NUR 12,50 MARK

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 1 • Januar 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

PC POWER

CD

SHINE



TOY STORY



Das Hexagon-Kartell



Timelapse

Komplettspiel auf der CD-ROM:

Secret Weapons Of The Luftwaffe

Vollversion

Secret Weapons Of The Luftwaffe

Der Klassiker aus dem Hause

LucasArts



LARRY 7

ALCHEMY PUBLISHING

4 398016 012503 01

ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM

PC POWER PLATIN AWARD

VOLLTREFFER

AWARD PC Games Disc Mag

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!** München, 1[illegible]30











Die Features

Hi-Color Grafik
SVGA
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.

JA

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

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

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

VOM DFB EMPFOHLEN.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline:

r: Lothar mault! Lautern, 17.09 Uhr: Otto tobt!

Bundesliga manager 97



SOFTWARE 2000

- 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de

In diesem Heft

96...



...war ein gutes Jahr für Spiele. Große Hits und große Namen beherrschten die PC-Festplatten. Und dann der Knall am Jahresende: Ein völlig unbekanntes Label schafft es, mit Shine nicht nur ein herausragendes Spiel zu kreieren, sondern auch noch den Grundstein für ein neues Genre zu legen. Mehr auf

Seite 126

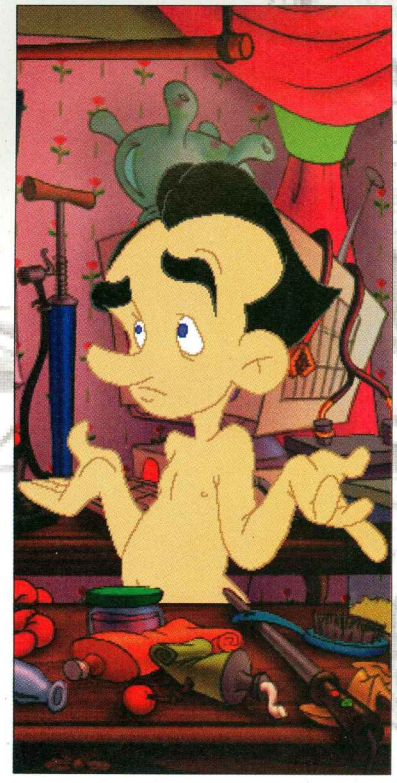








69



Eine sinnlose Überschrift, wie immer an dieser Stelle? Nix da –Larry Laffer verbindet damit seit Jahren etwas ganz bestimmtes. Anläßlich der neuesten Folge aus Sierras Kultreihe, Untertitel "Love for Sail", trafen wir Larrys geistigen Vater. Das exklusive Interview mit Al Lowe und das ganz und gar nicht stubenreine Review von LEISURE SUIT LARRY 7 lesen Sie ab

Seite 40

CD-INHALT 7

FEATURE 14
Die vergessene Messe 14

PREVIEWS 20
Übersicht aller besprochenen Spiele / Wertungssystem 20
Neues von Ubi-Soft 22
Panzer Dragoon 24
Bot-Soccer 26
Maxis simuliert wieder 28
Dominion 30

REVIEWS 32
Toonstruck 32
Die Enviro-Kids greifen ein 34
Fifa Soccer 97 36
Lords of the Realm 2 38
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail 40
Holiday Island 46
Destruction Derby 47
Cold Shadow 48
NASCAR Racing 2 50
9 – The Last Resort 52
Snake Snap 2 54
Hunter Hunted 56
Käpt'n Blaubär Volle Ladung 58
Down in the Dumps 60
Star Control 3 62
Time Lapse 64
Star Quest I 116
Fragile Allegiance 118
Ace Ventura 120
Cyber Gladiators 122
Das Hexagon-Kartell 124
Shine 126
Toy Story 128
Monster Truck Madness 129
Versailles 1685 – Verschwörung Am Hof 130
War Wind 132
NBA Full Court Press 134
Ravage D.C.X. 136
Realms of the Haunting 138
US Navy Fighters 140
International Moto X 142
Necrodom 144
Daytona USA 146
Amok 148
Blood & Magic 150

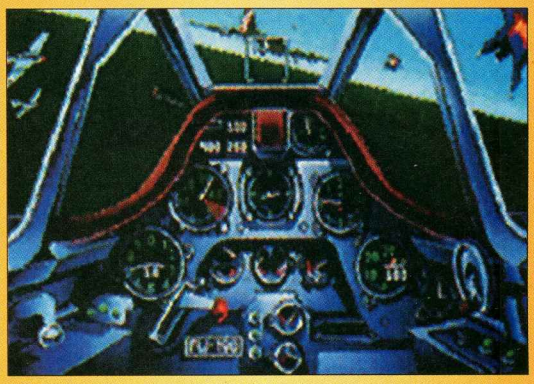
EDUTAINMENT 152

MULTIMEDIA-CDS 158

ANWENDER/TECHNIK 164

RUBRIKEN
Editorial 6
News 10
NEU!!! Einspruch 18
Helpline-Sonderteil 83
Helpline: Hell-Komplettlösung 168
Ausgepowert 176
Vorschau / Impressum 177
Lexikon der Computerfachbegriffe 178

Vollversion auf der CD



Secret Weapons Of The Luftwaffe

Demos auf der CD



Snake Snap 2
Jetfighter 3
Project Paradise
Blood & Magic
FIFA Soccer '97
Death Ralley
und noch viel mehr...

Jetzt schlägt's 97!

Microsoft Word -

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Extras Tabelle Fenster ?

Normalerweise lesen Sie an dieser Stelle ein Editorial, das Sie zum Schmunzeln bringen und auf die nachfolgenden Artikel einstimmen soll. Und normalerweise wäre auch in diesem Monat ein solches Editorial erschienen – hätte es nicht eine wahre Flut an Anrufen und Briefen gegeben, in denen sich unsere Leser beschwerten. Nein, wo denken Sie hin – doch nicht über uns, sondern über ein kommerzielles Spiel, das jüngst in den Handel kam. Ich spreche momentan auch nicht als Chefredakteur zu Ihnen, sondern als Tester, der eben jenes Produkt mit 91 Punkten bewertet hat. Sie ahnen es vielleicht schon, die Rede ist vom Bundesliga Manager 97 von Software 2000. Die Eutiner Firma hat es (zum zweiten Mal) geschafft, ein Produkt in den Handel zu bringen, das aufgrund (scheußliches Wort) von Fehlern nicht so läuft, wie es eigentlich im Sinne des Erfinders ist.

Ich möchte mich nicht damit rausreden, daß wir viele Beta-Versionen testen, die zum Teil bugbehaftet sind, denn in aller Regel sind diese bis zum Verkaufstag beseitigt, und deshalb weisen wir auch nicht gesondert darauf hin. Der Aktualität wegen können und wollen wir nicht warten, bis das Teil im Handel ist, um dann erst vier Wochen später unsere Meinung abzugeben. Davon haben Sie nichts und wir auch nicht.

Natürlich könnte man es damit abtun, daß jeder mal in seinem Leben Mist baut (auch wir bilden da keine Ausnahme, ich denke mit Grausen an eine gewisse Cover-CD zurück). Nur: Software 2000 hätte eigentlich aus der Sache mit dem F1-Manager schlau werden sollen und seine Master-CDs besser prüfen müssen, bevor diese fürs Kopierwerk freigegeben werden. Dies ist offensichtlich wieder mal nicht geschehen – und die Leidtragenden sind Sie, die Käufer, und wir, die Redakteure, die sich blind auf die Aussagen der Softwarehäuser verlassen. Diese versprechen uns, daß alle Bugs bis zum Release ausgemerzt sein werden, und wir geben dem Spiel gutgläubig den Segen.

Damit ist jetzt Schluß. Wir werden künftig Spiele, die gravierende Fehler aufweisen, zwar im Review-Teil vorstellen, auch mit einer Wertung versehen (die es geben würde, wenn die Bugs nicht wären – in diesem Punkt gibt man uns hinsichtlich BM 97 immerhin recht), aber gesondert auf die Bugs hinweisen, die wir während des Tests feststellten. Und das gilt für alle Firmen, nicht nur für Software 2000. Ausreden wie "Das wird in der fertigen Version nicht mehr drin sein, das braucht ihr nicht zu erwähnen" ziehen bei uns künftig nicht mehr. Und wenn's hart auf hart kommt, verzichten wir ganz auf einen Test. Aktualität ja, aber nicht um jeden Preis! Denn Sie haben das Recht, beim Kauf eines Spieles sofort loslegen zu dürfen und nicht erst nach Bestellung eines Patches! Diese Arbeit nehmen wir Ihnen allerdings ab – Sie finden das aktuelle Patch auf unserer Cover-CD. Wundern Sie sich aber nicht, wenn das Spiel zwischendurch abstürzt – am besten, Sie legen sich einen gesunden Vorrat an Speicherständen an!

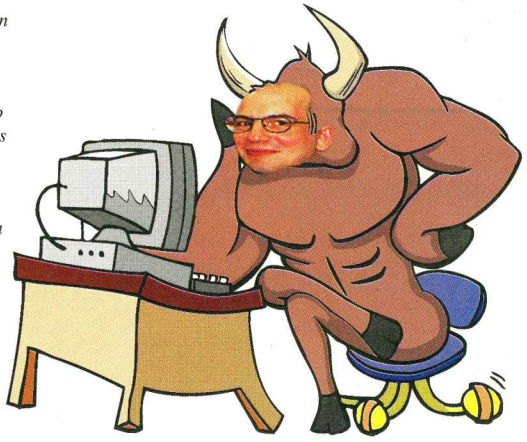
Genug der Meckerei. Bevor ich Sie nun in dieses Heft entlasse, hier noch der ganz bescheidene Hinweis, daß wir samstags und sonntags höchst selten telefonisch erreichbar sind. Das gilt auch und insbesondere für jene Leserin, die (laut akutischer Meldung unseres Anrufbeantworters) am Sonntag um 18.45 Uhr (!!) sich sehr erbost darüber zeigte, daß wir sie seit ihrem ersten Anruf (Samstag, 14.35 Uhr!) nicht zurückgerufen haben.

Dabei wollte sie übrigens das wissen, was viele wissen wollten, und deshalb verrate ich es Ihnen an dieser Stelle: Wie kommt man bei Hell aus Dante's Apartment? Nun, Map anklicken, auf Georgetown gehen, anklicken, warten, bis das Gebäuderaster erscheint – und dann Doppelklick auf die Ortsbezeichnung über dem Bild.

Mit der Hoffnung, Ihnen in der Februar-Ausgabe wieder ein erbaulicheres Edi schreiben zu dürfen (es wird immerhin mein "einjähriges" sein), verbleibe ich mit besten Neujahrsgrüßen

Ihr

Klaus Trafford



MAK AND ERW

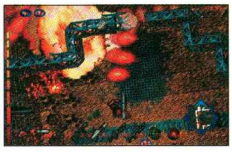
Start Microsoft Word

EDITORIAL

CoverCD

Uneingeschränkte Vollversion!!!

Demos



DOS:
Blood & Magic
Bundesliga Manager '97
Death Rally
Fifa Soccer '97
Jetfighter 3 (nach Installation (Fehlermeldung ignorieren) das PC Power-Menü verlassen und in das Festplattenverzeichnis JETFIGHT wechseln. Nun sollten Sie die Readme-Datei lesen und dementsprechend das Programm entpacken!)
Project Paradise
Snake Snap 2



Windows:
Dr. Brain
Holiday Island
Professor Tim

Patches

Bundesliga Manager 97
Wing Commander IV

(Diese Patches müssen von Hand in das Verzeichnis kopiert auf Ihrer Festplatte kopiert und dort gestartet werden).

Helpline

Time Trouble (Komplettlösung)
(Text-Datei, mit einem Texteditor zu laden und zu lesen)

Vollversion

Secret Weapons of the Luftwaffe

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 StandarKonfiguration 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

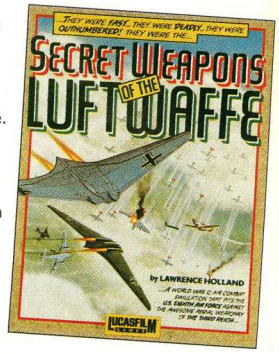
Secret Weapons of the Luftwaffe



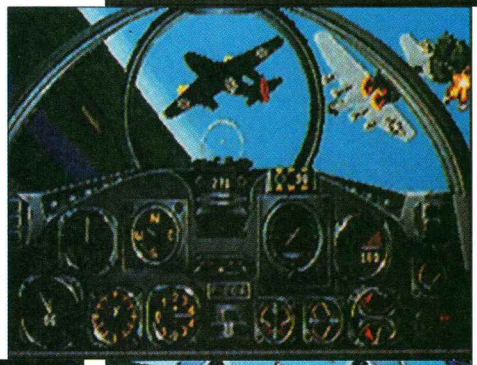
Es ist das Referenzspiel unter den strategischen Flugsimulationen. Unter dem Kürzel "SWotL" erlangte es Weltruhm. Und in diesem Monat finden Sie es auf unserer Cover-CD: Secret Weapons of the Luftwaffe aus dem Hause Lucas Arts. Entscheiden Sie sich für die deutsche Seite oder die "United States Eighth Airforce" und kämpfen Sie um den europäischen Luftraum. Fliegen Sie historische Einzelmissionen, die gleiche Anzahl Pflichteinsätze wie die Piloten des Zweiten Weltkriegs, nehmen Sie an ganzen Feldzügen teil oder erstellen Sie sich Ihre Missionen selbst: Mit SWotL ist alles möglich!

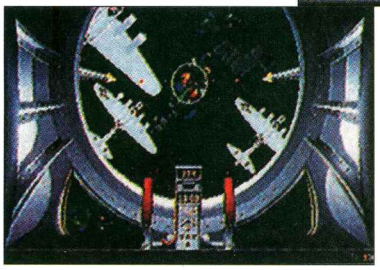
In den letzten Kriegsmonaten entwickelten deutsche Wissenschaftler höchst ungewöhnliche Flugzeugtypen. Fliegen Sie den Düsenjet Me 262, die raketenbewehrte Me 163 Komet, das unheimlich anmutende Nurflügelflugzeug Go 229 oder einen der beiden Jagdflugzeuge Me 109 und FW 190. Auf amerikanischer Seite haben Sie ebenfalls die Wahl zwischen legendären Flugzeugtypen: P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt und der B-17 Flying Fortress. Die interaktiven Grafiken werden Ihnen ein realistisches Gefühl vom Fliegen und von den turbulenten Ereignissen um Sie herum vermitteln. Und mit dem erweiterten Flugsteuermodus können auch Sie die ausgefeiltesten Manöver fliegen.

