet sein. Auch der Beavis and Butt-head-Entscheidungsfinder, der Ihnen unheimlich schlaue Tips in allen Lebenslagen gibt, wird Sie begeistern. Aber keine Angst, da ist noch mehr. Auch Intelligenzbestien kommen auf ihre Kosten. Diese Tools sind hundertprozentig dem Blödsinn und schlechtem Geschmack verschrieben. Ich bin mir sicher, daß Beavis und Butt-head in absehbarer Zeit in der Newsgroup alt.tasteless Einzug halten werden.

Stuß, wo man hinschaut

Sie werden Ihre helle Freude haben. Die Programmierer haben an fast alles gedacht. Ein wunderschönes Beispiel für den Einfallsreichtum dieser Leute ist die sprechende Uhr, die mit dem Toolpaket installiert wird. Nett in einer Ecke Ihres verwüsteten Desktops hängend, sagt das Ding auf Doppelklick die Zeit an oder so ähnlich. Vielleicht auch noch nicht mal im entferntesten so ähnlich. Oder hätten Sie allen Ernstes den Gedanken gehabt, Beavis und Butt-head könnten eine Uhr ablesen? Na also!

Damit ist es noch nicht genug. Nicht nur, das bei jedem Fenster, daß Sie öffnen oder schließen, ein kristallklarer, kluger Kommentar aus den

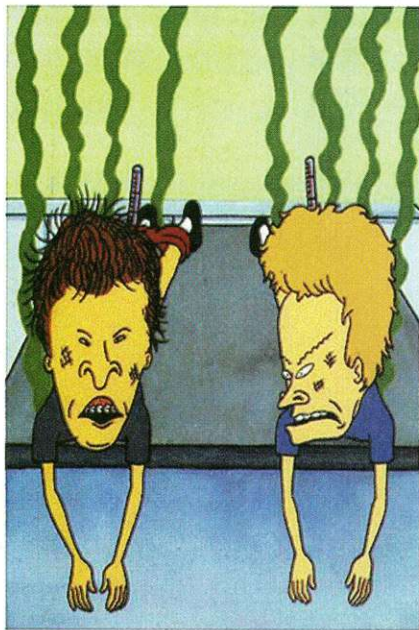
Lautsprechern Ihres Rechners schallt. Ein weiteres, enorm sinnvolles Programm blendet alle naselang ein Fensterchen mit Lebensweisheiten unserer verrotteten Freunde ein. Ein gesprochener Kommentar ist natürlich auch zu haben, was dachten denn Sie?

Okay, okay. Sie wollen jetzt endlich wissen,

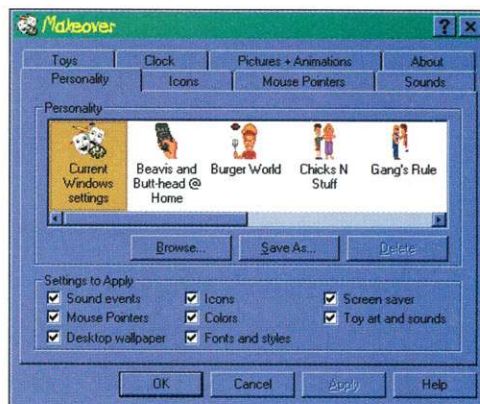
wozu diese Scheibe eigentlich gut ist und warum Sie das Ding kaufen sollen. Ich gebe es ja ehrlich zu, die ersten Tage wußte ich auch nicht, was ich damit machen soll. Dann kam mir aber die glänzende Idee, diese Programme einfach auf den Rechnern meiner Redaktionskollegen zu installieren. Gesagt, getan. Der Erfolg war umwerfend. Keine drei Tage später trank Klaus nur noch selbstgepressten Baldriansaft, Michel hat überraschend eine Reise nach Butswama Burundi angetreten und Lorenz leistete bei mir auf Knien Abbitte für alles, das er

mir je angetan hat. Bruder Marco fühlt sich in seinem Orden sehr wohl. Traurig ist nur, das unser Layouter beim der Montage der Screenshots für dieses Review erblindete. Martin und ich hängen jedenfalls jetzt den ganzen Tag vor seinem herrlichen 21-Zöller und ziehen uns ohne Ende die göttlichen Videoclips rein, die wir auf der CD gefunden haben. Den Sound genießen wir jetzt allerdings nur noch per Kopfhörer, nachdem vor dem Power-Tower eine Hundertschaft aufzog und statt Tränengasgranaten Stinkbomben durch die Fenster schmiß (War auch sinnvoller, vor Freude geheult haben wir ja sowieso. Ätsch.).

Letzten Endes ist dieser perfekt digitalisierte Zivilisationsmüll für Beavis and Butt-head-Fans ein zwingendes Muß. Der absolute Brüller. Auch



Oh Bruder, das hat gerade noch gefehlt. Nach einer Weile können die beiden ganz schön stinken ...

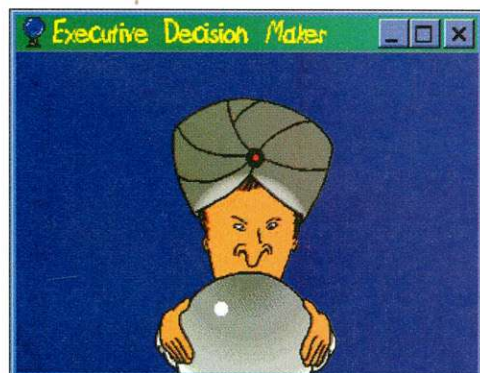


Dieses kleine Programm wird der Fluch Ihrer Familie und Ihrer Arbeitskollegen

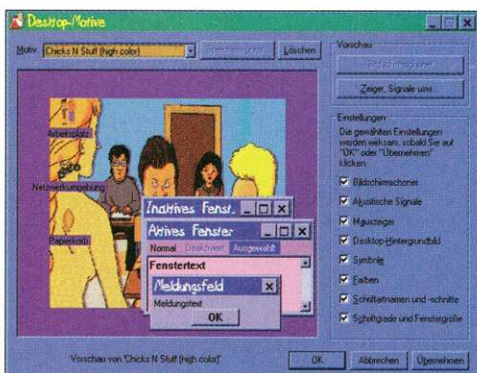


Können Sie sich diese beiden Hübschen arbeitend vorstellen? Ich auch nicht!

wenn Sie jemanden heimtückisch in die Fänge der geistigen Umnachtung treiben wollen – nicht schlecht. Sollten sie wieder Erwartens kein Verständnis für dergleichen haben: Uh. Uh. Äh. Hehehehehehe. Pech gehabt. (P)



Der Beavis und Butt-head-Entscheidungsfinder wird Ihr Leben nachhaltig bereichern



Desktop-Themes mit Ausblick. Genau richtig für Beavis, Butt-head, Sie und mich

BEAVIS AND BUTT-HEAD ENTERTAINMENT UTILITY

Alternativen:

Es gibt keine. Definitiv keine

Hersteller: MTV cheap clicks
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Windows 95

Pro
Ätzend
Gemein
Dreckig
Cool

Kontra

Was haben Sie gegen Beavis und Butt-head?

Fazit: Die größten Windows-Utilities, seit es Beavis and Butt-head gibt.

ANWENDER

Medi8or

Typische Autorensysteme haben in der Regel zwei Nachteile: Sie sind zu teuer, zu kompliziert oder gleich beides zusammen. Lorenz Steinke testete ein Programm, das mit diesen verbreiteten Nachteilen Schluß machen soll.

Dänemark, der kleine kalte Nachbar im hohen Norden, galt hierzulande bisher nicht gerade als erste Adresse in Sachen PC-Software. Nun schickt sich das Softwarehaus MatchWare an, den Ruf des dänischen Vaterlandes zu retten und Computerprogramme zum neuen Exportschlager des südsandinavischen Archipels zu machen.

Mit dem Medi8tor (sprich: Mediätor) stellt MatchWare ein Multimedia Autorensystem vor, das sich durch einfache Bedienbarkeit vor allem für den Heimanwender sowie den SoHo-Bereich (Small Office Home Office) eignen soll. Das Programm bietet Funktionen zum Erstellen von Multimedia-Präsentationen auf Seitenbasis. Ereignisse, zum Beispiel Klänge, Videos oder Textfenster, werden durch Anklicken von Hotspots aufgerufen. Diese Hotspots können beim Erstellen der Präsentation per Drag-and-Drop erzeugt werden.

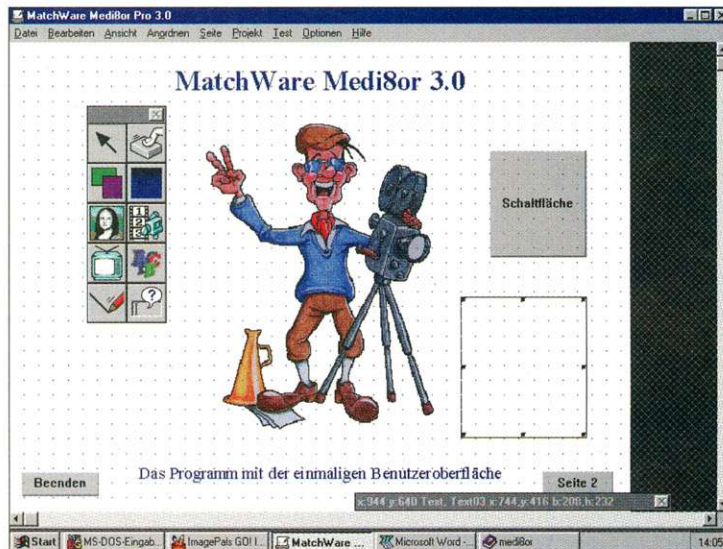
Ohne Befehlssprache

Zum Verknüpfen von verschiedenen Ereignissen werden Verlaufsdiagramme erstellt. Der Benutzer zieht hierzu einfach die Icons für die gewünschten

Leicht zu erlernen, aber mit begrenztem Funktionsumfang und diversen Schwächen.

Aktionen und Ereignisse (Starten eines Videos, Warten auf Mausklick, etc.) in das Diagrammfenster und verbindet sie dort miteinander. Das zeitraubende Erlernen einer Befehlssprache entfällt somit. Die fertigen Präsentationen werden anschließend als selbständig lauffähige Runtime-Versionen abgespeichert.