Hier noch ein paar Tips, damit Sie auch als Anfänger möglichst lange am Himmel bleiben: Achten Sie unbedingt auf die Anzeige des Drehzahlmessers und der Einlaßtemperatur- und Druckanzeige sowie der Öldruck - und Temperaturanzeige, um Motorschäden zu verhindern. Vermeiden Sie maximale Drehzahlbereiche. Sollte irgendeine Anzeige in den roten Bereich wandern, schauen Sie aus dem Cockpitfenster. Falls ein Triebwerk raucht oder brennt, schalten Sie es sofort ab. Im Falle eines Luftgefechts werfen Sie eventuell vorhandene Zusatztanks ab, da diese Ihre Manövrierfähigkeit beeinträchtigen und bei einem Treffer explodieren können. Außerdem sollten Sie ständig versuchen, höher zu fliegen als Ihr Gegner. Der taktische Vorteil ist einfach gewaltig. Sehen Sie sich mit Hilfe der Sichtkontrollen ständig um. So entdecken Sie den Gegner früher als er Sie und Sie können gegebenenfalls die Flughöhe steigern. Falls Sie sich diesen Vorteil nicht sichern können, greifen Sie den Gegner aus dem Toten Winkel an. Dieser liegt hinter und unterhalb des Gegners. Sie können auch versuchen, sich zwischen Ihrem Gegner und der Sonne zu positionieren. So sind Sie nicht erkennbar, der Gegner kann weder ausweichen noch das Feuer eröffnen, bevor Sie es tun. Und noch ein letzter Tip: Sollten Sie eine Luftwaffenmaschine fliegen, empfiehlt es sich, immer aus möglichst kurzer Distanz zu schießen. Egal, auf welcher Seite Sie kämpfen, SWotL wird viel von Ihnen verlangen – also zögern Sie nicht und geben Sie alles!

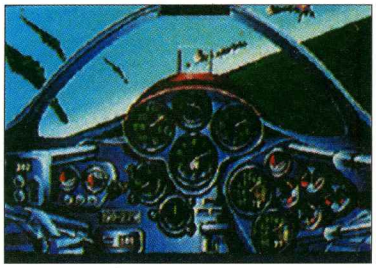












Tastaturbelegung

Simulationskontrollen

<alt> + P pausiert Flug, beliebige Taste zum Fortsetzen
<alt> + S schaltet alle Sounds an und aus
<alt >+ E schaltet nur das Motorengeräusch an und aus
<alt> + V zeigt die Versionsnummer des Programms an
<alt> + G verändert die Bodendetailtreue, falls das Programm zu langsam läuft
<alt> + T schaltet Zeitbeschleunigung ein
<alt> + W zeigt an, ob Sie sich im alliierten oder im deutschen Luftraum befinden
<alt> + X schaltet um zwischen normalem und fortgeschrittenem Flugkontrollmodus
<Esc> läßt Sie das Programm verlassen und bringt Sie zurück zu DOS

Pilotensichtkontrolle

1 über die linke Schulter (7 bis 8 Uhr)
2 Rückspiegel (6 Uhr)
3 über die rechte Schulter (4 bis 5 Uhr)
4 über den linken Flügel (9 Uhr)
5 direkt nach oben
6 über den rechten Flügel (3 Uhr)
7 links vorne (10 bis 11 Uhr)
8 vorwärts (12 Uhr)
9 rechts vorne (1 bis 2 Uhr)
0 schaltet um zwischen Flügelebene und 45 Grad nach oben
S Abtastsicht (vollständiges Umblicken, ohne Veränderung der Flugroute)

Flugkontrollen

<Pfeil nach oben> senkt die Nase des Flugzeugs
<Pfeil nach unten> zieht die Nase des Flugzeugs hoch
<Pfeil nach rechts> kippt das Flugzeug nach rechts
<Pfeil nach links> kippt das Flugzeug nach links

Im fortgeschrittenen Flugmodus:

F5 bewegt das Ruder hart nach links
F6 bewegt das Ruder teilweise nach links
F7 bewegt das Ruder teilweise nach rechts
F8 bewegt das Ruder hart nach rechts
F9 zentriert das Ruder in Jägern und Bombern
<Punkt> zentriert das Ruder (nur in Jägern)

Flugzeugkontrollen und Einrichtungen

L fährt Fahrgestell oder Ladekufen ein und aus
F schaltet durch die drei Landeklappenstellungen: Eingefahren, halb ausgefahren, voll ausgefahren
T Kraftstoffkonfigurationen durchschalten
D Abwurftanks abwerfen (nur Jäger)
C schaltet Filmkamera ein und aus
V bringt Sie zum Filmraum, um den Film der Bordkamera zu sehen
M bringt die Flugkarte auf den Bildschirm
J läßt Sie mit dem Fallschirm aussteigen
B Luftbremse ausfahren (nur P-80)
Q beendet die Mission, bringt Sie zur Abschlußbesprechung

Triebwerkskontrollen

+ erhöht Schub für alle Triebwerke
– verringert Schub für alle Triebwerke
F1 verringert Schub für Triebwerk # 1
<shift> + F1 erhöht Schub für Triebwerk # 1
F2 verringert Schub für Triebwerk # 2
<shift> + F2 erhöht Schub für Triebwerk # 2
F3 verringert Schub für Triebwerk # 3
<shift> + F3 erhöht Schub für Triebwerk # 3
F4 verringert Schub für Triebwerk # 4
<shift> + F4 erhöht Schub für Triebwerk # 4
E schaltet um zwischen linkem und rechtem Triebwerkskontrollanzeiger

Waffenkontrollen

G damit wählen Sie aus, welche Taste des Kontrollgeräts die Maschinengewehre oder Kanonen abfeuert
W schaltet durch die verschiedenen Bombenladungen, wählt und entsichert die abzuwerfende Bombenlast
R schaltet durch die verschiedenen Raketenzuladungen, wählt und entsichert diese
<Leertaste> Feuert die primären Geschütze oder Kanonen
<Ctrl> feuert die sekundären Geschütze oder Kanonen
<Return> Wirft entsicherte Bombenladungen und/oder Raketen ab

Besatzungs-Positions-kontrollen (nur Bomber)

G bringt Sie zur Bordschützenposition
<Punkt> schaltet um zwischen Pilotenposition und zuletzt besetzter Bordschützenposition
B bringt Sie zur Position des Bombenschützen
P bringt Sie zur Position des Piloten
A nur für B-17-Bomber: schaltet Autoschuß-, bzw. Autopilot Funktion ein und aus

Bordschützenkontrollen (nur Bomber)

<Punkt> wechselt zwischen Pilotenposition und zuletzt besetzter Bordschützenposition
0 unterer Rumpfschütze
2 Heckschütze
4 linker Rumpfschütze
5 oberer Rumpfschütze
6 rechter Rumpfschütze
7 rechter, vorderer Schütze
8 Bugschütze
9 linker vorderer Schütze
A schaltet Autoschuß-Modus ein

Kontrollen des Bombenschützen (nur für B-17)

2 schwenkt den Sichtmechanismus des Bombenzielgeräts nach unten
5 positioniert Fadenkreuz des Bombenzielgeräts fast genau nach unten
6 setzt die Vergrößerung des Bombenzielgeräts wieder auf 1x
8 schwenkt den Sichtmechanismus des Bombenzielgeräts nach oben
9 erhöht die Vergrößerung des Bombenzielgeräts
S schaltet auf das Ziel und beginnt den Countdown bis zum Abwurfpunkt der Bombenlast
W schaltet um zwischen dem Abwurf einer Bombe und dem fortlaufenden Abwurf aller Bomben
<Return> wirft Bombenlast ab

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch, das Sie aus dem Vollversionsmenü heraus aufrufen können.

Installationshinweise

"SWotL" benötigt DOS ab Version 5.0 und mindestens 590 K freien konventionellen Speicher, um zu laufen. Erkannt, aber nicht unbedingt benötigt, werden auch bis zu 2 MB EMS-Speicher. Je mehr erweiterten Speicher Sie besitzen, um so besser für das Spiel. Zum einen verringert sich dadurch der Bedarf an konventionellem Arbeitsspeicher, zum anderen läuft "SWotL" dann flüssiger und mit mehr Detailtreue. Falls Sie Probleme haben sollten, weil das Spiel nicht einwandfrei läuft, benutzen Sie bitte einen Speichermanager wie "memmaker" (ab DOS 6.0) und ziehen hierzu Ihr DOS-Benutzerhandbuch zu Rate. Stellen sie außerdem sicher, daß Ihre Festplatte nicht komprimiert wurde. Die Installation geschieht dann wie folgt:

1.) "SWotL" benötigt DOS. Sollten Sie versuchen, das Spiel unter Windows 95 zu installieren, legen Sie bitte die PC Power-CD ein und warten Sie bis das PC Power-Fenster auf Ihrem Monitor erscheint. Falls sich nichts tun sollte, klicken Sie bitte auf den Start-Button unten links, dann auf "Ausführen" und anschließend auf die Datei PCPower.exe auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie dann auf den Ordner "Vollversion" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. **Falls Sie ungeübt im Umgang mit Windows 95 sind, installieren Sie das Spiel bitte unter DOS!**

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

Wir übernehmen keine Garantie für Systemabstürze oder Ausnahmefehler infolge hiervon abweichender Installation (z.B. mit dem Explorer oder dem direkten Kopieren der Dateien von CD!

In dem anschließend erscheinenden Konfigurationsmenü können Sie die Eintragungen für Ihre Hardware eingeben, falls diese noch nicht korrekt erkannt worden sind. Auch Ihren Joystick werden Sie vor dem ersten Spiel kalibrieren müssen. Verlassen Sie anschließend das PC Power-Menü mit ESC (Windows 95: Beenden Sie Windows 95 und kehren Sie nach DOS zurück) und wechseln Sie anschließend in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben. Falls Sie die Voreinstellungen nicht verändert haben, ist dies C:\SWOTL, belassen Sie bitte die PC Power-CD weiterhin im Laufwerk.

3.) Starten Sie das Spiel mit "sw". Hinweise zur Steuerung entnehmen Sie bitte der Box mit der vollständigen Tastaturbelegung. Und jetzt viel Spaß bei der Eroberung des europäischen Luftraums!

news

Titus kehrt zurück

Mit Metal Rage versucht das französische Label Titus, nach einem etwas über einem Jahr Konsolen-Game-Produktion wieder auf dem PC-Spiele-Sektor Fuß zu fassen. Bei diesem Game der Gattung Arcade dürfen Sie den Super-Panzer TK 2003 durch das Labyrinth menschenleerer Städte steuern und alle Fahr- und Flugzeuge der Aliens nach Herzenslust abballern. Die sind natürlich reichlich vorhanden. Und so sollten Sie sich von Häuserschlucht zu Häuserschlucht schleichen und jede Deckung nutzen um die aus allen Richtungen anrollenden Gegner mit ihren drei Waffensystemen (Maschinengewehr, Granaten und Raketen) möglichst aus dem Hinterhalt zu eliminieren.

Vielversprechender ist die Fortsetzung von Virtual Chess, der vor knapp zwei Jahren von sich reden machte. Im nächsten oder übernächsten Heft soll uns das testfähige Werk vorliegen, Screenshots erreichten uns leider nicht mehr vor Redaktionsschluß. Dafür aber eine Meldung: Virtual Chess gewann das WINS World Championship in Jakarta und schickte den Vorjahressieger "Fritz" auf Platz 2. Außerdem siegte Virtual Chess in einem Vergleichskampf zwischen dem Computerspiel und einem der besten (menschlichen) Schachspieler der Welt, Nigel Short, während einer Messe in Cap d'Agde, Südfrankreich. Um so gespannter sind wir nun auf den Nachfolger des Siegerprogramms.







Sierra Online

Larry 7 ist nicht nur der Überflieger dieser Ausgabe, sondern auch noch kräftig dabei, sich weltweit neue Fans zu schaffen: Sierra widmet Mr. Laffer eine ureigene Web-Seite im Internet, auf der Sie Infos zur Kultfigur und zahlreiche Screenshots und Demos finden werden. Die Adresse: **http://www.larry7.de/**

Die zweite gute Nachricht: Wer Probleme bei Sierra-Spielen hat, kann sich unter der Telefonnummer **0 61 03 / 99 40 40** mit einem Telefon mit Mehrfrequenzwahl oder mittels Fernabfrage für Anrufbeantworter ("Pieper") in das vollautomatische Intelly-System einwählen. Dort kann er sich durch die verschiedenen Rubriken durchhangeln und zu normalen Geschäftszeiten auch einen menschlichen Ansprechpartner bei der Hotline erreichen. Bei Anruf mit Pulswahlverfahren wird nach zweimaligem Durchlaufen der Begrüßungsschleife automatisch zum Techniker durchgestellt (auch dies nur zu normalen Ladenöffnungszeiten).

In eigener Sache

Wir sind stets bemüht, Ihnen bei allen Problemen zu helfen, insbesondere in Sachen Cover-CD. Nur: Wir haben leider nicht die Zeit, Ihnen telefonisch oder per Post mitzuteilen, wie Sie Ihre Autoexec.bat oder Config.sys verändern müssen, damit Sie ausreichend hohen Arbeitsspeicher haben, um das eine oder andere Programm zu starten. Hinweise hierzu finden Sie im DOS-Handbuch oder mit dem DOS-Befehl HELP. In der Tat ist bei den meisten Reklamationen eine defekte CD eher die Ausnahme als die Regel. Gleiches gilt für Spiele-Tips: Wir können Ihnen außerhalb unserer Rubrik Helpline keine Lösungshilfen geben! Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der Hersteller oder eine der kommerziellen Hotlines mit 0190-Nummer (Achtung, der Anruf ist noch teurer als ein Telefonat mit uns!).

Aus gegebenem Anlaß noch folgender Hinweis: Sollten Sie einmal tatsächlich eine defekte CD erhalten, so können wir diese nur umtauschen, wenn Sie sie Ihrem Schreiben beilegen und den Umschlag ausreichend frankieren. Nicht ausreichend oder unfrankierte Sendungen werden von unserem Postmeister aussortiert und zu Lasten des Absenders zurückgeschickt. Wir danken für Ihr Verständnis.

Newsflash

Köln.

Weit hinter den Erwartungen zurück blieb die Computer '96 in Köln. War in den Werbeanzeigen noch von zwei Hallen die Rede, so beschränkte sich das Angebot auf eine einzige. Was aber noch schlimmer war: Lediglich eine Handvoll Software-Hersteller, darunter Electronic Arts mit FiFa Soccer '97 (Bild) und Software 2000, die einen Porsche unter den Messebesuchern verlosten, zeigten ihre neuen Produkte, der traurige Rest beschränkte sich auf den Verkauf von Hard- und Software. Besucher, die eigens zu dem Zweck gekommen



waren, günstig "einzukaufen", konnten mit der Computer '96 zufrieden sein – Spiele-Fans, die viele Neuheiten sehen wollten, zogen enttäuscht wieder von dannen. Uns ging's genauso...

Eutin.

"Das Programm hat leider einen Fehler – aber der ist gravierend: Versehentlich ist das 'falsche Master' zum Duplizieren ans Presswerk geschickt worden. Der Fehlerteufel hat sich leider erst zu erkennen gegeben, als das Produkt schon im Handel war." So lautet die offizielle Begründung von



Software 2000 auf die Frage vieler enttäuschter Käufer, warum Bundesliga Manager 97 in einer fehlerhaften Version in den Handel kam (das aktuelle Update-Patch finden Sie auf unserer Cover-CD). Jüngst ist übrigens die Version 2.0 des F1-Managers 96 (die Version 1.0 war fehlerhaft!) erschienen. Besitzer des ersten Teils können diesen umtauschen, wenn sie die Original-CD plus 20 Mark-Schein an Software 2000, Stichwort F1 Version 2.0, Postfach 110, 23691 Eutin, schicken. – Bescheidene Frage am Rande: Darf man in einigen Monaten mit einer Version 2.0 des Bundesliga Managers 97 rechnen, frei nach dem Motto: The same procedure as last year, James?

Burglengenfeld.

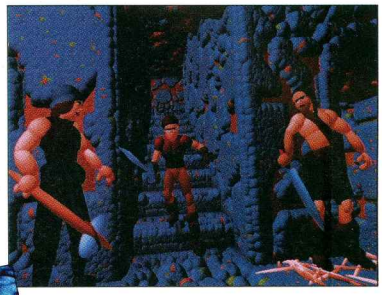
Drei neue Lösungsbücher von Carsten Borgmeier sind erschienen. Spieler von Normality, Shannara und Z finden auf jeweils knapp 40 Seiten wertvolle Hinweise zu den Spielen.

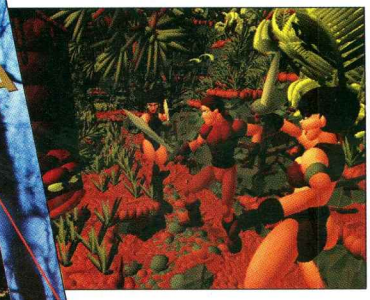


Die drei Bücher kosten pro Seite 37,5 Pfennig (oder anders ausgedrückt: 14,80 Mark) und sind bei NBG erschienen.

Frankfurt.

Nach dem großartigen Discworld 2 bringt Psygnosis im März den nächsten Hammer: Ecstatica II, ein außergewöhnliches Abenteuer in einem bizarren Land. Aus Platzgründen können wir leider erst in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview bringen. Gespannt sein darf man auf alle Fälle.



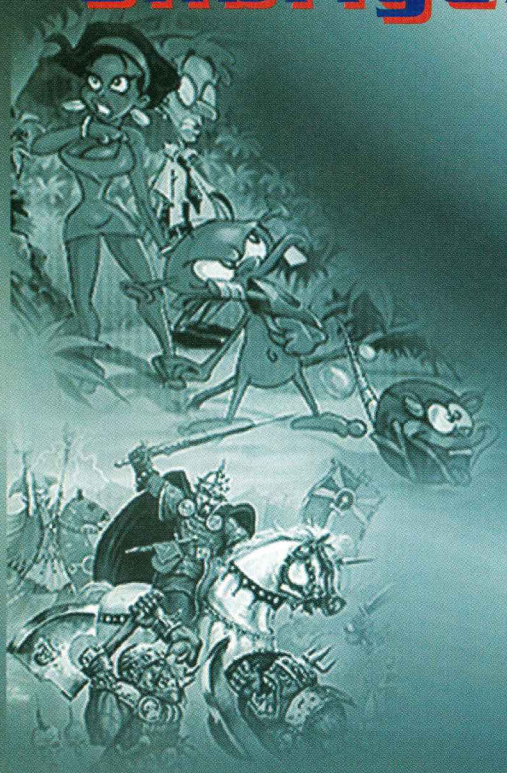




Power-Urlaub

Ja, auch wir sind... äh... machen mal "blau": Vom 19.12. 1996 bis 5.1.1997 gönnen wir uns eine kleine Betriebspause. Aus diesem Grund können wir in o.a. Zeit weder Anrufe entgegennehmen noch Bestellungen bearbeiten. Ab dem 6. Januar (für manche ein Feiertag, für uns nicht) wird bei uns wieder hart geschuftet. Wir wünschen allen Leserinnen und Lesern sowie den ebenfalls streßgeplagten Mitarbeitern der Softwarehäuser und unseren Vertragspartnern ein gesegnetes Weihnachtsfest und ein glückliches neues Jahr.

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
Oberacherner 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
Augustiniusstr. 20
99880 Weitershausen

K.-H. Wulf
Feldschmiede 70
25524 Itzehoe

Fa. Zschauer
Leipziger Str. 50
04643 Gaithain

Zelling EDEKA-Markt
Herschafftsgärten 10
75444 Wiernsheim

Hotline Computer-Shop
Kastanienallee 73
10435 Berlin - Prenzlauer Berg

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

Fa. Jaenisch
Fürstenwalder Allee 128
12589 Berlin - Rahnsdorf

Jörg Klaper
Bohlweg 61
38259 Salzgitter

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

Jungnickel Computer GbR
Dresdner Str. 33 B
04643 Gaithain

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 Bopfingen

Pernat Hard- u. Software
Schillerstr. 28
72810 Gomaringen

Gunnar Andersen
Sackstr. 2
25541 Brunsbüttel

Happy Media
Lange Str. 1
49356 Diepholz

ComCent G. Hanauer
Roitzheimer Str. 10
53879 Euskirchen

Modern Video Arts
Klosterstr. 15
91301 Forchheim

G + N Computer
Niederwerrner 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

acht glänzende Augen

Sie möchten immer die beste Software auf CD-ROM oder Diskette haben, die es gibt? Sie wollen immer die allerneueste Version gleich am nächsten Tag nach Erscheinen im Regal vorfinden? Sie wünschen sich super Schnäppchen zu einem unschlagbaren Preis? Achten Sie auf das Intersoft-Display mit dem silbrigen Schimmer. Denn da kriegen Sie glänzende Augen. Intersoft hält für Sie die beste Software auf CD-ROM bereit, die Sie sich wünschen können. Immer neu, immer aktuell. Fun, Action, Brain. Einfach zugreifen und Spaß haben. Kommen Sie zu Ihrem Intersoft-Fachhändler – ganz in Ihrer Nähe.

FUN * ACTION * BRAIN

Immer neu – Immer aktuell

















Werden Sie Intersoft-Partner.

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

Huttner GmbH
Tückelhäuser Str. 10
97199 Ochsenfurt

Jörg Lehmann
Bahnhofstr. 14
15848 Beeskow

Licom Computer
Dammsteg Gasse 6
88131 Lindau - Bodensee

Fa. Hajcom
Kronprinzenstr. 1
46562 Voerde

Fa. Girnt
Am Kanal 12
14467 Potsdam

EP: Metz
Forstmeister Str. 53 A
97705 Burkardroth

Oscar Elektronik GmbH
Rosenheimer Str. 36
81669 München

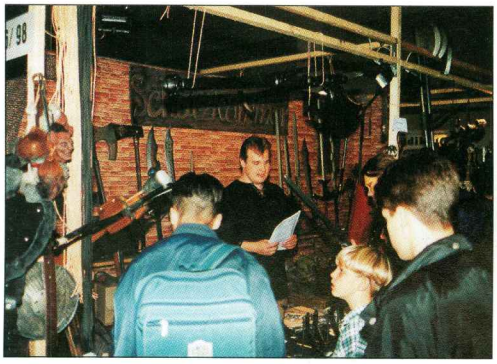
Weber Computersysteme
Rudolf-Breitscheid-Str. 74 - 75
14482 Potsdam

FEATURED BY: Intersoft GmbH

Die vergessene

Wie so oft, wagt Martin Mirbach auch in diesem Monat einen Blick über den Tellerrand der Computerspiele hinaus. So ganz konnte er seinen Spieltrieb allerdings nicht verdrängen und besuchte für uns die Spiel 96 in Essen. Dabei konnte er ganz neue Eindrücke gewinnen...

Wissen Sie, was ich jeden Tag mache? Ich prosume. Sie möchten wissen, was das ist? Alvin Toffler hat sich den Begriff "prosuming" für Leute ausgedacht, die gleichzeitig produzieren und konsumieren und deswegen keine strikte Unterscheidung zwischen Arbeitszeit und Freizeit treffen müssen. So saß ich also an einem regnerischen Freitagmorgen zuhause und prosumte nichtsahnend vor mich hin. Es war einen Tag nach Redaktionsschluß, und ich hatte noch Überstunden abzufeiern, weswegen mir äußerst langweilig war.



In der "Schatzkammer" konnte man sich mit allerlei Waffen und Utensilien zur erfolgreichen Teilnahme an Live-Rollenspielen ausstatten



Und am Stand der Galeria Kaufhof gab es sie doch, die Spielkonsolen. Schon kurz nach Eröffnung der Messe waren sämtliche Plätze besetzt

Außer Computerspielen fiel mir nichts ein, womit ich mich hätte beschäftigen können, aber arbeiten durfte ich ja nicht. Bei meinem vierten Frühstück las ich dann in der Zeitung über die Spiel 96, teilweise auch als Internationale Spieletage angekündigt, die gerade in der Essener Messe stattfand. Nur wenige Sekunden später saß ich in meinem Auto und fuhr genau dort hin.

Die Größte der Welt

Obwohl viele von Ihnen noch nicht von den Internationalen Spieletagen gehört haben werden, wird diese Messe bereits seit vielen Jahren erfolgreich durchgeführt. In diesem Jahr präsentierten mehr als 400 Aussteller aus 19 Ländern den staunenden Endverbrauchern das größte Spieleangebot der Welt. Denn es handelt sich bei den Spieletagen um eine der immer weniger werdenden Publikumsmessen, bei denen die Besucher aller Altersklassen direkt ins Geschehen einbezogen werden. Alles, was man hier sieht, darf direkt ausprobiert und bei Gefallen auch gekauft werden.

So war das erste, was mir auf dieser Messe auffiel, die sprichwörtlich gute Atmosphäre in sämtlichen Hallen. Überall waren entspannte Menschen damit beschäftigt, die Neuigkeiten des Spielemarkts anzutesten und für die kleineren Messebesucher (nicht Du, Klaus, die Kinder!) hatte der Fernsehsender Nickelodeon ein buntes Rahmenprogramm organisiert. Hier wurden die Minigäste nicht nur von überlebensgroßen Stofftieren begrüßt (es könnten allerdings auch kostümierte Menschen gewesen sein), sie durften ihrem Eifer auch an einer Reihe von Geschicklichkeitsspielen freien Lauf lassen. Applaudierende Mütter und videofilmende Väter machten die Idylle perfekt.



Szenarien und Geschöpfe aus dem Bereich der Mythologie und Fabelwelt waren auch in Essen zahlreich vertreten

Die etwas älteren, wenn auch nicht immer reifer wirkenden Erwachsenen schwebten derweil in anderen Sphären. Besonders bei den Anhängern der immer populärer werdenden Live-Rollenspiele konnte man deutlich



Seit Generationen beliebt und immer wieder gern gespielt: Carrom

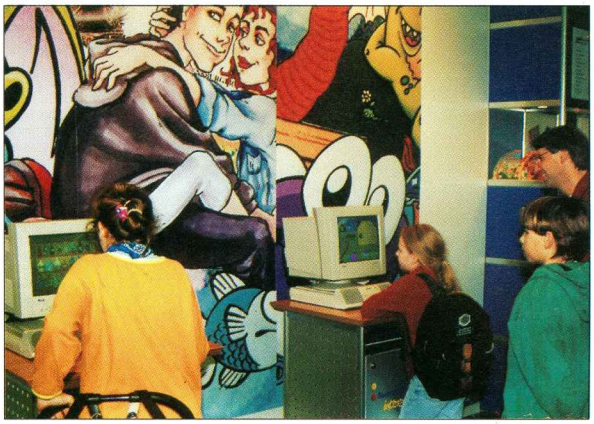
Messe

erkennen, daß das Kind im Manne, und in der Frau, nicht länger gebändigt werden konnte. Erwachsene Menschen, die mit beiden Beinen fest im Leben stehen, deckten sich bei den gutsortierten Händlern mit Fellkostümen, Holzschwertern, Latexmasken und zünftigen Trinkhörnern ein. Manche von Ihnen ließen sich via Airbrush gleich die passende Kriegsbemalung auftragen.





Während ich dieses unglaubliche Treiben mit stummer Ehrfurcht betrachtete, schien ein als glatzköpfiger Kobold verkleideter Propagandist meinen herabhängenden Unterkiefer falsch zu deuten und bot mir allen Ernstes einen Keks an. Kein Witz, ist tatsächlich so passiert. Ich beschloß, schnell noch ein paar Fotos zu machen und suchte anschließend mein Heil in der Flucht. Dabei rutschte ich vom Regen direkt in die Traufe.