Nicht überzeugen konnte die Benutzeroberfläche des Programmes. Weder erlaubt sie das Bearbeiten von mehreren Dokumenten gleichzeitig (Multi-Documenting) noch hält sie sich an die



Frustierend: Die Auswahl an Demo-Präsentationen und Cliparts auf der CD ist sehr beschränkt

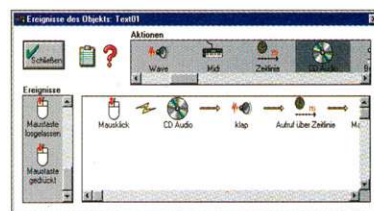
wichtigsten Windows-Standards wie etwa die Hotkey-Belegung zum Fensterwechsel oder zum Benutzen der Zwischenablage.

Auch die Sprachanpassung ist bei diesem Programm offensichtlich mit der heißen Nadel gestrickt. Einige Fenstertexte sind noch in dänischer Originalsprache, in Englisch oder in mißverständlichem Deutsch gehalten. So erschließt sich dem Benutzer nicht ohne weiteres, wo der Unterschied zwischen dem "Prüfen" und dem "Kontrollieren" eines Dokumentes liegt.

Das Handbuch und die Clipart-Sammlung sind sehr dürftig ausgefallen. Das Angebot an Hintergrund-Bildern beschränkt sich auf eine Auswahl von unter Corel Draw erzeugten Texturen. Außerdem gibt es eine Anzahl von gezeichneten Bildern im WMF-Format und wenigen Fotos. Der Phantasie des Anwenders sind mit diesem Fundus enge Grenzen gesetzt. Wer also Präsentationen mit

dem Medi8tor erstellen will, muß entweder selbst den Pinsel, respektive die Maus, schwingen oder die Clipart-Sammlung eines anderen Herstellers als Ergänzung hinzukaufen.

Für den professionellen Einsatz eignet sich der Medi8tor nicht. Zu groß sind die Einschränkungen, die das Programm dem Profi auferlegt. Der Hobby-Anwender kann mit dem Medi8tor hingegen einfache Präsentationen erzeugen, stößt allerdings mit der Zeit ebenfalls an die Grenzen des Programmes. Sollten Sie also ein leicht erlernbares Autorensystem für einfache Präsentationen suchen, könnte der Medi8tor ihr Programm sein, andernfalls sollten Sie besser ein paar Mark mehr anlegen und sich bei der Konkurrenz umsehen.



Ereignisse und Aktionen werden als Icons miteinander verknüpft – das Erlernen einer Befehlssprache entfällt



Per Drag-and-Drop werden die Bildelemente der Präsentation sortiert und Schaltflächen in die Seiten kopiert

Hersteller: MatchWare
Preis: ca. 300 Mark

Minimum:
386 DX 25, 4 MB, VGA-Grafikkarte,
Windows 3.X oder 95

Pro
Leicht erlernbar
Keine Befehlssprache

Kontra
Kaum Cliparts
Lokalisierung mißglückt
Dünnes Handbuch

MEDI8OR

DocMan



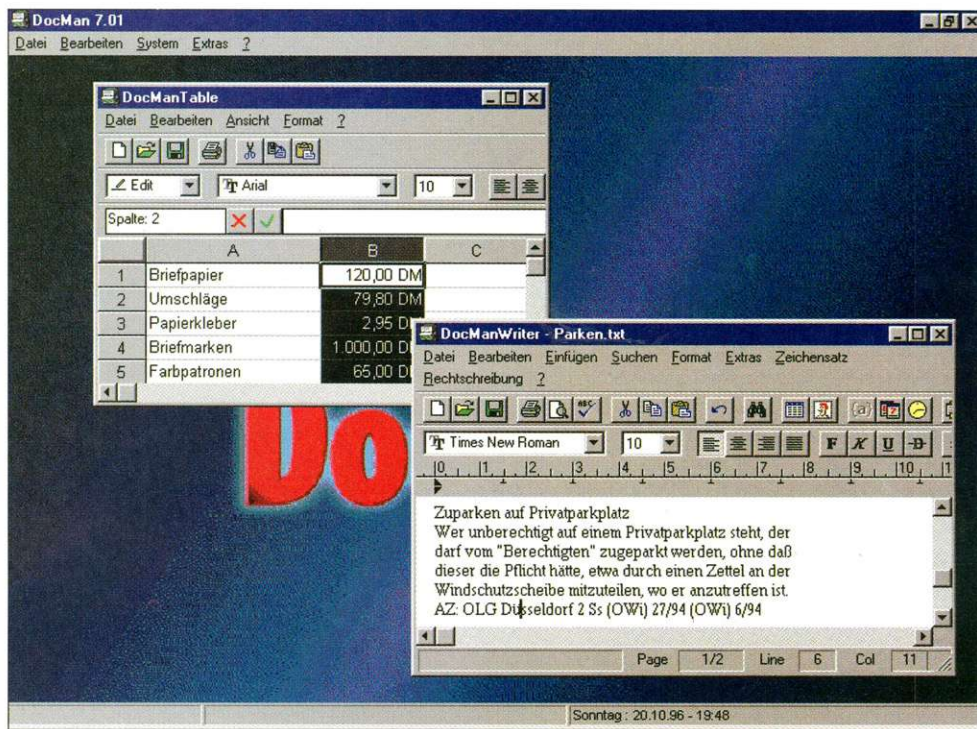
Ordnung im Büro verspricht der DocMan von Dekotec. Das Büroorganisationssystem soll beim Verwalten von Adressen, Dokumenten und Tabellen helfen. Lorenz Steinke sah sich den großen Aufräumer einmal näher an.

Im Laufe der Jahre sammeln sich auf dem typischen Büro-PC Tausende von Dateien mit teils wichtigen, teils unwichtigen Informationen. Wer hier nicht konsequent Ordnung hält, verliert mit der Zeit die Übersicht. Nur regelmäßiges Aufräumen und ein fotografisches Gedächtnis oder eben ein Büroorganisationssystem wie der DocMan können dies verhindern.

Herzstück des DocMan ist eine Datenbank für Firmenadressen. In dieser Datenbank können Sie alle wichtigen Informationen über Ihre Geschäftspartner festhalten, bis hin zu den Namen Ihrer dortigen Ansprechpartner oder der Nummer des Firmenkontos. Gleichzeitig verfügt diese Adressverwaltung über eine Postleitzahlenliste für ganz Deutschland. Haben Sie auf Ihrem Rechner die D-Info-Datenbank installiert, können Sie diese außerdem direkt aufrufen, etwa um Telefonnummern nachzuschlagen oder Anschriften abzugleichen.

Doch was den DocMan von einer normalen Adressverwaltung unterscheidet: Neben den klassischen Adress-Funktionen können Sie im DocMan auch die Korrespondenz auflisten, die Sie mit einer Firma bisher geführt haben. Und aus dieser Liste heraus lassen sich dann weitere Briefe erstellen, indem Sie einfach auf den gewünschten Brieftyp klicken (z.B. Faxbestellung oder Mahnung). Der DocMan öffnet dann Ihre Textverarbeitung mit einer entsprechenden Vorlage für diesen Brieftyp.

Für zusätzliche Ordnung bei der Geschäftskorrespondenz sorgt der DocMan mit einer Wiedervorlage-Mappe und verschiedenen Übersichtsfunktionen, zum Beispiel zum Auflisten



Eine einfache Textverarbeitung und eine Tabellenkalkulation sind in den DocMan integriert

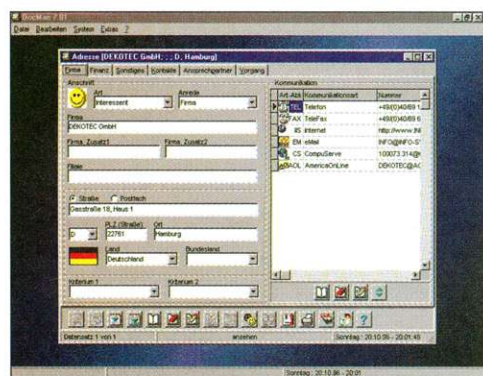
von Ansprechpartnern oder Kontakten. Der DocMan ist netzwerkfähig und kann mittels Passwort geschützt und für verschiedene Benutzer individuell konfiguriert werden.

In einem Fenster kann das Backup-Programm eines Fremdherstellers aufgerufen werden. Die entsprechenden Parameter für das Backup können in einem DocMan-Fenster gespeichert werden. Außerdem hat das Programm eine Druckfunktion für Listen und Adresstiketten.

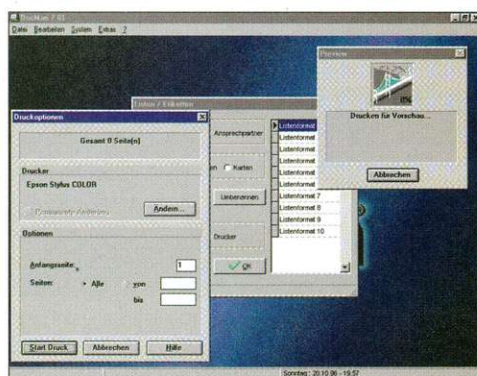
Wenig brauchbar sind hingegen die integrierte Textverarbeitung und die ebenfalls integrierte Tabellenkalkulation. Beide können hinsichtlich Funktionsumfang und Flexibilität nicht mit den verbreiteten Produkten aus den Häusern Microsoft, Lotus, Corel/Wordperfect und Star mithalten. So hat die Textverarbeitung des DocMan beispielsweise nur wenige Importfilter für die Formate anderer Hersteller. Wer also mit dem DocMan arbeitet, ist gut beraten, wenn er zum Erstellen von Briefen und Tabellen weiterhin auf die Programme anderer Firmen zurückgreift.

Hier hätten die Entwickler von Dekotec ihre Arbeitszeit besser für andere Aufgaben verwenden sollen, etwa zum Programmieren eines Mahnwesens oder eines komfortablen Schedulers. Damit ließen sich die Office-Pakete der oben genannten Hersteller sinnvoll abrunden, anstatt das Rad (beziehungsweise Textverarbeitung und Tabellenkalkulation) zweimal zu erfinden.

Fazit: Eine nützliche Hilfe zum Sortieren Ihrer Adressen und Geschäftskorrespondenz.



Über die Adressverwaltung können Sie auf Ihre Geschäftskorrespondenz zugreifen



Der DocMan druckt auf Wunsch auch Adresslisten und Etiketten

POWER helpline



Gene Machine komplett gelöst – da freut sich des Spielers Herz. Und auf der CD: Die Lösung von Time Trouble. Für alle Tips&Tricks-Fans (und deren gibt es viele, wie wir wissen) gibt es in der nächsten PC Power eine ganz besondere Überraschung. Und nun: Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

Das Power-Team

Gene Machine

Ein Geheimagent im Auftrag ihrer Majestät hat es nicht leicht. Besonders wenn es darum geht, einen Wahnsinnigen aufzuhalten, der nichts besseres vorhat, als die Welt zu übernehmen. Marco Gremmel konnte den vielbeschäftigten Agenten überreden, Ihnen von seinen Taten zu berichten.

Darf ich mich Ihnen vorstellen? Mein Name ist Pierce Fanshawe. Ich bin, wie sie bereits wissen, einer der begabtesten Agenten, die das britische Empire je hatte. Die Geschichte begann an einem ruhigen Nachmittag. Ich und mein Butler Mossop kamen gerade zurück von einer langen Reise nach Amerika. Für diese Reise ist unser gesamtes Vermögen draufgegangen, aber sie war es wert.

Natürlich war ich ziemlich müde, als wir am Bahnhof ankamen und wollte sofort nach Hause. Aus diesem Grund verweilte ich nicht lange an den Gleisen, sondern hielt auf der Straße Ausschau nach einer Kutsche. Gott sei Dank war auch eine da. Und diese brachte uns in Windeseile zu meinem Heim. Gerade, als ich auf dem Weg in mein Bett war, um ein wenig zu entspannen, geschah aber etwas eigenartiges. Eine sprechende Katze kam herein und bat um meine Hilfe. Erst wollte ich meinen Ohren nicht trauen. 73, wie der Kater sich selbst nannte, konnte meinen Namen nicht richtig aussprechen! Doch dann erzählte er mir von einem verrückten Doktor, der eine Gen-Maschine entwickelt haben soll, um mit deren Hilfe mächtige Kreaturen zu produzieren, welche ihm bei seinem Plan helfen sollten, die Welt unter seine Herrschaft zu bringen (ein wirklich schöner Satz). Natürlich konnte ich das nicht zulassen. Allerdings mußte ich herausfinden, wo

sich diese Dinsey-Insel befindet, auf der sich der Bösewicht versteckt hält.

Rettet das Kunstwerk!

Doch zuerst einmal suchte ich alles zusammen, was mir wertvoll erscheint. Im Wohnzimmer fand ich ein Zigarrenetui und eine alte Zeitung, die Mossop mal wieder nicht weggeräumt hat. Im

und etwas Whiskey. Ich blieb meinem Motto treu, alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Schließlich hat mein Butler sich diese Dinge mit meinem Geld gekauft.

In meinem Schlafzimmer, welches sich im ersten Stock befindet, nahm ich den Schlüssel zu dem Schreibtisch in meinem Büro. Darin lag nämlich immer die Besitzurkunde von meinem

Haus. Außerdem ließ ich es mir nicht nehmen, das Kunstwerk im linken Teil meines Zimmers einzustecken, bevor Mossop es in seinem Geschick irgendwann heruntergeworfen hätte.

Gemeinsam machten wir uns jetzt auf den Weg zum königlichen Institut der Wissenschaften. Dieser unterqualifizierte Kerl am Empfang wollte mir aber nicht glauben, daß ich ein echter Sammler bin. Zum Glück hatte ich das Kunstwerk von zu Hause mitgenommen, das ihm als Beweis genügte.

Ich konnte meinen Augen kaum trauen, als ich sah, was in diesem Museum ausgestellt war: eine

Computer-Maschine, Wunder der Technik, ganz modern und bereits mit Lochkarten ausgestattet. Die Wissenschaftler sahen gerade nicht hin, also stahl ich eine der Lochkarten. Während ich



Immer wenn er Pillen nahm...

Flur entdeckte ich einen Brief, den ich mir durchlas. Nicht allzu gute Nachrichten von meiner Verlobten. In Mossops Zimmer im Untergeschoß sah ich eine Flasche Feigensaft

überlegte, für was diese gut sein könnte, fuhr ich zu Mirabellas Residenz, allerdings hatte ich nicht vor, schon so früh zu stören. Ich pflückte nur etwas Baldrian aus dem Vorgarten und kehrte zurück nach Hause. Dort traf ich 73, dem ich die Lochkarte gab. Er bearbeitete das Stück Karton ein wenig und korrigierte einige Programmierfehler. Plötzlich bemerkte ich, daß der Kater eine Maus gefangen hat. Tierlieb, wie ich bin, setzte ich ihn mit dem Baldrian außer Gefecht und nahm mich des kleinen unschuldigen Mäuschens an.

Wieder zurück im königlichen Institut probierte ich die bearbeitete Lochkarte aus und mußte mit Schrecken feststellen, daß der Computer nicht gerade freudig auf die neuen Daten reagierte. Doch das brachte mich mit einem Professor zusammen, der diesem monströsen Apparat eher negativ gegenüberstand. Er erzählte mir von seinem Traum, zum Mond zu fliegen. Ich kann natürlich kein Abenteuer ausschlagen und willigte ein, ihm dabei behilflich zu sein.

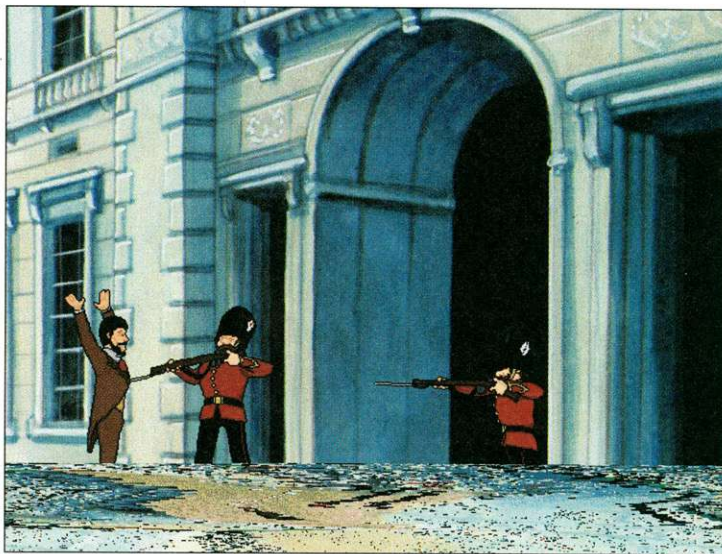
Daß das in Arbeit ausarten würde, hätte ich natürlich nie vermutet. Aber ein Gentleman steht zu seinem Wort. Bei dem Professor angekommen, half ich zuerst, das Vitriol und die Fernsteuerung zu finden, die er in seiner Werkstatt verlegt hatte. Und dann wollte der Kerl doch tatsächlich noch, daß ich ihm ein Bauernfrühstück besorge. Doch woher nehmen und nicht stehlen? Ich fragte also Mossop nach den dunklen Ecken Londons, dort wo Menschen von zweifelhaftem Ruf zu frühstücken pflegen. Natürlich wußte er, wohin wir den Kutscher schicken sollten, nach Whitechapel nämlich. Dort angekommen, begaben wir uns in die Kneipe und fragten höflich nach dem Essen.

Zuerst sollte ich dem Barkeeper aber noch beweisen, daß ich ein echter Arbeiter bin. Echte Arbeiter kann man daran erkennen, so erfuhr ich nach einigem Nachhaken, daß sie Cider trinken. Natürlich hatte ich nichts gegen einen guten Schluck einzuwenden. Ich brachte es über mich, einen halben Liter der Flüssigkeit auf Ex abzukippen und erhielt als Zeichen der Anerkennung das gewünschte Bauernfrühstück. Bevor ich ging, war ich noch dem Arbeiter auf der linken Seite des Tresens behilflich, der mit dreckigen Fingern kämpfte, indem ich ihm anbot, sich seine Hände an meinem Taschentuch abzuwischen.

Geld regiert die Welt

Jetzt war eine gute Gelegenheit, um in meinem Portemonnaie nachzuforschen. Ich war richtig überrascht, als ich noch ein paar Geldscheine

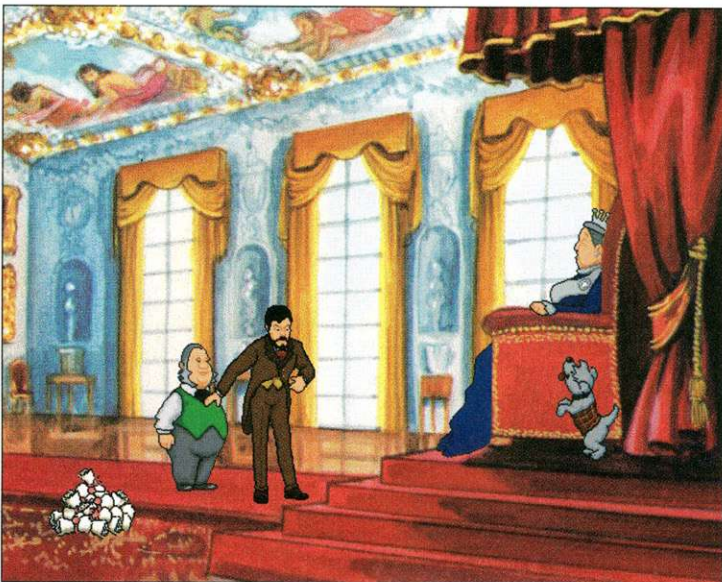
fand. Außerdem erinnerte mich die Clubmitgliedschaft mich daran, einmal wieder meine hochangesehenen Freunde zu besuchen. Nachdem ich mir mit dem in meiner Brieftasche gefundenen Geld am Bahnhof eine neue Ausgabe der Sporting Times zulegte, besuchte ich gleich



Nein, ich bin wirklich ein Geheimagent!

den Club der Hochwohlgeborenen. Bereits in der Eingangshalle entdeckte ich etwas, daß später noch nützlich sein konnte: Schnupftabak.