Das Edutainment-Programm von Ravensburger fand eigentlich in allen Altersklassen großen Anklang

Düsentriebs Berufsgenossen

Die Halle 9 dieser Messe war nämlich ausschließlich den Spieleautoren vorbehalten. Und bei denen gab es große Unterschiede. Die gesetzteren, seit Jahren erfolgreichen Vertreter dieser Spezies residierten hinter ausladenden Tischen, von wo aus sie einem interessierten Publikum Rede und Antwort standen. Zwischendurch signierten sie schon mal eines ihrer Spiele oder gaben einfach so ein Autogramm. Und dann waren da noch die kleinen, unbekannten Erfinder, die nach wie vor auf ihren großen Durchbruch hofften.

Manche von ihnen hatten ihr Spiel bereits im Eigenverlag auf den Markt gebracht und boten es hier zum Kauf an, andere konnten nur ein selbstgezimmertes Modell vorweisen und hofften auf das Interesse eines großen Verlegers. Aus aller Herren Länder waren sie nach Essen gekommen und beteiligten sich, die Taschen voller Träume, auf ihre Mundart an dem internationalen Stimmengewirr.

Einer von ihnen hieß Winston Miller, ein in Ehren ergrauter älterer Herr, der seine Erfindung auf einem Tisch vor sich aufgebaut hatte. Es handelte sich dabei um ein mit grünem Filz bezogenes Spielbrett, auf dem sich mehrere Spielfiguren befanden, die wiederum mit unterschiedlichen Utensilien bestückt waren. Irgendwie erinnerte mich das ganze an eine Mischung aus Playmobil und Tip-Kick. Da ich aber weder aus der Anzahl der Spielfiguren, noch aus dem Aufbau des Spielfeldes auf den Sinn des Produkts schließen konnte, fragte ich einfach mal nach.

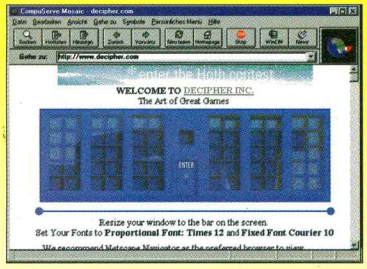
"This is cricket", gab Mister Miller mir zu verstehen, und wollte wissen, ob man das denn wirklich nicht erkennen könne. Als ich ihm behutsam erklärte, daß diese Sportart in Deutschland nicht sehr populär ist und daß hierzulande kaum ein Mensch die Regeln kennt, reagierte er sichtlich erfreut. "Das ist ja auch der Grund, warum ich dieses Tischcricket erfunden habe. So kann man spielerisch lernen, worum es beim Cricket geht und kann gleichzeitig noch Gefallen an einer wunderbaren Sportart finden. Ich bin mir sicher, das wird ein großer Erfolg!" Good luck to you, Mister Miller!

Trendsetter

Natürlich gab es auf den Essener Spieletagen

Ins Netz gegangen

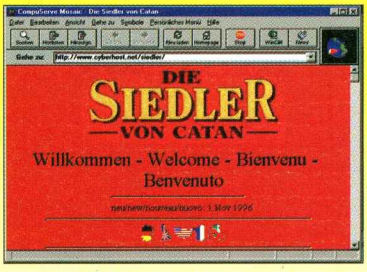
...sind nicht nur die Freunde traditioneller Spiele, sondern auch deren Hersteller und Anbieter. Neben zahlreichen Foren und Newsgroups findet man im Internet unter anderem folgende Vertreter:



Bei Decipher Inc. findet man vor allem diverse Sammelkartenspiele



Noch nicht ganz fertig ist die Homepage der Schatzkammer, die Preisliste kann aber schon eingesehen werden



Ausschließlich den Siedlern von Catan widmet sich die gleichnamige Web-Site



weit mehr zu sehen, als diese kleinen Kuriositäten. Als absoluter Renner entpuppten sich die neuen 3-D-Puzzles von Ravensburger, von denen es zwei Varianten gibt. Entweder man schichtet einen in hauchdünne Scheibchen zerlegten Gegenstand wieder fachgerecht übereinander, oder man versucht, aus Hunderten von Puzzleteilen ein kleines



Auch Klaus hat die Spiel 96 besucht und ausnahmsweise sogar seine Maske abgenommen

Gebäude zu errichten. Von letzteren stehen in maßstabgerechter Ausführung das Capitol, der Pariser Eiffelturm, Schloß Neuschwanstein, das Weiße Haus und einige andere zur Verfügung. Die Puzzleteile bestehen nicht etwa aus Pappe, sondern aus beschichtetem Schaumstoff, wodurch das fertige Bauwerk eine außerordentliche Stabilität erreicht.

Von den Besuchern der Spieletage wurde die eigentlich simple Idee dieser 3-D-Puzzles jedenfalls begeistert aufgenommen. Genau wie andere Puzzle-Ideen übrigens auch. Der "Turmbau zu Babel" mit seinen 9120 Teilen hat wohl ebenso viele Messegäste beeindruckt wie die sogenannten Metallic-Puzzles, die den Schwierigkeitsgrad nochmals eine Stufe höher schrauben. Da fällt es nicht weiter schwer zu erraten, welches Geschenk in diesem Jahr unter vielen Weihnachtsbäumen zu finden sein wird.

Aber auch die klassischen Brettspiele sind noch lange nicht tot. Die "Siedler von Catan", das Spiel des Jahres 1995, erfreute sich zum Beispiel noch immer einer immensen Popularität. Und das übrigens auch in der Computerszene, wie man bei einem kleinen Streifzug durch das Internet ganz leicht feststellen kann. Diskussionsforen und Newsgroups zu den Siedlern lassen sich dort genauso leicht finden wie in alle möglichen Sprachen übersetzte Spielanleitungen und Erläuterungen. 1996 heißt das von Wolfgang Kramer erdachte Spiel des Jahres "El Grande", und auf den Spieletagen gehörte es gleichfalls zu den meist umlagerten Attraktionen.

Das Brettspiel "Die Abtei der wandernden Bücher" wurde sogar lebensgroß nachgestellt, mit kostümierten Personen als Spielfiguren. Kein Wunder, daß hier die Blitzlichter der Fotografen besonders häufig aufzuckten. Weitere neue Brettspiele, bei denen der Name fast schon das Programm darstellt, waren "Entdecker" von Erfolgsautor Klaus Teuber, "Gute Zeiten, Schlechte Zeiten" oder "Das Streuhandspiel".

Wer's lieber noch klassischer mochte, kam natürlich ebenfalls voll auf seine Kosten. Ob Carrom, Mühle, Dame, Schach oder Backgammon, auf den Essener Spieletagen konnte man sich an allem probieren. So mancher Besucher wird darüber die Zeit total vergessen und sich am späten Nachmittag gewundert haben, warum er so wenig Neuigkeiten entdecken konnte. Da war es wohl sinnvoller, sein Lieblingsspiel in einer besonders schönen Ausführung zu erwerben und sich daheim in aller Ruhe damit zu vergnügen. Möglichkeiten, sein Geld loszuwerden, gab's jedenfalls genug. Aber mal ehrlich: Wer braucht schon ein büffeledernes Mühlespiel mit Goldeinlagen und Spielsteinen aus Edelstein?

Da greift man doch schon eher zu einem der zahlreichen Sammelkartenspiele und erinnert sich wehmütig an die Zeit, in der man noch regelmäßig Quartett gespielt hat. Die Themenpalette bei diesen Spielen fällt schier unerschöpflich aus, ganz neu und dementsprechend stark beworben sind die Sammelkarten zur Fernsehserie "Akte X". Überhaupt wurden in diesem Bereich zahlreiche Film- und Fernsehserien verarbeitet, die wir auch aus dem Bereich der Computerspiele kennen. Allen voran natürlich "Star Trek" und "Star Wars".

Auch Spieletitel aus vielen anderen Bereichen, besonders aus dem des Rollenspiels, lassen ein kleines Glöcklein im Kopf des



Hier kam es für die Kleinsten darauf an, den Turm aus leeren Colakisten gleichzeitig zu erklimmen, sonst kam es zum Totaleinsturz, also: Teamwork statt Konkurrenzkampf

Computer-Spielers klingeln: Das Schwarze Auge, Spacehulk, Civilization, Ravenloft, Dark Sun und viele andere waren in Essen in vielfältigster Form vertreten. Mit den Computerspielen sah es dagegen ganz anders aus.

Wo waren die PCs?

"Dies ist ein echtes Kontrastprogramm zur monitorbestimmten Frei- und Arbeitszeit", versuchte Ernst Pohle, Vorsitzender der Fachgruppe Spiel, den zur Zeit bei den

Original und Fälschung

Um das Spielprinzip zu verdeutlichen, wurden an einem Stand sogar Komparsen in stimmungsvollen Kostümen auf einem riesigen Spielfeld hin und her dirigiert. Trotzdem machte sich anfangs Verwirrung breit. Hier der Vergleich zwischen Original und Fälschung



Echt und käuflich zu erwerben ist nur die Brettspiel-Variante der "Abtei der wandernden Bücher"



Nur zum Anschauen dagegen die lebensgroße Nachbildung des Spiels mit echten Akteuren

Kriegsbemalung

Einige Airbrush-Künstler hatten ebenfalls den Weg auf die Spiel 96 gefunden. Die Resultate konnten sich sehen lassen, und zwar...



...entweder auf T-Shirts, Sweat-Shirts oder einem anderen Kleidungsstück, oder aber...



...direkt auf nackter Haut. Den Leuten schien das zu gefallen.

Spieletagen erkennbaren Trend zu erklären. Was aber keineswegs von je her so gedacht war. Es ist noch gar nicht so lange her, daß auch die Hersteller von Spielkonsolen ihre Produkte hier präsentierten. Heute sind Sony, Sega, Nintendo & Co. zwar offiziell nicht mehr hier vertreten, sehen und testen konnte man die verschiedenen Systeme allerdings auch 1996 wieder. Am großen Stand der Galeria Kaufhof tummelten sich jedenfalls Kids und Eltern, um an den dort aufgestellten Konsolen den Videogames zu frönen.

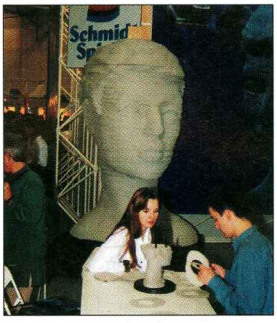
Was den PC-Bereich angeht, war außer Hasbro kein weiteres Softwarehaus vertreten. Ein Umstand, den sich vor allem eine ganze Reihe unabhängiger Händler zunutze machte. Bei ihnen konnte man sämtliche Neuerscheinungen und auch die etwas älteren Titel zu durchweg günstigen Preisen erwerben. Sogar die guten, alten Sharewarehändler waren in Essen präsent, um die von ihnen selbst zusammengestellten Sammlungen mit etwa 100 Titeln pro CD an den Mann zu bringen. Was allerdings fehlte, waren die Präsentationen. Da war es schließlich auch kein Wunder, daß ein so wenig aufwendiges (wenn auch durchaus gelungenes) Jump'n'Run wie Aro & Elmi mit höchster Aufmerksamkeit bedacht wurde, nur weil es auf einer etwas größeren Leinwand präsentiert wurde. Es ist also scheinbar doch nicht so abwegig, daß Leute, die sich für Spiele interessieren, auch vor Computerspielen keinen Halt machen. Immerhin dürfte in den meisten Haushalten der hier vertretenen Altersgruppen ohnehin ein PC vorhanden sein.

Die großen Hersteller traditioneller Spiele scheinen diesen Trend durchaus erkannt zu haben. Ein, so Pohle, "ausgewähltes Angebot an CD-ROM-Spielen" war daher sehr wohl vertreten. Allerdings scheinen sich Spieleriesen wie Ravensburger oder Jumbo noch nicht so ganz zu einem endgültigen Schritt auf diesen Markt durchringen zu können. Sie präsentierten an eigens hierfür aufgebauten Ständen ein breites Sortiment an Edutainment-Titeln, ließen die erwachsenen Spieler aber außen vor.

Die Kinder hatten dann auch sichtlich Vergnügen an "Wie funktioniert das?" und den Programmen rund um Hein Blöd und Käpt'n Blaubär. Dennoch, die Entwicklung läßt hoffen. In vielleicht nicht mehr allzu langer Zeit werden wohl auch die ersten Geschicklichkeitsspiele dieses Sortiment bereichern, und von da aus ist es kein so weiter Schritt mehr zum Adventure oder Jump'n'Run. Und wer weiß: Wenn die 64bit Konsole von Nintendo auf dem deutschen Markt ähnlich erfolgreich einschlägt wie in Amerika und Japan, werden wir bestimmt bald wieder einen Konsolenhersteller auf den Spieletagen begrüßen dürfen.



Bei den 3-D-Puzzles ist neben architektonischem Geschick auch eine gehörige Portion Geduld gefragt



Bei "Sculpture" geht es darum, einen Gegenstand oder eine Büste aus Pappstreifen übereinanderzuschichten

Alle Jahre wieder

Das Eintrittsgeld wert war die Spiel 96 auf jeden Fall. Besonders die gute Stimmung und das internationale Flair haben die Messe um einiges bereichert. Die zahlreich anwesende (Fernseh-) Prominenz schien ebenfalls dieser Meinung zu sein, und deckte sich oft gleich für den Winter ein. Mir ist es jedenfalls bis heute ein Rätsel, wie der filigrane Herbert Feuerstein ein gutes halbes Dutzend riesiger Plastiktüten scheinbar mühelos durch die Hallen schleppen konnte. Insgesamt aber waren die Attraktionen so zahlreich, daß man im nächsten Jahr fast schon zwei Besuchstage einplanen sollte. Von den zahlreichen Events wie der Deutschen Memory -Meisterschaft oder der Deutschen Stratego-Meisterschaft habe ich in diesem Jahr jedenfalls ebensowenig mitbekommen wie von den Gewinnspielen und Tombolas.