Im eigentlichen Clubraum sah ich Graf Lytton, der anscheinend nicht so begeistert davon war, mich hier zu treffen. Ich sollte sogar noch den Butler für ihn rufen, damit dieser ihm seinen Portwein bringt. Dieser Saufnase habe ich allerdings einen kleinen Streich gespielt. Bevor



Ob sie wohl die Güte haben, mich anzuhören?

ich seinem Butler die Anweisung gab, den Wein hineinzutragen, bereicherte ich letzteren nämlich noch mit etwas Feigensaft. Offensichtlich passen diese beiden Getränke nicht sonderlich gut zusammen, denn der Graf war schnellstens aus dem Clubraum verschwunden, um sich anderweitig zu beschäftigen. Dies kam mir sehr gelegen, denn so konnte ich seine Visitenkarte vom Boden aufheben. Ich versprach mir viele

Vorteile von einer Gelegenheit, mich als Graf ausgeben zu können. Dies sollte mir noch einige Pforten öffnen.

Wo ich schon einmal hier war, wollte ich auch gleich ein Schwätzchen mit den Clubmitgliedern halten. Nach ein wenig Small Talk kamen wir auf die Idee zu einer kleinen Wette. Bei den extrem hohen Gewinnquoten, die ich ihnen anbot, konnten die Hochwohlgeborenen nicht meckern. Zuerst wettete ich darauf, daß ich innerhalb einer Woche zur Dinsey-Insel reisen konnte, obgleich ich zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht wußte, wo sich diese befand. Als Wetteinsatz hinterlegte ich die Besitzurkunde meines Hauses. Anschließend wette ich noch auf ein ziemlich lahes Pferd, welches in der neuesten Ausgabe der Sporting Times (die ich den Herren natürlich vor die Nase hielt) nicht gerade hochgelobt wurde. Sollte ich gewinnen, würde mir ein Schiff zur Verfügung gestellt werden.

Wie ich jetzt gerade dieses Pferd gewinnen lassen könnte, mußte ich mir noch überlegen, zuvor wollte ich unbedingt der Queen noch einen Besuch abstatten. Also machten wir uns auf den Weg zum Buckingham Palast. Aber wie sollte ich mich an den Wachen vorbeischieben, schließlich nahmen die das ziemlich eng in Sachen Terminabsprache und so. Da ich für heute keinen Termin vorweisen konnte, mogelte ich mich als Graf durch, hatte ich doch noch immer die Visitenkarte von Lytton in der Tasche.

Redegewandt, wie ich nunmal bin, hatte ich der Queen in Sekundenschnelle erklärt, wo das Problem liegt, über den Doktor und seine Pläne berichtet. Wie zu erwarten, war das Staatsoberhaupt nicht gerade begeistert von dieser Nachricht. Doch gab sie uns nicht nur ihren Segen, was schon alles war, das ich mir erwünschte, sondern auch noch ein königliches Empfehlungsschreiben...

Her Majesty's Girls

Welche Vorteile dieses Schreiben mit sich bringt, wurde mir in Whitechapel klar, als ich ...ähm... einen Club für Herren besuchte. Dort ließ mich der Portier nämlich erst mit diesem Blatt Papier, unterzeichnet von der Königin, in

das erste Stockwerk. Was mich dort erwartete? Nun, eine leicht bekleidete Dame namens Kunigunde, die beruflich höhergestellte Herren bei ungewöhnlichen Dingen fotografierte, jugendfrei ausgedrückt.

Wie dem auch sei, einen Fotoapparat wollte ich schon immer einmal haben. Also versuchte ich, die Schöne mit gewählten Worten, die nicht immer voll die Tatsachen wiedergaben, davon zu

überzeugen, mir die Kamera zu geben. Mit anderen Worten: Ich hatte sie belogen und das Gerät samt Stativ heimtückisch erschlichen. Das war zugegeben leichter als ich dachte, aber in diesem Jahrhundert war der von mir angewandte Trick schließlich noch nicht so alt.

Doch stand ich jetzt vor einem weiteren Problem. Was ist eine Kamera ohne Blitzpulver? Das gleiche wie eine Postkutsche ohne Pferd. Mossop hatte natürlich wie immer keine Idee, also improvisierte ich, indem ich etwas Whiskey in den Schnupftabak schüttete. Dieses Gemisch würde wahrlich explosiv sein. Nun nahm ich mir wirklich ein paar Minuten Zeit, um Mirabella in ihrer Residenz einen kleinen Besuch abzustatten. Ich fand sie in ihrem Wintergarten vor, nicht gerade hocherfreut von meinem späten Kommen.

Doch ich blieb zuvorkommend und höflich, meisterte auch diese Situation wie ein Gentleman und fragte Mirabella, ob sie denn einen Wunsch habe. Natürlich hatte sie einen Wunsch, wie konnte es auch anders sein. Dieser beschränkte sich aber auf eine Tasse Tee. Im Haus fand ich das Dienstmädchen vor, welchem ich sofort auftrag, den Tee zuzubereiten. Das geschah überraschend schnell, in null Komma nichts stand der Tee zum Abholen bereit. Leider etwas kalt, doch das man damals keinen Eistee mochte, war ja nicht mein Problem. Auch ein etwas zu hart geratener Kuchen lag auf dem Tablett bereit. Tee und Kuchen nahm ich mit; damit letzterer nicht in Tausend Einzelteile zerfiel, legte ich ihn sicherheitshalber in das Zigarrenetui. Ich wußte, daß es sich noch irgendwann als hilfreich herausstellen würde.

Da ich ein großes Interesse hatte, Mirabellas Verlobungsring wiederzuerhalten, wandte ich einen kleinen Trick an. Ich schmierte nämlich die Tasse mit meinem inzwischen öligen Taschentuch ein. Wundern Sie sich nicht, warten Sie erst einmal ab! Diese glitschige Tasse drückte ich nun Mirabella in die Hand. Erwartungsgemäß lockerte sich der Ring, fiel aber nicht von selbst ab. Da mußte ich noch etwas nachhelfen. Als ich so durch die Innentaschen meines Jacketts stöberte, fiel mir auf, noch immer die Maus bei mir zu haben. Ein guter Zufall, denn meine zukünftige Ehefrau liebt Mäuse geradezu. Ich holte das kleine Tierchen also aus der Tasche. Die anschließende Reaktion Mirabellas lies doch tatsächlich den Verlobungsring von ihren Fingern gleiten. Praktischer Zufall, klar, daß wir ihn gleich mitnahmen.

Gerade in diesem Moment kam mir die Wette mit meinen Clubfreunden wieder in den Sinn. Um diese gewinnen zu können, mußte ich die Ergebnisse des Rennens, nun ja, ein wenig redigieren. Dazu suchte ich das dunkle Hinterzimmer der Kneipe in Whitechapel auf. Nach einem kleinen Gespräch mit dem dort verkehrenden Fälscher waren wir uns einig. Ich gab dem Herren den Verlobungsring und die Sporting Times. Sofort machte sich der an die Arbeit und schnippelte wild herum. Ich ließ ihn damit eine Weile allein und konnte schon bald stolz das Ergebnis seiner Bemühungen abholen.

Eine perfekte Täuschung, die auch den Clubmitgliedern nicht auffallen würde. Nicht gerade mein Stil, aber in dieser Notlage hatte ich wirklich keine andere Wahl.

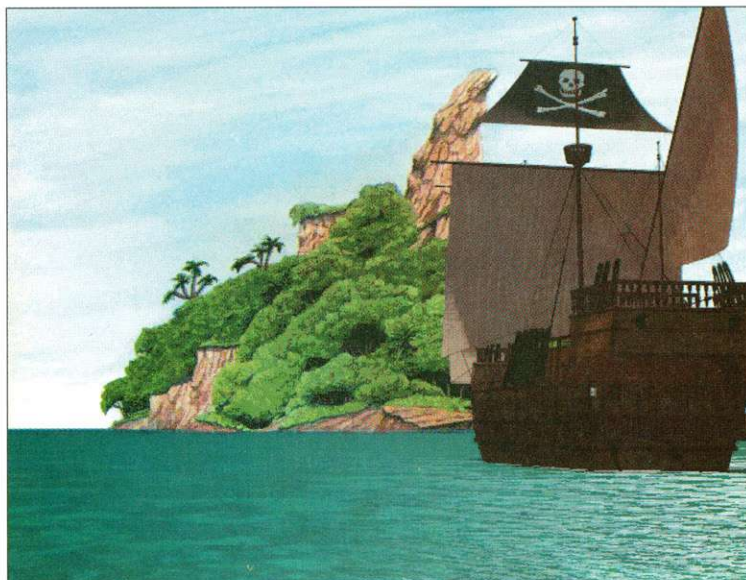
Wette gewonnen

Ich fuhr also zu den Hochwohlgeborenen und versicherte ihnen glaubhaft, daß ich die Wette gewonnen hatte, schließlich war ich inzwischen in der Lage, dies auch zu beweisen. Wie zu erwarten, war mein Wettpartner nicht gerade begeistert von der Tatsache, verloren zu haben. Doch er gestand mir den Sieg zu und

einer kleinen Plauderei auf, die aber durchaus interessant war. Immerhin erfuhren wir einiges über Atlantis, Captain Nemetote und andere Seemannsgeschichten. Daraufhin lenkte ich das Thema meines Gesprächs aber gekonnt dahin, wo ich es haben wollte. Der Hafenmeister teilte mir mit, daß eine Handelsblockade ausgerufen worden sei und ich mich aus diesem Grund mit meinem Schiff keinen Meter von der Stelle rühren dürfte. Dumm gelaufen. Da ich aber ihre Majestät die Queen sehr gut kenne, stattete ich dieser einen weiteren Besuch ab, bettelte und flehte ein wenig und erhielt eine Erlaubnis, die

Blockade zu umgehen. Des weiteren gab mir die Gute noch den Segen zu meiner Hochzeit mit Mirabella, obwohl ich mir zu diesem Zeitpunkt nicht mehr sicher war, ob wir jemals heiraten würden, nach dieser Geschichte mit dem Ehering.