Auch für den Besuch der interessanten Diskussionsrunden, auf denen die Beteiligten ihr Medium durchaus kritisch unter die Lupe nahmen (etwa "Sammelkartenspiele – Beutelschneiderei?"), blieb mir in diesem Jahr keine Zeit. Dennoch konnte ich einiges mehr als nur gute Eindrücke mit nach Hause nehmen. Auch wenn die Kollegen in der Redaktion ständig über meine neuen Fellhosen und die Hobbit-Maske witzeln, in Wahrheit sind sie doch nur neidisch. Für ein Schlückchen Met aus meinem Trinkhorn würden sie wahrscheinlich alles tun. Und warten Sie's nur ab! Wenn ich erst meine großartigen neuen Spielideen verwirklicht habe, kommen Klaus und Lorenz als erste angekrochen, um sich im Glanze meines Ruhmes zu sonnen. Bis dahin werde ich erst einmal unauffällig als Spieleredakteur weiterarbeiten und den Termin der Spiel 97 ganz dick in meinem Terminkalender markieren. Vielleicht sehen wir uns ja dort. Und vielleicht sehen wir dort auch ein paar Softwarefirmen. Schön wär's ja.



Einen durchsichtigen Koffer mit 100.000 Mark in bar konnte man bei diesem "Heißen Draht" zwar nicht gewinnen, trotzdem waren die Kids mit Leib und Seele bei der Sache

Pc-Kauf Mit Folgen

Der Vorfall

Lars N. aus Hessen ist einer jener Menschen, die sich bislang kaum mit dem PC auseinandergesetzt haben. Von seiner Lebensgefährtin erfährt er, daß diese für ihren Beruf einen schnelleren Rechner benötigt. Sie bittet ihn, diesen zu kaufen, da sie selbst terminlich nicht dazu in der Lage ist. Lars N. wendet sich daraufhin an seinen Bekannten Raphael G., der ihm seine Hilfe zusichert. Nach Sichtung mehrerer in Frage kommenden Händler entscheidet man sich für die Frankfurter Niederlassung eines Computerhändlers – und für einen Pentium im Wert von 3000 Mark. Auf Begleitsoftware wie DOS oder Windows verzichten die beiden.

Als Lars und Raphael den Rechner zu Hause aufbauen, erleben Sie eine Überraschung: Das CD-ROM-Laufwerk spricht nicht an, es fehlt jeglicher CD-ROM-Treiber. Telefonische Anfragen beim Händler führen zunächst zu keinem Ergebnis, deshalb beschließt Lars N, den Rechner zur Untersuchung nach Frankfurt zurückzubringen. Dort teilt man ihm mit, daß diese Prüfung kostenpflichtig sei, sofern kein Hardwareproblem vorläge bzw. die Schuld beim Anwender läge. Ein Mitarbeiter der Firma kopiert daraufhin mehrere Programme auf den Rechner, unter anderem einen CD-ROM-Treiber, und siehe da: Alles funktioniert, wie es sein soll.

Nur: Sämtliche Programme müssen wieder von der Platte gelöscht werden. Ein nachträglicher Kauf dieser Programme zum gleichen Preis sei, so der Verkäufer, nicht möglich, da dies nur mit einem PC-Kauf verbunden sei – nachträglicher Kauf käme teurer. Außerdem werden Lars N. noch 90 Mark für die Überprüfung berechnet. Im Glauben, daß er jetzt aber einen funktionierendes CD-ROM besäße, fährt N. wieder nach Hause – nur um festzustellen, daß es nach wie vor nicht läuft. Bei einer nochmaligen Untersuchung beim Händler wird schließlich festgestellt, daß es sich um ein bis dato unbekanntes DOS-Problem handele – und man händigt Lars N. eine Treiberdiskette aus, mit der es ihm nunmehr möglich ist, sein CD-ROM zu installieren. Die 90 Mark, so sagte man ihm, bekäme er selbstverständlich zurückerstattet, allerdings wäre dies aus buchhaltungstechnischen Gründen erst später möglich. Doch: Bis heute hat Lars N. von diesen 90 Mark nichts gesehen. Hilfesuchend wendet er sich per Leserbrief an die PC Power-Redaktion. Wir fragten daraufhin in der Zentrale der Firma nach, warum Lars N. diese 90 Mark bisher nicht erhalten hat.

Wir mischen uns ein

Uns teilte man auf Anfrage mit, daß der Vorgang bereits die Rechtsabteilung beschäftigt habe. Der Schriftverkehr allerdings wäre nicht mit Lars N. geführt worden, sondern mit dessen Bekannten Raphael G., der überdies bei einem Telefongespräch mit einem der Frankfurter Verkäufer sehr lautstark reagiert habe. Aus den Kaufunterlagen, maßgebend für die Abwicklung, war aber weder der Name des Raphael G. noch der von Lars N. ersichtlich, sondern lediglich der seiner Lebensgefährtin Stefanie E. Und jene hatte keinen Einspruch gegen die Zahlung von 90 Mark erhoben.

Auf unsere Bitte hin setzte sich die Zentrale umgehend mit Lars N. in Verbindung, da jener sowohl den Rechner als auch die Überprüfung bezahlt hatte – mit positivem Ergebnis: Da es sich um einen vom Käufer nicht zu verantwortenden Fehler gehandelt habe, soll er die 90 Mark zurückerhalten. Man hat sich überdies bei Lars N. entschuldigt und versprochen, daß die Sache schnellstmöglich bereinigt werden wird.

Allerdings hat die Sache nun doch ein kleines Nachspiel: Mittlerweile läuft das CD-ROM-Laufwerk nicht mehr, und Lars N. hat keine Ahnung, woran es liegen könnte. Sein Bekannter G. will davon nichts mehr wissen, und die einzigen, die Lars N. wirklich helfen könnten, sind die Techniker des Händlers. Lars N. traut sich aber nicht recht, sich an die Hotline der Firma zu wenden: „Am Ende ist es meine Schuld, und ich darf dafür bezahlen," sagt er ziemlich entmutigt. „Mir können die ja viel erzählen von Treibern, DOS und Windows 95, für mich sind das alles böhmische Dörfer."



Unsere Tips

- Verzichten Sie nicht auf die zum PC gehörende Software, sofern diese im Preis inbegriffen ist. Die meisten Fachhändler werden Ihnen diese auch ohne Aufforderung installieren.
- Lassen Sie sich vor dem Kauf den PC inklusive der installierten Hardware (Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk) vorführen. Hier sollte jemand aus Ihrem Bekanntenkreis mit anwesend sein, der bereits Ahnung von der Materie hat.
- Mündliche oder schriftliche Reklamationen sollten nur von Personen kommen, die auch im Kaufvertrag genannt sind.
- Prüfen Sie die schriftlich dargelegten Garantieleistungen des Herstellers/des Händlers. Für alle nicht im Garantieschein erwähnten Leistungen kann der Händler ein Entgelt verlangen.

Oooooooops!

schon mit 90 P$_{entium}$ S$_{uper-VGA}$ & High Color
auf der B2-Überholspur

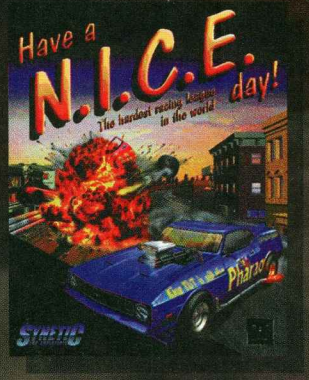


MAGIC BYTES

SYNETIC
The Funfactory

Ab 3. Januar '97 fahrbereit

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh



Power-Gameplay

Previews

Neues von Ubi-Soft	22
Panzer Dragoon	24
Bot-Soccer	26
Maxis simuliert wieder	28
Dominion	30

Reviews

Action

Amok	148
Cold Shadow	48
Cyber Gladiators	122
Hunter Hunted	56
Necrodom	144
Ravage D.C.X.	136
Realms of the Haunting	138
Star Control 3	62
Star Quest I	116

Adventure

9 – The Last Resort	52
Ace Ventura	120
Down in the Dumps	60
Die Enviro-Kids greifen ein	34
Käpt'n Blaubär Volle Ladung	58
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail	40
Shine	126
Time Lapse	64
Toonstruck	32
Toy Story	128
Versailles 1685 – Verschwörung Am Hof	130

Flug-Simulation

Das Hexagon-Kartell	124
Destruction Derby	47
US Navy Fighters	140

Knobelspiel

Snake Snap 2	54

Renn-Simulation

Daytona USA	146
International Moto X	142
Monster Truck Madness	129
NASCAR Racing 2	50

Sport

Fifa Soccer 97	36
NBA Full Court Press	134

Strategie

Blood & Magic	150
Lords of the Realm 2	38
War Wind	132

Wirtschaftssimulation

Fragile Allegiance	118
Holiday Island	46

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 Musikuntermalung, 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.

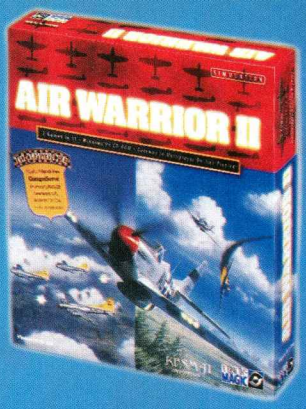
Aus der Gesamtwertung können Sie entnehmen, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt oder nicht. Was aber selbstverständlich nur unsere Meinung ist, die Kaufentscheidung fällen Sie ganz allein.



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.

Wie im Himmel, so auf Erden!

AIR WARRIOR II®
PC CD-ROM



iF22 LIGHTNING II™
PC CD-ROM

HARPOON®
Classic 97
PC CD-ROM



BATTLES OF
ALEXANDER THE GREAT™
PC CD-ROM



iM1A2 ABRAMS™
PC CD-ROM



FALLEN HAVEN™
PC CD-ROM

Die Games von

INTERACTIVE MAGIC™

Postfach 5161, 33279 Gütersloh

Die neuesten Infos zu diesen Produkten: www.imagicgames.com

Neues von Ubi Soft

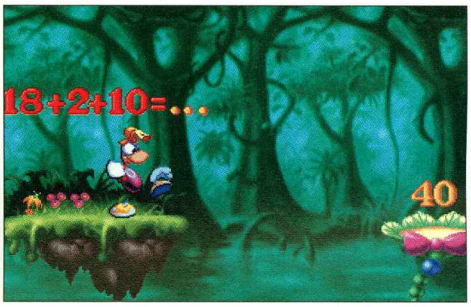
Martin Mirbach hat bei Ubi Soft nach Neuigkeiten gefragt und gleich ein ganzes Antwortpaket bekommen. Es scheint ein heißer Winter zu werden...



Er ist wieder da: Rayman, der Jump'n'Run-Held des Jahres 1996



Rumhängen und die Fäuste schwingen kann auch Klaus ganz gut...



...bei solchen Aufgaben kommt er aber ganz schön ins Schwitzen

Bei seinen Neuerscheinungen hat sich Ubi Soft gegen Ende des Jahres noch einmal ganz auf das Thema Lernsoftware eingeschossen. Und damit ist nicht nur Edutainment für die lieben Kleinen gemeint. Es werden auch Programme erscheinen, die den etwas älteren Menschen Spaß machen. So zum Beispiel Guitar Hits, der erste Titel aus der Learn & Play Reihe, bei dem Sie den richtigen Umgang mit einer Gitarre lernen können. Und zwar nicht staubtrocken und Note für Note, sondern gleich anhand von Songs, die jeder kennt: Blowin' in the Wind, Hey Joe, No Woman, No Cry, Dust in the Wind, Life by the Drop, Wild World und Sweet Home Alabama. Das Programm richtet sich konsequent an Einsteiger und erklärt die Grundlagen des Gitarrenspiels.

Dazu werden alle Songs in kleine Sequenzen aufgeteilt, an denen man sich Schritt für Schritt orientieren kann. In Videosequenzen wird gezeigt, wie bestimmte Passagen gespielt werden müssen. Auch viele Spieltechniken werden dabei besprochen, etwa Fingerpickings, Slides, Trills und Hammer-Ons. Insgesamt gibt es 70 ausführliche Lektionen mit insgesamt 180 Übungen. Sogar ein elektronischer Gitarrenstimmer wird mitgeliefert und sorgt dafür, daß sich erst gar keine Mißtöne einschleichen.

Nur die Übung macht den Meister

Wer Guitar Hits erfolgreich absolviert hat, oder von sonstwoher Kenntnisse des Gitarrenspiels mitbringt, darf sich voller Stolz als fortgeschrittenen Gitarrenspieler bezeichnen. Eine Urkunde bekommt er dafür zwar nicht, dafür aber die Möglichkeit, bei Guitar Hits, Volume 2 seine Spieltechniken zu verbessern. Hier dreht sich alles um Songs der Herren Lennon und McCartney. Yesterday, Let It Be, Michelle, Norwegian Wood, Blackbird, You've Got to Hide Your Love Away und Across the Universe werden mit allen Akkorden in verständlichen Videos erklärt. Zusätzlich werden Grifftabellen und Partituren gezeigt, um die Songs optimal einüben zu können.

Im Begleitbuch findet man außerdem alle Liedtexte und reichlich Hintergrundinformation. Ein kurzes Anfängerprogramm mit den Grundlagen des Gitarrenspiels gibt es hier ebenfalls (wahrscheinlich für alle, denen die Songs auf Teil 1 nicht so zusagen), auch das Stimmgerät ist wieder mit von der Partie. Zusätzlich kann man sich von einem Metronom den richtigen Takt angeben lassen und das Gespielte aufnehmen und mit dem Original auf der CD vergleichen lassen.

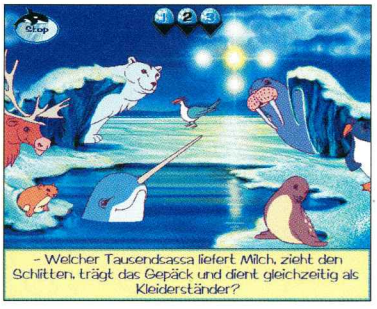
Schon die Preview-Versionen machen einen so guten Eindruck, daß ich mir wünschte, vor 15 Jahren das Geld meiner Eltern nicht für einen unmotivierten Gitarrenlehrer, sondern für einen PC ausgegeben zu haben. Aber damals gab's weder die noch die Learn & Play Serie von Ubi Soft...

Und jetzt die Kinder

In die fremde Welt der Arktis werden die



Wer's zu leicht findet, kann die Denkspiele in Payuta ja mal in einer anderen Sprache ausprobieren



Bei diesem Spiel handelt es sich um eine einfache Memory-Variante



Der erste Teil von Guitar Hits richtet sich an Anfänger und enthält Rock-Klassiker verschiedener Interpreten



Guitar Hits, Volume 2, richtet sich an Fortgeschrittene und enthält nur Lennon/McCartney-Songs

lieben Kleinen bei Payuta und der Eisgott entführt. An der Seite des Eskimojungen Payuta geht's vorbei an verschneiten Bergen, zugefrorenen Seen und dem tiefen Eismeer in eine fremde Welt. Das Prinzip, den Kids mittels Software ferne Kulturen und überlieferte Märchen näherzubringen, gehört ja zum Konzept der Reihe Ubi Kids.

Diesmal kann die Software in drei verschiedenen Sprachen laufen und ist somit auch für die sogenannten Heranwachsenden interessant, die gerade ihre erste Fremdsprache lernen. Eine schöne Geschichte gibt es obendrein: Payutas Reise ist nämlich ganz und gar nicht ungefährlich. Ziel ist es, seine entführte Schwester aus den Klauen des Eisgottes zu befreien und endlich den Frühling ins Dorf zurückzubringen.

In mehr als elf bunten Szenen gibt es mehr als 170 anklickbare Animationen, lehrreiche Puzzles, Rätsel und Memory-Spiele. Insgesamt 45 Minuten Musik, Ton und Lieder zum Mitsingen machen das Ganze lebendig. Außerdem wird noch ein farbenfrohes Büchlein mitgeliefert, das viele zusätzliche Informationen zum Nachlesen bietet. Besonders die Altersgruppe von vier bis acht Jahren wird sich über das Erscheinen von Payuta und der Eisgott gegen Ende 1996 freuen.



Ins Land der Eskimos führt Payuta und der Eisgott

Hallo, Herr Held!

Die beste Nachricht gibt's zum Schluß: Auch Rayman, der Held aus dem gleichnamigen Jump'n'Runs kehrt zurück, um die Kids in angemessener Weise auf die Tücken des Lebens vorzubereiten. Inspiriert wahrscheinlich durch den Erfolg und die unglaubliche Popularität des sympathischen Helden (siehe auch die Redaktions-Top Ten des Jahres 1996) hat man sich bei Ubi Soft entschlossen, dem kleinen Kerlchen eine Zusatzausbildung als Lehrer (Grundschule und Sekundarstufe 1) zu finanzieren. Jetzt ist er also wieder da und hat seinen Lehrplan, Lesen und Rechnen mit Rayman, gleich mitgebracht.

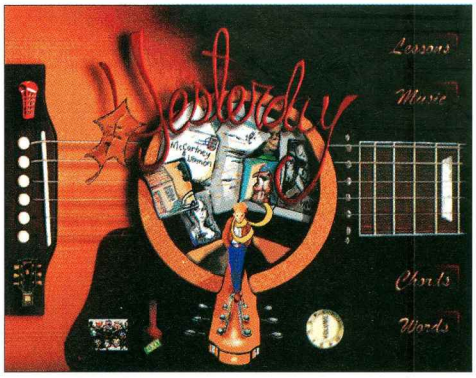
Wie schon bei Rayman geht es auch hier darum, das Versteck des geheimnisvollen Mister Dark zu finden. Die Oberfläche und das Spielprinzip bleiben dabei vollkommen erhalten, nur daß der Spieler diesmal auch seine Mathe- und Lesekenntnisse unter Beweis stellen muß. Das Programm wird in zwei Versionen erscheinen, einmal für Schüler der Klassen 1 und 2, ein anderes mal für die der Klassen 3 und 4. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen paßt sich dabei dynamisch dem Spielverlauf an.

Insgesamt wird es 12 verschiedene Lernkapitel mit mehr als 240 Spielebenen und 2500 Übungsfragen geben. Fragen und Übungen wurden von einem qualifizierten Pädagogenteam entwickelt und auf die Lerninhalte der betreffenden Schuljahre abgestimmt. So macht Lernen Spaß.

Obwohl das Spiel in seiner jetzigen Phase noch alles andere als komplett ist, die (zu) Spätgeborenen in der Redaktion uns zu einem ausführlichen Probelauf hinreißen lassen. Besonders natürlich auf Drängen von Klaus, der meinte, uns mit seinen in monatelanger Kleinarbeit antrainierten Rayman-Fähigkeiten in Grund und Boden spielen zu können. Leider kosteten ihn die etwas komplexeren Rechenaufgaben viel zu viel Zeit, und er belegte nur den vorletzten Platz.

Anm. des Cheflosers: Haben wir heute mal wieder ein Gläschen Mut getrunken?

Letzter wurde Lorenz, der mir aber gedroht hat, meinem Lieblingsteddy die Ohren abzuschneiden, falls ich seine Schwächen in meinem Preview offenlegen würde. Nun, der Teddy befindet sich mittlerweile in sicherem Exil und Lorenz kann nicht... Aber nein, dieser Kerl ist zu jeder Gemeinheit fähig, da werd' ich lieber schweigen wie ein Grab. Trotzdem: Wir hatten alle unseren Spaß und wenn Lesen und Rechnen mit Rayman so gut wird wie es jetzt schon aussieht, werden Sie (ach ja, und Ihre Kinder natürlich) ganz sicher ebensoviel Spaß damit haben.



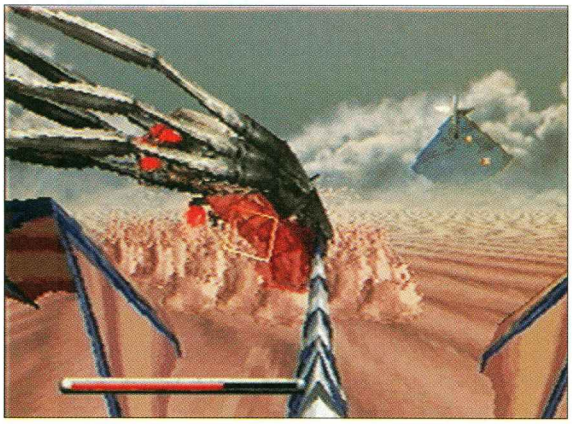
Zu jedem Song gibt's Unterricht, Videos, Texte und vieles mehr



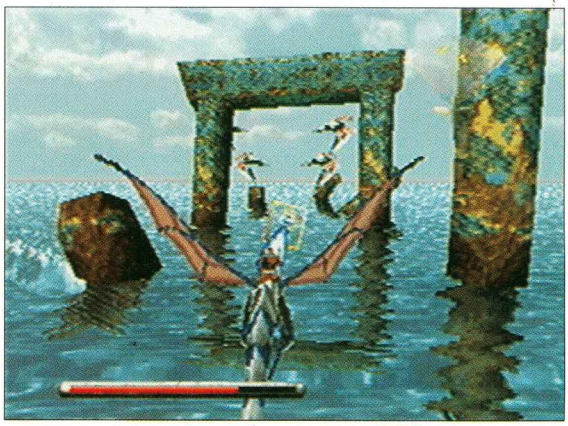
Der zweite Teil der Guitar Hits enthält zusätzlich zum Stimmgerät ein Metronom und die Möglichkeit, sein eigenes Gitarrenspiel aufzunehmen und mit dem Original zu vergleichen

Panzer Dragoon

Hersteller: Sega • Genre: Action



Gegen äußerst skurrile Gestalten muß der Drachenreiter kämpfen



Manche Landschaften bei Panzer Dragoon erinnern ein bißchen an Waterworld



In tiefen Tälern kämpft der Reiter des Blauen Drachen gegen das Böse

Mit Schlauchbooten demonstrieren tapfere Greenpeace-Recken in deutschen Häfen gegen den Import genmanipulierter Tomaten und Goldhamster. Doch während die Anhänger der Bio-Technologie von einer schönen neuen Gen-Welt träumen, zeigt uns Sega bereits eindrucksvoll die Schattenseiten der DNA-Spielereien.



Bei einem Jagdausflug entdecken Sie Ihre wahre Bestimmung

Wehret den Anfängen

In einer weit entfernten Zukunft ist die Menschheit fast völlig ausgerottet. Gentechnisch veränderte Tiere, sogenannte Bio-Maschinen, haben sich gegen die Menschen aufgelehnt. In grausamen Kriegen haben diese Kreaturen fast die gesamte Weltbevölkerung vernichtet. Schon droht das endgültige Aus für das menschliche Leben auf diesem Planeten, als der Stamm der Imperialen einen alten Turm mit längst vergessenen Waffen entdeckt. Diese Waffen stammen aus einer Zeit vor Erfindung der Bio-Maschinen. Mit ihnen könnten die Imperialen vielleicht alles gentechnisch veränderte Leben auslöschen und so die Menschheit von den furchtbaren Tieren befreien.

Doch die Imperialen finden Gefallen an ihrer neuen Macht. Statt ihre Waffen und ihr Wissen mit den anderen Menschen zu teilen, wollen sie lieber die gesamte Menschheit – beziehungsweise das, was davon noch übrig geblieben ist – versklaven.

Szenenwechsel: Bei der Jagd entdecken Sie per Zufall eine alte Höhle, in der sich gerade zwei mächtige Drachen einen spektakulären Luftkampf liefern. Der Reiter des einen Drachen wird von einem Laserstrahl tödlich verwundet. Mit letzter Kraft kann er sein Tier direkt vor ihren Füßen landen. Zitternd streckt er seine Hand nach der ihren aus. Ihre Finger berühren sich und in diesem Augenblick verschmelzen Ihre beiden Seelen. Nun sind Sie der Nachfolger des sterbenden Blauen Reiters. Auf dem Rücken seines Drachen müssen Sie fortan gegen die Imperialen kämpfen, um der Menschheit endlich den seit vielen Jahren sehnlichst erwarteten Frieden zu bringen.

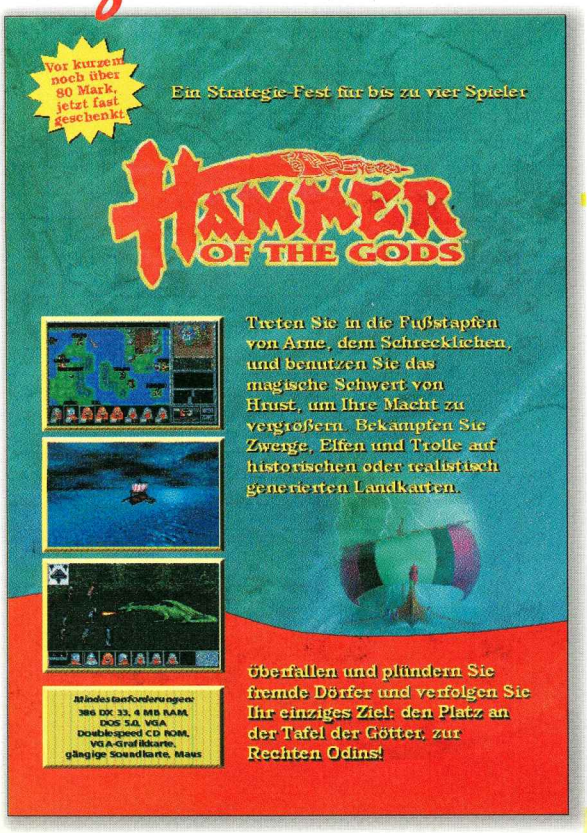
Der Ritt auf dem Drachen

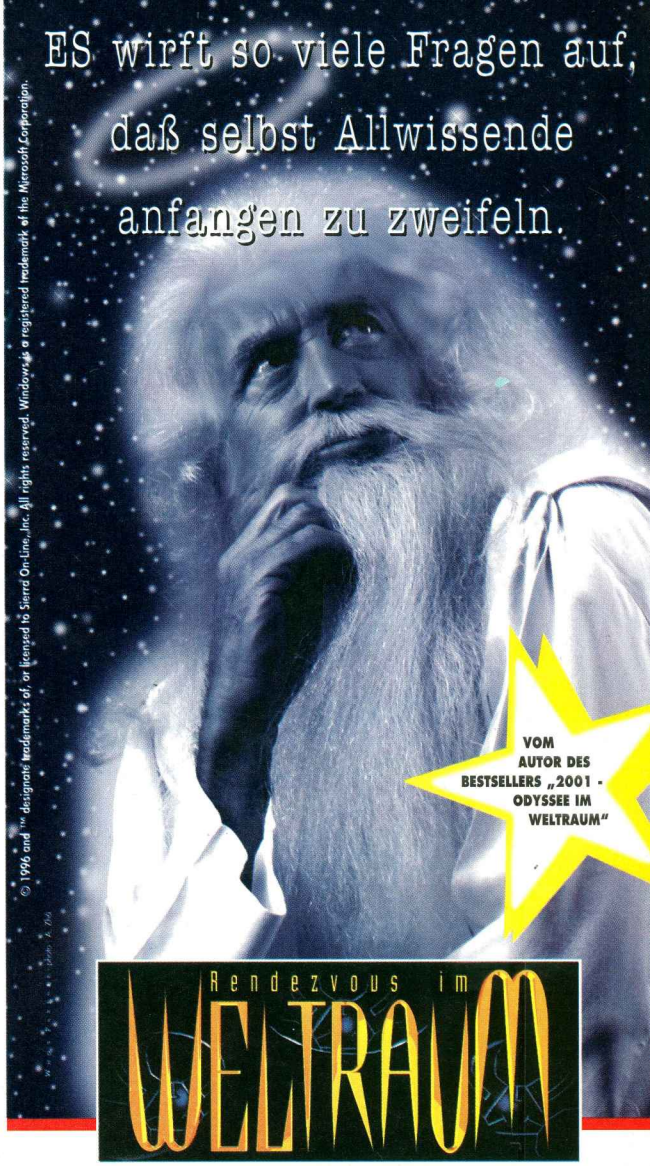
Ihrer Phantasie freien Lauf gelassen haben die Programmierer von Sega, als sie sich die Rahmenhandlung des Action-Games Panzer Dragoon ausdachten. Der Spieler muß bei diesem Game vom Rücken seines Drachen aus gegen äußerst skurrile Kreaturen kämpfen, wie sich selbst Frankenstein wohl nur in einem schlechten Traum hätte ausdenken können.