Wie dem auch sei, auf dem Weg zur Queen fuhr unsere Kutsche am königlichen Institut der Wissenschaften vorbei, und mir fiel plötzlich wieder der

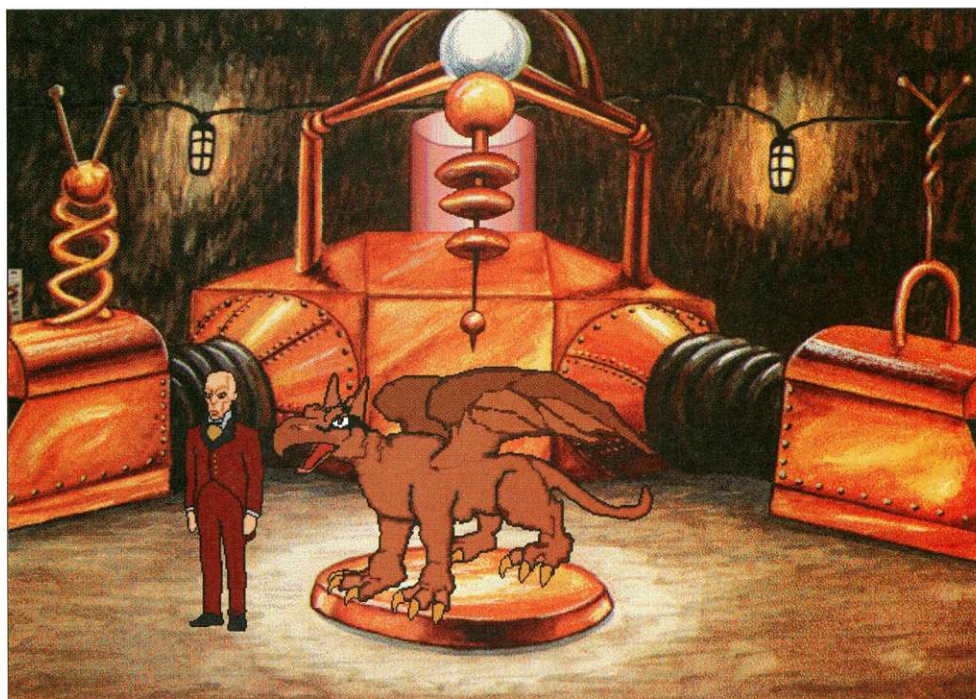


Endlich erreichen wir die Dinsey-Insel, von weitem ganz friedlich...

überschrieb mir ein Schiff.

Zu Mossops Leidwesen, der schon beim Anblick eines Wegweisers in Richtung Hafen seekrank wird, machten wir uns auf den Weg zu unserem Ablegeplatz. Doch kamen wir nicht einmal so weit, der Hafenmeister hielt uns mit

Professor ein. Den hatte ich schon ganz vergessen. Inzwischen durfte er ja mit seinen Vorbereitungen fertig sein. Wir fuhren also auf einen Sprung vorbei, ich gab ihm das gewünschte Vitriol, die Fernsteuerung und das Bauernfrühstück, sozusagen für den Hunger



...innen geschehen merkwürdige Experimente

zwischendurch. Und ob Sie es glauben oder nicht, der hinterlistige Kerl wollte uns erst gar nicht mehr mitnehmen. Sie kennen mich ja mittlerweile – ich konnte den Wissenschaftler noch davon überzeugen, selbst Forscher zu sein und somit an der Reise teilnehmen zu dürfen. Und diese ließ nicht lange auf sich warten, in Null Komma nichts waren wir im Weltall.

Wieviel wiegt Mossop?

Doch wie so oft im Leben und in Computerspielen lief einiges schief. Der Professor hatte doch glatt vergessen, das Gewicht des fetten Mossop mit einzurechnen, was natürlich einiges an Nachteilen mit sich brachte. Inzwischen steuerten wir nämlich direkt auf die Sonne zu. Und jetzt lag es natürlich wieder einmal an mir, den Helden zu spielen und uns alle aus dieser verzwickten Lage zu befreien. Wie immer sah ich mich erst einmal genau um und steckte alles ein, was nicht festgenagelt oder -geschraubt war. Und so war ich schon einmal um einen Weltraumanzug, einen Hammer und einen Spaten reicher. Mit dem Hammer unterbrach ich die Sauerstoffzufuhr und erhielt auf diese Weise ein Teil des Rohrsystems. Jetzt warf ich meinen Blick durchs Bullauge und mußte feststellen, daß wir völlig vom Kurs abgekommen waren. Auch ohne Instrumente zur Berechnung zu haben, mußte ich das Ding wieder auf Kurs bekommen. Daher bewegte ich die drei Hebel nach oben, bis die Richtung wenigstens wieder annähernd stimmte, also der Mond sich genau in der Mitte des Fensters befand (siehe Kasten). Damit die eigenwilligen Hebel nicht wieder verrutschen konnten, fixierte ich anschließend das Ganze mit dem Sauerstoffrohr.

Wie sich herausstellte, leistete ich ganze Arbeit, wir steuerten nun genau in Richtung Mond und legten eine recht passable Landung hin. Jetzt war es an der Zeit, ein Wörtchen mit dem Professor zu wechseln, der nun anscheinend völlig verrückt geworden war. Er dachte nämlich tatsächlich, daß der Mond aus Käse bestand, den er auf der Erde verkaufen könnte. Er drückte mir noch einen Käsestecher in die Hand und schickte mich auf Erkundungsreise. Da ich sowieso einen kleinen Mondspaziergang vorhatte, konnte ich dagegen nichts einwenden. Ich zog also den Raumanzug an und stieg aus. Auf der Oberfläche des Mondes angekommen, machte ich erst einmal das Foto von der Erde, daß ich später als Landkarte verwenden wollte. Dazu stellte ich die Kamera auf den Boden und betätigte einfach den Auslöser. Wie sich herausstellte, war das Gerät eine Sofortbildkamera.

Jetzt konnte ich mich an die Erforschung der Käsesorten machen. Obwohl ich bereits wußte, daß ich aller Wahrscheinlichkeit keinen Erfolg haben würde, ging ich in die Höhle. Dort schickte ich den Roboter durch den Eingang, schnappte mir die Fernbedienung und guckte durch die Öffnung. Nun stellte sich mir die schwierige Aufgabe, die Maschine so an den Hindernissen vorbeizulenken, daß der Robi am

Ende auf der rechten Seite herauskommen würde. Ich weiß noch genau, welche Hebel ich benutzte (zweimal rechts, viermal oben, zweimal links, fünfmal oben, sechsmal rechts). Durch einen glücklichen Zufall hatte jetzt auch ich Zugang zu den hinteren Höhlen. Der Forscher in mir machte sich auch gleich auf den Weg nach rechts. Dort entdeckte ich durch Graben mit der Schaufel einige Mineralien. Mit der Käsepresse konnte ich Phosphat von dem Mondstein trennen.

Alle weiteren Bemühungen, Nahrungsmittel auf der Oberfläche zu finden, schenkte ich mir und machte mich lieber wieder auf den Weg in die Rakete. Der Möchtegern-Wissenschaftler war natürlich alles andere als begeistert, als er seine Käse-Theorie unbestätigt fand. Inzwischen



Die Drachenhöhle sieht nicht nur von außen gefährlich aus,...



...sie hat es auch in sich

war ihm jedoch alles egal. Seiner Meinung nach hatten wir nicht einmal genügend Atemluft für die Rückkehr zur Erde übrig. Doch konnte ich, der ich im Chemieunterricht immer gut aufgepaßt habe, unter Verwendung des Phosphats und des Vitriols genügend Sauerstoff für unsere Heimreise herstellen.

Trotz großer Bedenken, daß die Wiedereintrittsgeschwindigkeit in die

Atmosphäre zu groß sein würde, klappte die Landung vorzüglich, sogar ohne daß Mossop als lebender Airbag den Aufschlag milderte. Dies sollte meine letzte Begegnung mit dem verrückten Professor gewesen sein, denn Gott sei Dank wartete noch unsere Kutsche und brachte uns direkt zum Hafen.

Dort gab ich dem Hafenmeister die königliche Erlaubnis zum Durchbrechen der Handelsblockade und dachte, die Sache hätte sich auf diese Weise erledigt. Doch bestand der Kerl darauf, daß wir eine Route einreichen. Dabei wußte ich selbst noch nicht, wohin uns die Wellen tragen würden. Mit ein bißchen Smalltalk kamen wir irgendwie auf das Thema Rauchen. Wie sich herausstellte, war der Meister ein Fan von starkem Tabak. Das sollte er bekommen, ich

hielt ihm den als Zigarre getarnten vertrockneten Kuchen hin. Und ob Sie es nun glauben oder nicht, er zündete sich das Ding doch tatsächlich an! Noch unwahrscheinlicher: Er war geradezu begeistert von dem Raucherlebnis.

Natürlich sagte ich ihm zu, noch mehr dieser Zigarren auftreiben zu können, wenn er mich nur endlich mein Schiff betreten ließe. Natürlich konnte auch der härteste Hafenmeister meiner Überzeugungskunst nicht widerstehen. Auf diese Weise gelangte ich auf mein Schiff, daß sich später eher als besserer Schrotthaufen herausstellen würde.

Auf der Brücke unterhielt ich mich erst einmal mit dem Captain. Diesem gab ich nach einigem eher oberflächlichem Gerede die Karte, die uns der Hafenmeister vor unserer Abreise noch in die Hand gedrückt hatte. Nach einigen Seemeilen

legten wir dann schon unsere erste unfreiwillige Pause ein, denn, wie ich schon erwähnte, war der Antrieb nicht mehr sonderlich viel Wert. Also mußte wieder kein anderer als ich den Schaden beheben. Ich verließ die Brücke und ging ganz nach rechts durch bis in den Maschinenraum. Dinge wie Ölkannen und Schraubenzieher haben sich schon seit Anbeginn der Zeit als wichtig erwiesen, daher zögerte ich nicht, diese

einstecken. Anschließend begab ich mich zurück zu den Kajüten und steckte unterwegs noch den Bootshaken ein. In der hinteren Kabine entdeckte ich einen Dudelsack und schnappte mir des weiteren einen Stachel des ausgestopften Schweins. Im vorderen Raum entfernte ich das Glas des Bullauges mittels des neu erworbenen Schraubenziehers.