Auf der Suche nach dem mysteriösen Turm, in dem die Imperialen ihre Waffen lagern, reitet unser Held durch zahllose Levels. Wie immer bei derartigen Spielen sind gute Flugkünste und eine ruhige Hand am Feuerknopf gefordert. Sega-typisch kommt Panzer Dragoon mit bombastischer Musik-Untermalung, hübschem Intro und echtem Spielhallen-Feeling daher. Alles weitere, sobald wir eine testfähige Version von dem Spiel in die Finger kriegen.



Jetzt im Handel





ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT EGAL? WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Videosequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.





DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!

PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM

SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

RAM1111D

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

SIERRA®

Bot-Soccer

Hersteller: NMG/CAPS • Genre: Action

In letzter Zeit schießen die Fußball-Spiele nur so aus dem Boden. Ob Bundesliga Manager 97, FIFA 97 oder Bot-Soccer, alle drehen sich um den runden Ball – oder zumindest die Dose. Denn bei Bot-Soccer herrschen etwas andere Regeln. Warum dem so ist, erklärt Ihnen Marco Gremmel.

Bot-Soccer spielt in einer fernen Zukunft. Und aus welchen Gründen auch immer, zu dieser Zeit wird es nur noch eine Sportart geben. Damit verbauen sich die Hersteller NMG und CAPS zwar eine Fortsetzung wie zum Beispiel Bot-Tennis, doch das erklärt natürlich die große Beliebtheit dieses "Fußball"-Spiels. Anstatt eines Balles verwenden die Spieler eine Dose Cyberkraut. Was das nun genau ist, habe ich auch durch ausführliche Recherchen nicht herausfinden können, doch ich vermute, daß es sich dabei um ein Mikrowellen-Gericht handelt, schließlich ist Bot-Soccer ein modernes Spiel. Die Akteure auf dem Spielfeld sind im Übrigen keinesfalls Menschen, sondern vielmehr Roboter. Jedes Team kämpft mit vier dieser Blechmaschinen um den Sieg.

Unfair Play

Wenn Sie auch jedes Wochenende bei den Bundesliga-Spielen empört auf die Schiedsrichter fluchen, weil diese schon wieder ein Foul übersehen haben, dann wird Ihnen bei Bot-Soccer schnell die Stimme wegbleiben. Denn auf dem Monitor werden Sie alles andere als faire Spiele erleben. Sie können Ihrem Gegner die Dose nämlich nur abnehmen, indem Sie foulen. Und so erlernen Sie schnell das Einmaleins des unfairen Spiels.

Die unterschiedlichen Roboter haben verschiedene Fähigkeiten, um ihre Gegner im Gefecht auszuschalten. Die preisgünstigeren Modelle beherrschen das auf-den-Kopf-springen, später werden Sie auf die ungewöhnlichsten Taktiken und Waffensysteme zurückgreifen können, um in Dosenbesitz zu kommen. Gegen Ende werden Ihnen sogar intelligente Missles zur Verfügung stehen. Jeder Roboter, der von einem anderen Spieler gefoult wird, ist je nach angewendeter Waffe und Modell für eine bestimmte Zeit außer Gefecht gesetzt. Damit hat die Gegenpartei natürlich genügend Gelegenheit, die Dose an sich zu reißen und es ihrerseits zu versuchen, ein Tor zu schießen.

Kontrolle ist alles

Als Spieler haben Sie die absolute Kontrolle über die Steuerung der kleinen blechernen Maschinen und können frei über die Strategie und das Spielverhalten des eigenen Teams entscheiden. Hierzu stehen einige Verwaltungsoptionen zur Verfügung. Außerdem können Sie jederzeit Roboter kaufen bzw. verkaufen und sich neue Ausrüstung anschaffen.

Das Spiel selbst kann in unterschiedlichen Modi ablaufen. Da wäre zuerst das Training zu nennen, welches zur Gewöhnung an das doch sehr ungewöhnliche Spielprinzip dient. Im Team-gegen-Team-Modus können Sie einzelne Spiele austragen, also die geeignete Wahl für das Zocken zwischendurch. Schließlich wird Sie der Liga- und der Meisterschafts-Modus längere Zeit beschäftigen.

Acht lernfähige Roboter mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten stehen Ihnen zur Wahl. Sie müssen nur noch die Entscheidung über die Ihrer Ansicht nach beste Verteilung im Spiel treffen, und schon kann es losgehen. In zwei Halbzeiten zu je vier Minuten liegt es nur an Ihnen, so oft wie möglich in Dosenbesitz zu kommen, sich das Spielgerät nicht mehr abnehmen zu lassen, so schnell wie möglich das gegnerische Tor zu erreichen und dann am besten auch noch einen Punkt zu machen. Der Kampf findet auf verschiedenen Spielfeldern statt, die alle unterschiedliche Eigenschaften mit sich bringen.

Technisches Allerlei

Mit einem 486 DX2/66 und 8 Megabyte RAM können Sie sich wahlweise in einer Auflösung von 640x480 oder 320x200 aufs Spielfeld begeben. Ein Netzwerkspiel mit noch mehr Waffensystemen wird für Spaß mit mehreren menschlichen Spielern sorgen. Fetzige Musik soll das ganze passend untermalen.

Ich bin bereits jetzt ziemlich sicher, daß sich Bot Soccer für den kurzen Spielspaß zwischendurch eignet. Ob es zu mehr reicht, das werden Sie und ich wahrscheinlich schon in der nächsten PC Power erfahren.



Gleich kann's losgehen!



Da Sie es nicht besser wissen: Ich spiele die Meteors!



Haben Sie noch den Überblick?



Angriff des blauen Hais

KÖNIBERG v. KERENSKI

SHINE

DIE ANGST HAT EINEN NAMEN

ERSTAUFLAGE IN LIMITIERTER METALLBOX





Es wird Sie verändern.

Sie sind Shine, aber wer ist Shine? Sie befinden sich in Twilight City - ein Ort, an dem einst das Leben blühte.
Auf einer Reise zwischen Realität, Traum und Wahn, erkunden Sie
das schreckliche Geheimnis Ihrer eigenen Vergangenheit.
Künstliche Kreaturen, verschwundene Musiker, weder Tag noch Nacht,
welches Geheimnis verbirgt diese düstere Stadt?

Werden Sie zu Shine und finden Sie es heraus.

Ein Grafikadventure der anderen Art, das Sie völlig in seinen Bann zieht
und zukünftig Ihr Leben bestimmt. Tauchen Sie ein in die Welt von Shine!
Aber Vorsicht: Es gibt immer genug gekachelten Platz für die, die das Unsichtbare sehen!

Nach diesem Abenteuer wird nichts wieder so sein wie es scheint...

DAS CD-ROM ADVENTURE FÜR PC UND MAC – AB NOVEMBER 1996 IM HANDEL!

CHILLI

BMG im Internet: http://www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE

Die Rückkehr der SIMulanten

Mit zahlreichen neuen Games wollen die Simulationsspezialisten von Maxis 1997 den Spielemarkt aufrollen. SimLorenz sah sich in Hamburg an, was die US-Firma zu diesem Zweck entwickelt hat.

Bekannt wurde Maxis als die Firma hinter SimCity. Dieses Game, bei dem der Spieler eine eigene Stadt planen kann, gehört seit vielen Jahren zu den beliebtesten Simulationen. Gerade auf dem deutschen Markt, wo sich das Genre besonderer Beliebtheit erfreut, war Maxis lange Zeit die Nummer 1. Nicht weniger erfolgreich war auch der direkte Nachfolger: In den USA wird SimCity 2000 mittlerweile sogar an Schulen eingesetzt.

SimCopter

Klar also, daß Maxis an diesen Erfolg anknüpfen will, und die Geschichte von der virtuellen Stadt eine Fortsetzung bekommt. Bei dem in England pünktlich zum Weihnachtsgeschäft herausgebrachten SimCopter geht es diesmal allerdings nicht darum, eigene Städte zu bauen, sondern in bereits bestehenden Städten Einsätze mit einem Helikopter zu fliegen.

Die Auswahl an Missionen ist weit gefächert: Mal müssen Schiffbrüchige vom Hubschrauber aus mit einer Seilwinde gerettet werden. Bei einem anderen Auftrag ist das Auto von flüchtigen Bankräubern aus der Luft zu verfolgen und gegebenenfalls mit den Bordwaffen aufzuhalten. Auch bei Unfällen wird der SimCopter eingesetzt: Bei einem Feuer in der Innenstadt müssen die Wagen der Feuerwehr aus der Luft dirigiert werden, und nach einem Crash auf der Autobahn muß der Spieler dort landen, um Verletzten Erste Hilfe zu leisten, weil der Rettungswagen im Stau steckengeblieben ist. Verschiedene Helikopter-Typen und insgesamt 30 Städte stehen für die unterschiedliche Aufgaben zur Verfügung.

Der Clou beim SimCopter-Spiel ist die Kompatibilität zu bestehenden SimCity 2000-Stadtplänen. So kann der Spieler Städte, die er mit SimCity 2000 gebaut hat, anschließend mit dem SimCopter überfliegen. Jedes städtebauliche Detail das er mit SimCity geschaffen hat, von der Polizeistation über den Stadtpark bis zur Autobahn, findet er dann beim SimCopter-Flug als 3-D-Modell wieder.

Und nicht nur der Grundriß der Städte wurde übernommen. Auch die zahlreichen Charakteristika der virtuellen Städte aus SimCity, etwa die Verbrechensrate oder die Umweltverschmutzung haben Auswirkungen auf die SimCopter-Missionen. Wer beispielsweise bei SimCity eine Metropole mit wenigen Polizeistationen geschaffen hat, muß, wenn er sie für SimCopter verwendet, zahlreiche Einsätze gegen Verbrecher fliegen. Hat er die Verbrechensrate in seiner Stadt hingegen niedrig gehalten, so wird der Heli vor allem gegen Verkehrssünder oder bei Unfällen eingesetzt.

Die Hardware-Anforderungen hat Maxis – für ein Spiel dieses Genres – relativ niedrig angesetzt: Ein Pentium mit 75 MHz und 16 MB sowie SVGA-Grafik soll ausreichen, die Flugsimulation unter Windows 95 flüssig zu betreiben. Gegenüber dem hier gezeigten Bildschirmfoto aus einer Pre-Beta-Version des Programms wird sich die Grafik allerdings noch mal um einiges verbessern, verspricht Maxis. In Deutschland wird der SimCopter wohl frühestens im Januar oder Februar in den Regalen der Computerläden landen.



Erstmals in 3-D: Mit dem SimCopter durch SimCity-Städte fliegen



Bei SimCopter hat der Spieler verschiedene Heli-Typen zur Auswahl

SimGolf

Mit SimGolf will Maxis auf dem hart umkämpften Markt der Golf-Simulationen Fuß fassen. Von den zahlreichen Konkurrenzprodukten soll sich das Programm durch das Steuerungssystem Mouse-Swing abheben. Hiermit kann der Spieler Richtung und Stärke seines Schlages besonders feinfühlig per Mausbewegung kontrollieren. Mit dem integrierten Editor können neben den bereits vorhandenen Golf-Kursen noch eigene Greens erstellt werden. Der Golfplatz-Planer Robert Trend Jones Jr. gibt in mehreren Video-Clips eine Anleitung für das ganz persönliche Platz-Design. Via Internet oder im Netzwerk können auch mehrere Spieler bei SimGolf gegeneinander antreten. Als Mindestvoraussetzung nennt Maxis einen 486 DX 2/66 mit 12 MB RAM, SVGA und Windows 95. Erscheinen wird das Game hierzulande wohl frühestens im Februar.



Mit SimGolf will Maxis den umkämpften Golf-Markt aufrollen

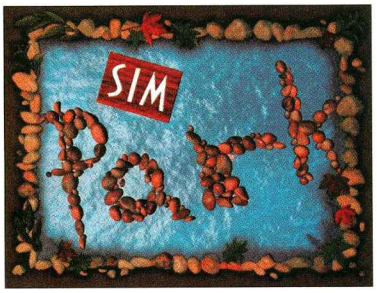
SimPark

Mehr an das jüngere Publikum wendet sich die Firma mit der Freizeitpark-Simulation

SimPark. Kinder können bei diesem Spiel einen kompletten Freizeitpark anlegen,



SimPark ist der Freizeitpark für die Kleinen, Tiere und Pflanzen inklusive



Mit SimPark können Kinder die Natur am Bildschirm erforschen – oder ein weiteres Disneyland entwerfen

wahlweise im Stil eines Naturschutzgebietes oder mehr nach dem Vorbild von Disneyland. Hierzu kann sich der Nachwuchs aus einer Bibliothek mit einer Auswahl an Tieren, Pflanzen und Geräten (z.B. Karussels oder Parkbänke) bedienen. Ein Ranger und ein sprechender Frosch geben Hilfe beim Parkdesign.

SimTunes

Ebenfalls für Dreikäsehochs wurde SimTunes entwickelt. Bei diesem Spiel können Kinder mit bunten Bausteinen und Insekten auf dem Bildschirm Melodien komponieren. Jeder Baustein entspricht dabei einem bestimmten Ton, jedes Insekt



Mit SimTunes auf ganz neue Art komponieren: Einfach mit dem Käfer über die Tonleiter krabbeln

einem anderen Instrument. Nach den Vorgaben des Spielers laufen diese Insekten nun über die bunten Baustein-Bilder auf dem Monitor und spielen damit ein- oder mehrstimmige Melodien. Kinder können so eigene Klangbilder auf ihrem Computer entstehen lassen und dabei spielerisch die Lust an der eigenen Komposition entdecken. Eine Garantie, daß der Nachwuchs mit diesem Game so begabt wie Mozart wird, will Maxis allerdings nicht geben. Beide, SimPark und SimTunes laufen auf einem 486er mit 8 MB RAM und Windows 3.1 oder Windows 95.

SimKlaus

Was noch fehlt? Nachdem Maxis nun fast jeden Bereich des alltäglichen Lebens in den Computer gebracht hat, würde sich das Power-Team noch einen SimChefredakteur wünschen. Das Programm sollte pflegeleicht sein, immer gute Laune haben, und vor allem einen ganz großen Aus-Schalter besitzen.