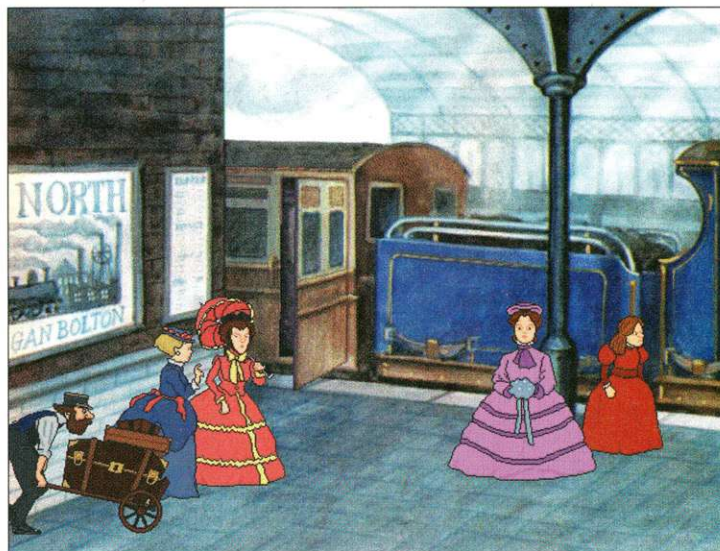
Zurück vor dem Maschinenraum unterhielt ich mich ein wenig mit dem Matrosen und war sofort von dessen feuchter Aussprache begeistert. So begeistert, daß ich mir etwas davon als Erinnerung aufheben wollte. Zu diesem Zweck legte ich das Glas auf das Loch im Boden. Anschließend ölte ich die sich darüber befindende Winde, die ich gleich danach mit dem Bootshaken nach vorne ziehen konnte. Jetzt versuchte ich ein weiteres Mal, ein Gespräch mit dem Matrosen einzuleiten – und erhielt sogleich eine Kostprobe seines Speichels.

Mit dem Glas in der Hand betrat ich nun wieder den Maschinenraum, der mir jetzt ein wenig Handwerkskunst abverlangte. Der Stachel des Schweins benutzte ich als Zeiger für die Meßuhr. An der Anzeige konnte ich ablesen, daß sich irgendwo im Schiff ein Leck befinden mußte. Den Speichel benutzte ich, um das Ventil abzudichten. Das Leck habe ich auch schnell gefunden. Nicht zu übersehen dampfte es nämlich kräftig aus einem Rohr links neben der ersten Kajüte. Doch wie sollte ich das Leck stopfen? Bei dem Gedanken an mein Vaterland, hatte ich einen genialen Einfall. Mittels Mossops Hilfe entfernte ich die Flagge Großbritanniens von dem Mast und verwendete sie zum Abdichten des Rohres. Wieder im Maschinenraum angekommen sagte mir die Anzeige, daß mittlerweile wieder alles in Ordnung zu sein schien. Mittels des gefundenen Dudelsacks heizte ich dem Kessel noch einmal so richtig ein. Schon war ich mit meiner professionellen Reparatur am Ende. Wie sich später herausstellen sollte, kamen wir tatsächlich ohne weitere Schäden an der Maschine bis an unser Ziel.

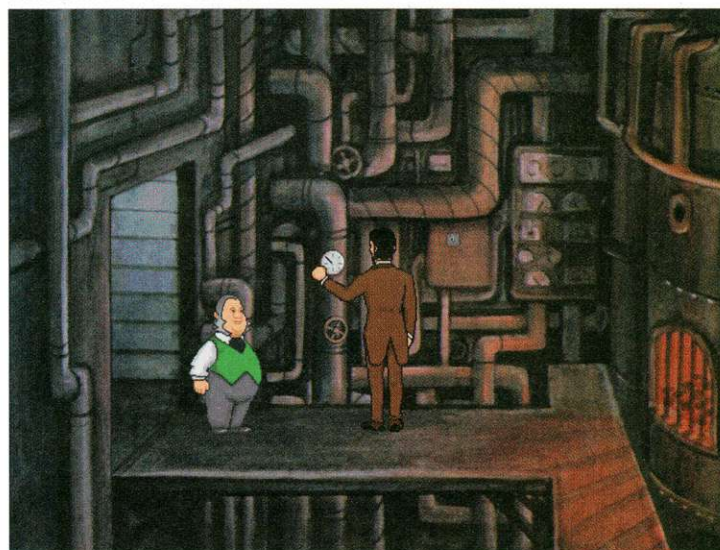
S.O.S. Eisberg

Den ersten Zwischenstopp ordnete ich an einem Eisberg an, der mir etwas merkwürdig aussah. Natürlich hatten mich meine Augen nicht getäuscht. Ein glücklicher Zufall, denn an der Rückseite des Berges legte Captain Nematote mit seinem U-Boot an, von dem ich ja durch den Hafenmeister so viel erfahren habe. Natürlich ließ ich nicht lange auf mich warten und betrat das seltsame Gefährt. Was ich vorher nicht ahnen konnte: Captain Nematote nahm uns gefangen und macht sich auf den Weg zu seiner Unterwasserstation. Doch ließ der Mann mit sich reden und versprach, uns wieder freizulassen, wenn wir ihm sagen würden, wo sich Atlantis befindet.

Zuerst einmal machten wir uns aber auf den Weg durch die Unterwasserstadt, in der Hoffnung, einige lebensrettenden Hinweise zu finden. Dazu kletterten wir erst einmal die Leiter nach oben, gingen dann ganz nach rechts durch,



Am Bahnhof: Der Bruder des Glöckners von Notre Dame



Reparaturarbeiten im Maschinenraum

bis wir zu einer Orgel kamen. Ich, der geborene Musiker, konnte es natürlich nicht lassen, mich an dem Instrument zu versuchen. Überraschenderweise kam ein Stapel an Briefen zum Vorschein, zum Leidwesen Mossops, der sie mit seinem Kopf auffangen mußte. Ohne einen Blick darauf zu werfen, ging ich erst einmal in das nächste Zimmer, wo ich mir den Taucheranzug kralte.

Inzwischen hatte mich meine Neugierde überwältigt und ich mußte einen Blick in die Briefe werfen. Anschließend wurde mir einiges klar. Der Captain war auch nicht gerade ein sehr schlaues Köpfchen und glaubte tatsächlich an Meerjungfrauen, die sich in der versunkenen Stadt aufhalten sollten. An diese waren die Briefe adressiert. Zurück im U-Boot rief ich Nematote die neu gewonnenen Erkenntnisse unter die Nase. Dankbar, daß ich versuchte, ihn aus seiner Lage zu befreien und seinem Liebeskummer ein Ende zu bereiten, brachte er mich zurück zu meinem Schiff.

Dort besprach ich mich ein weiteres Mal mit Captain Scott über die Fahrtrichtung. Mittels des auf dem Mond geschossenen Fotos machten wir uns gemeinsam auf die Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Was wir entdeckten

war eine einsame Insel, die von uns erforscht werden sollte. Also schlug ich vor, uns aufzuteilen. Mossop schickte ich los, um herauszufinden, ob uns die Eingeborenen freundlich gesinnt waren.

Ich erkundete erst einmal die Landschaft nach brauchbaren Dingen. Und davon fand ich zunächst einen Stein. Diesen eingesteckt begab ich mich in ein Waldgebiet, wo ich einen Hügel erstieg. Auf diesem entdeckte ich einen Busch mit roten Früchten. Natürlich nahm ich sofort ein paar der Beeren mit. Weiter rechts im Wald nahm ich auch noch etwas Efeu an mich und begab mich zu dem weiter rechts gelegenen Dorf.

Zum Fressen gern

Ob Sie es glauben oder nicht, Mossop hatte tatsächlich herausgefunden, ob ihm die Eingeborenen feindlich gesinnt

waren. Die Antwort war ein klares Ja. Dies wurde mir klar, als ich meinen Diener im Kochtopf schmoren sah. Als Gegenleistung zu seiner Hilfe wollte der Häuptling ein Geschenk. Meine vorzügliche Improvisationsgabe wurde mir nun nützlich, denn es gelang mir, aus dem Stein, dem Efeu und den Beeren ein kleines Kunstwerk zu basteln, das dem Häuptling auch noch gefiel. Als Dank stellte er mir einen Führer in die verloren geglaubte Stadt zur Verfügung. Mossop mußte sich jetzt noch ein wenig gedulden, denn beim Gedanken an Atlantis wurde wieder einmal der Forscher in mir wach.

Ich folgte also meinem Führer durch die gefährlichen Gebiete, bis ich ein Skelett entdeckte. Ganz praktisch, dachte ich mir, denn der Knochenmann hatte einen Säbel dabei, den er jetzt nicht mehr brauchte. Sofort entdeckte ich, daß der anschließende Durchgang eine Falle war. Ich machte mich also noch einmal auf den Rückweg, bis ich ein Gebüsch mit lauter niedlichen Tierchen entdeckte. Der Säbel half mir, einen der kleinen Bären zu überreden, mich zu begleiten. Zurück in der Schlangenhöhle setzte ich das Tier auf die Plattform und hoffte, daß es sich keinen Zentimeter bewegen würde.

Das nächste Problem ließ nicht lange auf sich warten. Die folgende Höhle war voll mit glühender Lava. Doch entdeckte ich einen Stöpsel in der Decke, der sofort ein Licht in mir aufgehen ließ. Stöpsel sind ja meistens dazu da, Wasser abzulassen. War auf dem Hügel, auf dem ich die Beeren pflückte, nicht ein kleiner See? Ich begab mich sofort dorthin und stellte fest, daß ich recht behielt. Mittels Nematotes Taucheranzug gelang es mir, den Stöpsel herauszuziehen, wodurch die Lava von dem Wasser gelöscht wurde. Somit konnte ich den Raum jetzt ohne Probleme durchqueren und entdeckte einen prachtvollen Saal voller Kristalle. In der Mitte sah ich einen einzelnen Kristall, der sich gelockert zu haben schien. Diesen nahm ich sofort an mich.

Weiter rechts durchquerte ich die Eingangshalle – und war in Atlantis. Ehrlich gesagt, ich hatte mir die sagenumwobene Stadt ein wenig geheimnisvoller vorgestellt, doch allem Anschein nach waren die Einwohner Menschen wie Sie und ich. Wie dem auch sei, mittels eines altertümlichen Aufzuges, dem ich zuvor noch ein wenig Öl verpaßt hatte, begab ich mich ins Kellergeschoß. Hinter dem rechten Tor und dem linken Eingang fand ich eine Art prähistorische Zuckerstange vor. Hinter der anderen Tür entdeckte ich weitere Kristalle. Den violetten und den grünen nahm ich auf meinem Weg zurück in die Eingangshalle mit. Dort angekommen steckte ich den violetten Kristall in den linken Sockel, den grünen in den mittleren und den blauen in den rechten. Auf diese Weise gelang es mir, das Tor zu öffnen und den Weg für Captain Nematote freizumachen. Der war natürlich überaus dankbar und überreichte mir die versprochene Karte. Die Nachricht von den fehlenden Meerjungfrauen steckte er allerdings nicht so gut weg.

Kein Festmahl für Eingeborene

Obwohl ich gerne noch ein paar Minuten mit dem Nematote geschwätzt hätte, mußte ich jetzt wieder an Mossop denken, der inzwischen gar geworden sein dürfte. Im Laufschrift machte ich mich zurück auf den Weg zum Häuptling. Diesen versuchte ich erfolgreich mit der Zuckerstange davon zu überzeugen, meinen Butler freizulassen. Jetzt stand uns nichts mehr im Wege, und wir konnten der Dinsey-Insel endlich einen Besuch abstatten. Die frisch erworbene Karte drückte ich Scotty in die Hand, womit alle Orientierungsschwierigkeiten wie von Geisterhand verschwunden waren.

Unser Ziel erreichten wir allerdings nicht ganz so, wie wir es uns gewünscht hatten. Gefangen genommen von dem verrückten Professor warteten wir darauf, mit irgendeinem Tier gekreuzt zu werden. Hilfe erhielten wir von dem Tentakel, das ebenfalls eingesperrt wurde. Nachdem ich mit ihm gesprochen hatte, veranlaßte ich den leicht beschränkten Diener Dinseys, sich etwas zurück zu dem Tentakel zu bewegen, indem ich ihn bat, uns ein Kunststück vorzuführen. Wie gewünscht half uns das

merkwürdige Tier, die Wache auszuschalten und uns aus unserem Gefängnis zu befreien.

Wir machten uns gleich wieder auf den Weg ins Labor. Dort fielen mir gleich die Leuchtkugeln auf, mit denen ich jetzt zu gerne gespielt hätte, doch nachdem ich einige davon benutzte, wurde

ein paar Worte mit dem Doktor. Es gelang mir, ihn mit einem Trick auf die Plattform zu locken. Dann veranlaßte ich Mossop, die Maschine anzuwerfen, die den Doktor in seine Einzelteile zerlegte.

Wie es am Ende einer guten Story so der Fall ist, begann die ganze Insel, in die Luft zu fliegen. Mossop und ich machten sich daher schnellstens aus dem Staub. In dem Raum mit den Käfigen betätigten wir noch schnell den Schalter, der sich direkt neben dem Ausgang befand, ließen damit alle Tiere frei und begaben uns sofort in die Flugmaschine, die nun die einzige Möglichkeit einer Rettung bot.

Und so endete unser Abenteuer mit der Gene Machine. Natürlich wurde ich von der Queen für



So müssen die Hebel ausgerichtet sein, damit der Mond genau in der Mitte des Bullauges fixiert ist. Mit dem Sauerstoffrohr wird alles so verriegelt, daß es nicht mehr verrutschen kann.

ich mir wieder meiner Pflicht bewußt. Viel wichtiger war es jetzt, den Wissenschaftler in eine Falle zu locken. Dazu stellte ich an den Kontrollen der Gene Machine den Rückwärtsgang ein und wechselte anschließend

meine außergewöhnlichen Taten geehrt. Ich habe jetzt gleich einen wichtigen Termin im Buckingham Palast, vielleicht erzähle ich Ihnen bald wieder einmal von einem meiner Abenteuer... 

Help wanted!!!

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

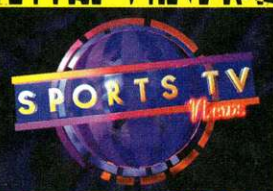
Wenn Du auch nur eine der oben genannten Fragen mit einem klaren "ja" beantworten kannst, dann bist Du hier goldrichtig! Denn Dich suchen wir!! Und zwar sofort!!! Du schickst uns einfach Deine Tips oder Lösungen auf Diskette, und wir drucken Sie im Heft ab. Auch (handgezeichnete) Maps werden gerne angenommen!

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

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

**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.

Vorname, Nachname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

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



VOM DFB EMPFOHLEN.

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

Bundesliga 97 manager



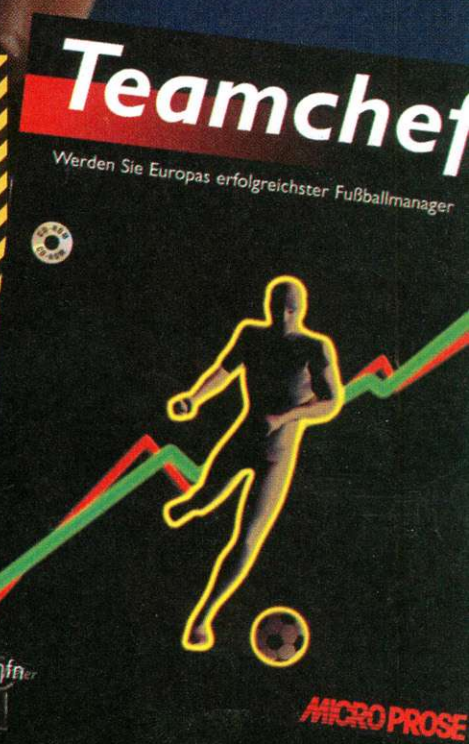
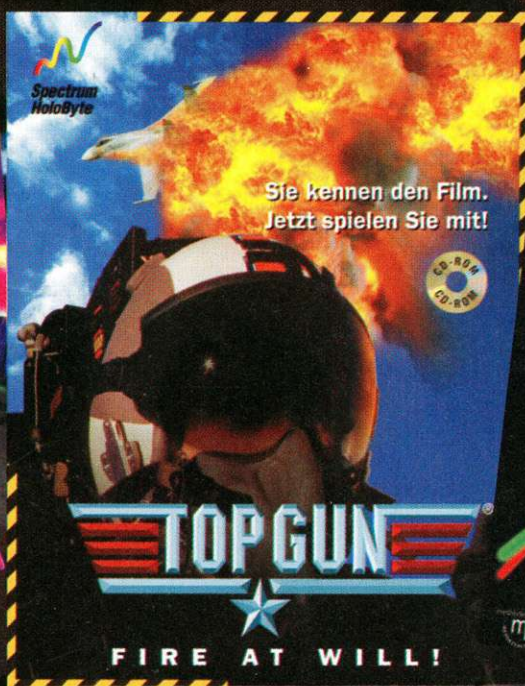
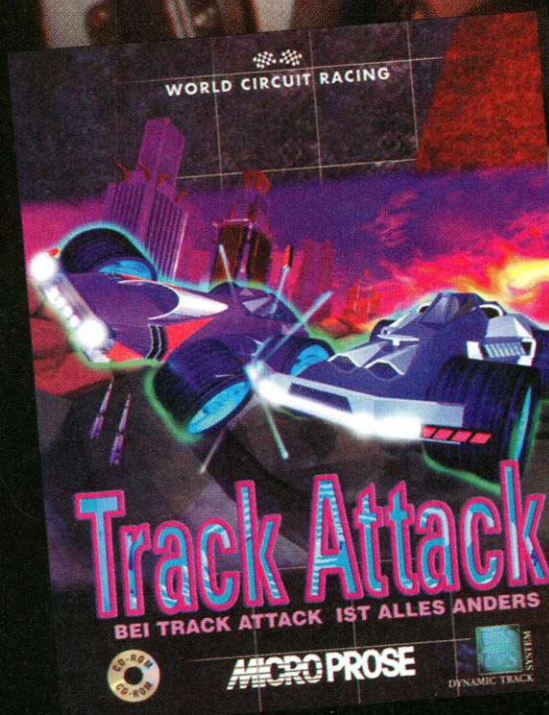
SOFTWARE 2000



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 ermächtige 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

Power SHOP

Budget-Software

Pacific Air War	DM 30,-
Civilization	DM 30,-
F15 Strike Eagle 3	DM 30,-
Grand Prix	DM 30,-
Pirates Gold	DM 30,-
Railroad Tycoon	DM 30,-
Teamchef	DM 30,-
Top Gun	DM 30,-
Track Attack	DM 30,-
Transport Tycoon	DM 30,-

Star Trek-Mausmatten

Star Trek, Second Star Right	DM 30,-
Star Trek, USS Enterprise 1701	DM 25,-
Star Trek, Next Generation Crew	DM 25,-
Star Trek, Wounded Enterprise	DM 25,-
Star Trek, Departure Vulcan	DM 25,-
Star Trek, Trouble with Tri	DM 25,-
Star Trek, Alter Ego	DM 25,-
Star Trek, TNG Movie	DM 25,-
Star Trek, To Boldly to Go	DM 25,-



Zahlungsarten:
Postnachnahme (zzgl. 10,- (Porto/Verpackung und NN)
Vorkasse (zzgl. DM 8,- (Porto/Verpackung) per
Euroscheck/bar oder Überweisung auf Konto 138520502
bei Volksbank Gronau, BLZ 40164024

Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck, bar oder
Postbaranweisung (zzgl. DM 25,- (Porto/Versand)). Angebot
nur solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis-
und Produktänderungen sind vorbehalten. Bitte benutzen
Sie den Bestellschein. Unzureichend frankierte
Briefe/Postkarten nehmen wir nicht an.

SV 232



SV 725



Lautsprecher

Alle Lautsprecher werden inkl. Netzteil geliefert.

SV 725 Aerospace Beta Stereo-System, 240 Watt	DM 350,-
SV 733 Aerospace Extreme Deluxe, 180 Watt + Surround	DM 200,-
SV 732 Aerospace Extreme, 100 Watt	DM 100,-
SV 740 Aerospace Alpha, 40 Watt	DM 40,-
TechnoPlus Powersound 3, 30 Watt	DM 40,-
TechnoPlus Powersound 4, 40 Watt	DM 60,-
TechnoPlus Powersound 5, 60 Watt	DM 75,-
Yamaha YST M5, 15 Watt	DM 130,-
Yamaha YST M15, 25 Watt	DM 140,-
Yamaha YST M20 DSP, 25 Watt + Surround	DM 165,-
Yamaha YST MSW10, Subwoofer, 25 Watt	DM 210,-

Soundkarten

Assmann 16Bit Plug& Play Soundkarte	DM 100,-
Ensoniq Soundscape, Wavetable	DM 300,-
Ensoniq Soundscape Elite, Wavetable	DM 450,-
Ensoniq Soundscape Daughter Board, Erweiterungskarte	DM 100,-

Joysticks

InterAct, SV 235 3D Program Pad - Joypad	DM 70,-
InterAct, SV 234 PC Powerpad Pro - Joypad	DM 50,-
InterAct, SV 232 PC Propad 6 - Joypad	DM 50,-
InterAct, SV 230 PC Propad - Joypad	DM 20,-
InterAct, SV 205 PC Optix - Joystick	DM 80,-
InterAct, SV 241 PC Flight Force Pro - Joystick	DM 70,-
InterAct, SV 215 PC Flight Pro - Joystick	DM 20,-

Diverses

Yamaha CBX-K1 Midi-Keyboard, 37-Tasten	DM 290,-
E-Tech E 28.8 MX 8, externes Modem 28K8	DM 250,-

Absender: _____

Nachname: _____

Strasse: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Tel.: _____

Hiermit bestelle ich:

Stück: Artikel: Preis:

Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

- ☐ Scheck/Bargeld liegt bei (Versandkosten DM 8,-)
☐ Nachnahme (Versandkosten DM 10,-)
☐ Ich habe den Betrag am auf Ihr Konto
überwiesen (Versandkosten: DM 8,-)

+ Porto:

Gesamtbetrag:

Datum

Unterschrift

Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen oder gutzuschreiben. Ein Umtausch ist nur bei originalverpackten Waren möglich. Defekte CDs können nur umgetauscht werden, eine Rückgabe zwecks Gutschrift ist hier nicht möglich.

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 Virus und Festplatte
(Anm. der Crew: „C:FORMAT“)
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: © Blue Byte / © Softgold / Nova Logic

Im nächsten Heft

Rückkehr

Lange Zeit hat Titus Software nichts mehr von sich hören lassen. Jedenfalls nicht in Sachen PC-Spiele. Doch damit soll nun endlich Schluß sein – wir sagen Ihnen, was die Franzosen auf den Markt bringen wollen.

Rückblick

Die Hits 1996 lassen wir noch einmal Revue passieren – und nennen Ihnen unsere persönlichen Favoriten. Als Bonus gibt es Klaus' Flop-Parade mit den größten Ausrutschern des vergangenen Jahres.

Rückendeckung

Urgs... wieder so ein Titel, nur damit es halbwegs paßt. Mit dem Titel nicht sonderlich zufrieden ist aber auch Terry Rudat – nur heißt sein Titel Shine. Das Spiel aber shinet sich zu lohnen und wird in der Januar-Ausgabe ausgiebig getestet werden.

Rücksicht

Die sollten Sie auf andere Kunden nehmen, wenn Sie am 11. 12. 1996 Ihre PC Power kaufen wollen, denn nicht zuletzt unsere Vollversion wird viele dazu animieren. Was das sein wird? Wird nicht verraten – Überraschung!

Dies alles und noch viel mehr für nur noch **12,50 Mark!**



**Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 1/97.**

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

**(Coupon bitte dort abgeben,
wo Sie die PC Power kaufen möchten.)**

Kleines Lexikon der Computersprache (VIII)

MAILMERGE Das selektive Verschmelzen zweier Dateien zu einer dritten. Wird zum Beispiel in einen Serienbrief ein jeweils anderer Empfänger eingefügt, greift das Textverarbeitungsprogramm auf dieses Verfahren zurück und fügt beim Drucken Datenbankinhalte in das Formular ein.

MAKRO Zusammenfassung von Befehlen für ständig wiederkehrende Vorgänge bei Programmen. Makros haben den Vorteil, daß der Programmierer nicht immer wieder die gleiche Routearbeit erledigen muß, sondern nur den Namen des Makros zu benutzen braucht.

MATRIXDRUCKER Ein Drucker, der die Zeichen auf dem Papier durch den Ausdruck von Punktmustern bildet. Der Druckkopf besteht aus einer Reihe von Nadeln, jede Nadel druckt einen Punkt. Daher steigt die Qualität des Schriftbildes mit der Anzahl der Nadeln. Die ersten Matrixdrucker verfügten über sieben Nadeln, Unterlängen (wie etwa bei den Buchstaben g oder y) konnten nicht dargestellt werden. Heutige Matrixdrucker haben in der Regel 24 Nadeln. Moderne Matrixdrucker erreichen eine Druckgüte, die oft als near letter quality (NLQ) beschrieben wird, und eine Geschwindigkeit von bis zu 300 Zeichen pro Sekunde im einfachen draft-Modus. Bei Verwendung eines entsprechenden Farbbandes ist ein Farbausdruck bei einigen Modellen zwar möglich, wegen der vergleichsweise geringen Qualität allerdings nicht empfehlenswert.

MAUS Eingabegerät, das über Kabel oder Infrarot-Schnittstelle mit dem Computer verbunden ist und dazu dient, einen Cursor auf dem Bildschirm zu bewegen und Tastatureingaben zu ersetzen. An der Unterseite des Mausgehäuses befindet sich eine kleine Kugel, deren Geschwindigkeit und Bewegungen auf dem Monitor umgesetzt werden. Durch das Anklicken von Icons mit Hilfe der Maustasten können bestimmte Funktionen abgerufen werden.

MEDIUM Ein Material, das Daten aufnehmen kann. Beim Computer sind dies zum Beispiel Disketten, Laserplatten oder Endlospapier.

MEGABYTE Die Vorsilbe mega bezeichnet eine Million. Bei Computern bezeichnet sie allerdings die zwanzigste Potenz von zwei, ein Megabyte sind also 1048576 Byte. Dennoch wird der Begriff auch hier häufig für eine Million Byte genutzt.

MENÜ Eine Leiste auf dem Bildschirm, die dem Benutzer eine Reihe von Möglichkeiten bietet. Der Benutzer trifft seine Auswahl dann durch Druck der entsprechenden Taste oder durch das Anklicken eines Menüpunktes. Beispiele für ein Menü sind die Auflistung verschiedener Soundkarten bei der Installation oder die Gegenstände im Inventar eines Adventures.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) Schnittstelle für die Verbindung von Musikinstrumenten mit dem Computer. Sie besitzt einen digitalen Ausgang und kann digitale Eingaben verarbeiten. Moderne Synthesizer und andere elektronische Musikinstrumente verfügen über solche Schnittstellen und kennen oft sogar eine eigene Programmiersprache.

MIKROFLOPPY Etwas altertümlich klingende Bezeichnung für 3_ Zoll-Disketten. Diese Disketten bestehen aus einer magnetischen Plasticscheibe, die in einem Gehäuse aus Hartplastik untergebracht ist. Die Speicherkapazität beträgt in der Regel 1,44 Megabyte, beim Lesevorgang drehen sich die Scheiben mit etwa 300 Umdrehungen pro Minute. Alte 5_ Zoll-Disketten werden auch als Minifloppy bezeichnet.

MODEM Ein Gerät, das die Versendung von Daten über das Telefonnetz erlaubt. Das Wort Modem steht für Modulator/Demodulator, mit den Ziffern 0 und 1 codierte Daten können mit hoher Geschwindigkeit zwischen zwei Computern ausgetauscht werden.

MODUS Begriff für die Betriebsart, in der ein Gerät arbeitet. Der Modus kann sich etwa auf die grafische Auflösung (Grafikmodus) oder die Art des Anschlusses (serieller Modus) beziehen.

MONITOR Ein Bildschirm, auf dem die Ausgaben eines Computersystems dargestellt werden. Zusätzliche Angaben beziehen sich auf die Größe des Bildschirms (z.B. 14 Zoll), auf die maximale Auflösung (z.B. VGA), die Bildwiederholfrequenz (z.B. 90 Hz), die Lochmaske (z.B. Punktabstand 0,28 mm) und den Strahlenschutz (z.B. MPR II).

MONOCHROM Einfarbige Bildschirmdarstellung. Üblich sind weiße Zeichen auf schwarzem Hintergrund, es gibt jedoch auch grüne oder bernsteinfarbene Bildschirme. Bei der Invers-Darstellung werden Vordergrund- und Hintergrundfarben vertauscht.

MOTHERBOARD (mainboard) siehe Hauptplatine.

MS-DOS Ein verbreitetes Betriebssystem (engl. disk operating system, kurz DOS) der Microsoft Corporation. Andere Betriebssysteme wie DR-DOS oder PT-DOS konnten sich nicht großflächig durchsetzen.

MULTITASKING (dt. Mehrprogrammbetrieb) Die Fähigkeit des Betriebssystems, mehrere Programme gleichzeitig im Speicher des Rechners zu halten. Die Prioritäten werden dabei den Aufgaben entsprechend verteilt, so daß zum Beispiel Drucker oder Scanner versorgt werden, während die CPU bereits andere Aufgaben bewältigt. Dadurch entsteht der Eindruck, daß mehrere Prozesse gleichzeitig ablaufen.



NADELDRUCKER Drucker, bei dem der Druckkopf aus einer Reihe übereinander angeordneter Nadeln besteht. Die Zeichen auf dem Papier entstehen durch den Druck von Punktmustern. Vgl. auch Matrixdrucker.

NANOSEKUNDE Eine Milliardstelsekunde, Abkürzung ns. In dieser Zeitspanne legt das Licht eine Strecke von 30 cm zurück.

NC Abkürzung für numeric control (dt. Numerische Steuerung). Steuerung von Werkzeugmaschinen durch digitale Information, entweder durch Lochstreifen oder Magnetbänder. Bei einer direkten Computersteuerung heißt das Verfahren CNC (computer numeric control).

NETZWERK In einem Netzwerk können Daten und Programme zwischen weit voneinander entfernten Computern ausgetauscht werden. Jeder Benutzer hat Zugriff auf alle Einrichtungen des Systems. Ein Vorteil des Netzwerkes ist, daß die Benutzer Peripheriegeräte und Zusatzspeicher gemeinsam benutzen können.

NETZKNOTEN Der Punkt in einem Netzwerk, an dem mehrere Leitungen zusammenkommen. Hier werden meist Kommunikationsrechner eingesetzt, um zusammenlaufende Informationen geordnet an den nächst höheren Knoten, oder von dort kommende Informationen an die entsprechenden untergeordneten Knoten weiterzugeben. In den Knoten erfolgt meist eine Datenverdichtung.

CD Power

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

Unverbindliche
Preisempfehlung



Vor kurzem noch
über **80 Mark**,
jetzt
für **14,80 Mark**
zu haben!!

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!

*"Millennia bietet
alles, was von
einem modernem
Weltraum-Adventure
erwartet wird"*

PC POWER 01/96

**Jetzt im
Handel**



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



Jetzt schon ab
329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

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
- Kombiniertes 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

*in Vorbereitung

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 DirectX
- 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