Anm. des Chefsimulanten: Meine Wunschprogramme sind SimSalabim (verhindert derartige Kommentare durch Zauberkraft), SimPel (damit kennt sich Lorenz bereits aus) sowie SimPtom (Gesundheits-Ratgeber für Redakteure, die allzu frech werden).

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

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

Dominion

Hersteller: BMG/7th Level • Genre: Strategie

Wie Sie vielleicht schon wissen, ist Marco Gremmel ein Fan von Strategie-Spielen und begeisterter Netzwerk-Zocker. Dominion, das noch vor Weihnachten erscheinen soll, soll der absolute Knüller in Sachen Strategie zu werden und neue Maßstäbe zu setzen. Das versprechen jedenfalls Presseankündigungen und eine Beta-Version.

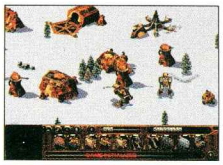
Dominion spielt in einer fernen Zukunft, in der die Menschen dabei sind, die Erde zu verlassen und fremde Himmelskörper zu bevölkern. Zu dieser Zeit ist man dabei, die Kolonisierung in drei verschiedenen Alien-Regionen der Galaxie auszuweiten. Als es zu Gefechten kommt, wird ein privates Unternehmen beauftragt, Stützpunkte zu errichten und zu verteidigen. Sie betreiben als Spieler dieses Verteidigungsunternehmen. Natürlich klingt die Story dünn, weist Lücken auf und bietet nichts neues. Aber wer erwartet das schon? Dominion ist ein Strategie-Spiel, welches einfach nur pure Action liefern soll.

Bemerkenswerte Features

Und damit das gelingt, hat man sich bei 7th Level viel Mühe gegeben. So bietet man vier verschiedene Spezies. Neben den Menschen sind die Scorps, Darkens und Mercenaries mit von der Partie. Und allein das ist schon bemerkenswert. Die meisten Strategie-Spiele beschränken sich nämlich auf nur zwei Parteien. Hier wurden für jede Rasse unterschiedliche Gebäude, Fahrzeuge und Fußeinheiten erstellt, wodurch so schnell keine Langeweile aufkommen dürfte.

Je nachdem, für welche Rasse Sie sich entschieden haben, werden Sie Ihre Missionen auf einem Eis-, Lava- oder Wüstenplaneten bestreiten müssen. Fünfundzwanzig Aufträge und zahlreiche Untermissionen sollen für schlaflose Nächte sorgen. Natürlich wird auch ein Netzwerk-Modus geboten, bei dem bis zu acht menschliche Computergegner gegeneinander antreten dürfen. Hauptsächlich um das Spielen im Netz noch interessanter zu machen, wird auch ein Leveleditor beiliegen, mit dem man problemlos eigene Karten erstellen kann.

Auch in technischer Hinsicht wird dem Spieler alles geboten, was er sich nur wünschen kann. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich aufgebaut und einfach zu bedienen. Die Maus-Steuerung steht Spielen wie Command & Conquer ebenfalls in nichts nach. Für Strategie-Freaks, die schnell handeln, gibt es die wichtigsten Befehle auch als Hotkey auf der Tastatur. Einzigartig ist die Vielfalt der Bildschirmauflösungen. Da das Spiel unter Windows läuft und flexibel auf die Einstellungen in der Systemsteuerung reagiert, sind Auflösungen von 640 x 480 bis hin zu 1280 x 1024 Pixel möglich. So werden auch die Besitzer schneller Rechner und großer Bildschirme voll auf ihre Kosten kommen und immer alles im Blickfeld behalten.



Sollen sie nur kommen! Ich bin vorbereitet

Angespielt

BMG stellte uns bereits vor Erscheinen des offiziellen Produkts eine spielbare Beta-Version zur Verfügung, damit wir uns eine ersten Eindruck über das spätere Geschehen auf dem Bildschirm machen können. Und ich muß sagen, daß ich von dem, was sich auf meinem Monitor abspielte, begeistert bin. Die Grafiken sind toll, die laufenden, fahrenden und schwebenden Vehikel sind schön animiert und einfach zu steuern. Vor allem hat mich begeistert, daß Windows 95 nicht gleich beim ersten Versuch, das Spiel zu starten, den Geist aufgab, wie das bei den meisten anderen für dieses Betriebssystem programmierten Games der Fall ist. Das weist auf eine professionelle Programmierung hin.

Ich kann nur auf einen neuen Strategie-Hit hoffen, denn echte Highlights auf diesem Gebiet sind spärlich gesät. Natürlich sieht man schon an der Alpha-Version, daß Dominion einiges kopiert, was von C&C und Warcraft eingeführt wurde. Doch ist es im Genre Echtzeit-Strategie im Grunde nicht möglich, etwas komplett Neues zu schaffen. Das, was ich sehen konnte, hat mir sehr gut gefallen.

Sollte BMG alle gemachten Versprechungen einhalten, kann Dominion in Sachen Spielspaß sogar noch besser werden als Alarmstufe Rot, der zweite Teil von Command & Conquer. Ich jedenfalls kann es kaum erwarten, eine testfähige Version in die Finger zu bekommen.



Futuristisch und funktionell: Die Gebäude der Menschen



Explosionen mit Stil: Angriff auf die gegnerische Basis



Vulkanisch, praktisch, gut

Heavy Christmas

(dt.: schwere Weihnacht)



Z DV

Command & Conquer II* DV

Denkhammer: Strategiepaket für nur 149.-

Bundesliga Manager 97 DV

NHL Hockey 97 DV

Bewegung ist gesund: Sportpaket für nur 129.-

Schleichfahrt DV

Silent Hunter EV

Das Tauchpaket für nur 109.-

Formula 1 GP2 EV

The Need For Speed SE DV

Hol Dir Dein Rennpaket für nur 129.-

AFTERLIFE	DV	75.-
AH 64 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY*	DV	69.-
ATF	DV	69.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
COMMAND & CONQUER 2*	DV	89.-
CREATURES*	DV	69.-
CRUSADER NO REGRET	DV	65.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL*	EV	79.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DAYTONA USA*	DV	69.-
DER PLANER 2	DV	69.-
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	69.-
EARTHSIEGE 2	DV	79.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	DV	75.-
FIRE FIGHT	DV	59.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	79.-
GENE WARS	DV	75.-
HARDLINE	DV	59.-
HIND	DV	65.-
HUGO 4	DV	55.-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
LIGHTHOUSE	DV	79.-
MAX	DV	75.-
MDK	DV	85.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR 2*	DA	79.-
NHL HOCKEY 97	DV	69.-
NORMALITY	DV	69.-
PRIVATEER THE DARKENING*	DV	69.-
RALLEY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT	DV	69.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	EV	49.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75.-
SYNDICATE WARS	DV	69.-
THE CROW: CITY OF ANGELS*	DV	79.-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TOMB RAIDER*	DV	69.-
TOONSTRUCK*	DA	69.-
VIRTUA FIGHTER	DV	69.-
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 möglich!

0180 5 130 530

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Spezialpreisliste gegen Altersnachweis anfordern!

Irrtum vorbehalten.

★★★

Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog mit weiteren 700 Titeln anfordern!



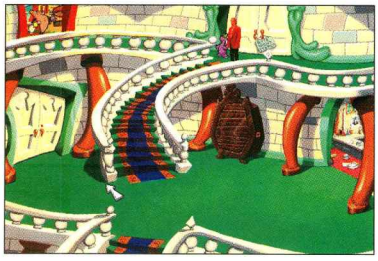
BORIS GAMES

TOONSTRUCK

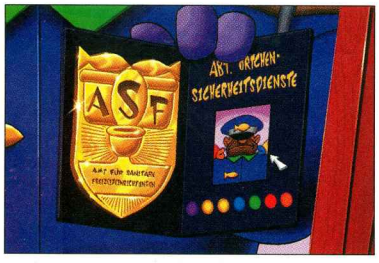
Ein Land, in dem alle immer ganz nett zueinander sind und niemand andere zur Arbeit treibt? Prima, dachte sich Lorenz, da gibt es bestimmt keine Chefredakteure. Also auf nach Niedlingen.



Blocks Hase Fluffy ist reichlich niedergeschlagen über den Untergang von Niedlingen



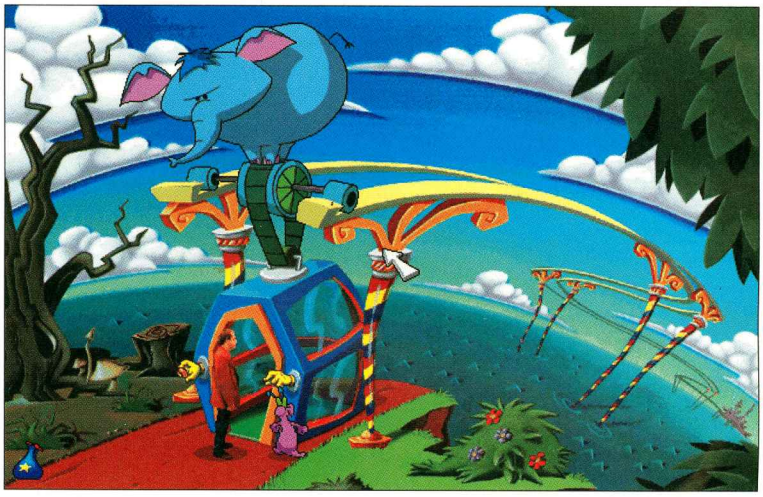
Im Palast von König Nick lösen Block und Flux die ersten Rätsel



Im Trickreich gibt es sogar ein Sicherheitsdienst für stille Örtchen



Hörenswert: Blocks Spiel auf der Hamelner Pfeifenorgel



Die Elefantentret-Schwebebahn fährt direkt in Flux' Heimat

Der schwärzeste Tag im Leben des Trickzeichners Mal Block war wohl jener, an dem er die Comic-Figur Fluffy Schnuffelhäschen erfand. Denn seitdem muß er für seinen Chef, den Filmproduzenten Sam Schmaltz, Tag für Tag neue Episoden aus dem Leben dieser possierlichen Trickfigur zeichnen. Seit über zehn Jahren läuft die Fluffy Schnuffelhäschen-Show mittlerweile im Fernsehen.

Und statt diese zum Erbrechen liebe Figur endlich den verdienten Filmtod sterben zu lassen, will Schmaltz noch mehr Geld machen mit dem kleinen Nager. Eine riesige Hasenfamilie soll der begabte Zeichner Block rund um seinen Schnuffelhasen erfinden – genug Tiere, um noch eine zweite Fernsehshow mit den Puschelviechern zu starten. Ein Alptraum für den armen Block. Denn viel lieber würde er endlich wieder neue Trickfiguren erfinden, oder seine heimliche Leidenschaft, den frechen rosa Flux W. Wild zum Zelluloid-Leben erwecken. Sam Schmaltz aber will davon nichts hören.

Block setzt sich sogleich an seinen Schreibtisch, um die Hasenfamilie zu entwerfen. Doch dann passiert etwas Unglaubliches. Der Fernseher in seinem Büro geht an und Fluffy erscheint auf dem Bildschirm. Als Block das Gerät ausschalten will, zieht ihn eine starke Kraft in den Fernseher hinein – mitten in die Zeichentrick-Welt von Fluffy.

Wer rettet Niedlingen?

Und die ist keineswegs so zuckersüß, wie Block sie einst entworfen hatte. Der böse Graf Widerlus hat nämlich eine Übelator-Maschine entworfen, mit der er Niedlingen, das Land in

Ein originelles Zeichentrick-Adventure mit etwas zu leichten Rätseln

dem Fluffy lebt, in eine häßliche leblose Wüste verwandeln will. Dagegen hätte Mal Block ja eigentlich nichts einzuwenden. Schließlich kann er Fluffy schon lange nicht mehr ausstehen. Wenn der mit seiner Welt unterginge, wäre das Block sogar sehr recht.

Doch leider weiß der arme Block nicht, wie er aus dieser Zeichentrick-Welt zurück in seine Wirklichkeit kommen kann. Der einzige, der ihm zurückhelfen könnte, ist Nick, der kugelköpfige König von Niedlingen. Der aber will Block nur helfen, wenn dieser ihm einen kleinen Gefallen tut: Nicks Hoferfinder hat eine Gegenmaschine zu Widerlus Übelator

entworfen, mit der man Niedlingen vor dem bösen Grafen retten könnte. Um die Maschine zu bauen, fehlen Nick aber noch ein paar Einzelteile. Findet Block diese Teile, so will ihn der König zur Belohnung zurück in seine Welt bringen.

Hoppla, hier kommt Flux

Zum Glück ist Mal Block nicht ganz allein mit dieser Aufgabe. Denn plötzlich taucht auch die von ihm erschaffene Film-Figur Flux W. Wild auf und hilft ihrem Schöpfer Block bei der Suche nach den fehlenden Bauteilen. Flux unterscheidet sich deutlich von den Niedlingern. Denn während die immer nur nett und lieb und lieb und nett sind, hat Flux immer einen coolen Spruch auf den Lippen. Er liebt es, Niedlinger zu beleidigen und zu allen Dingen seinen Kommentar abzugeben. Genaugenommen kommt Flux auch gar nicht aus Niedlingen, sondern aus dem benachbarten Toon-Land, wo noch mehr wilde Trickfiguren wie Flux leben.



Im Schlafzimmer des Königs muß Block die Geheimtür finden



Im WACME-Kaufhaus gibt es jede Menge Zeichentrick-Zubehör

In seiner frechen Art ist Flux das unterdrückte Alter Ego von Mal Block. Der empfindet es als Strafe, in Niedlingen herumzuirren. Eigentlich möchte er nur so schnell wie möglich wieder weg aus diesem Land. Aber dazu braucht er eben erst die Bauteile für die Gegenmaschine. Und bis er die zusammen hat, müssen er und Flux noch eine ganze Menge Abenteuer bestehen.

Trickfilme in Kino-Qualität

Toonstruck ist ein Adventure für Toon-Fans. Wenn Sie im Kino über den Hasen Roger Rabbit lachen konnten, dann werden Sie auch an diesem Spiel viel Spaß haben. Genau wie die Geschichte von dem Toon-Hasen lebt auch Toonstruck vom Miteinander und manchmal auch Gegeneinander der Toon-Figuren und der Menschen aus Fleisch und Blut.

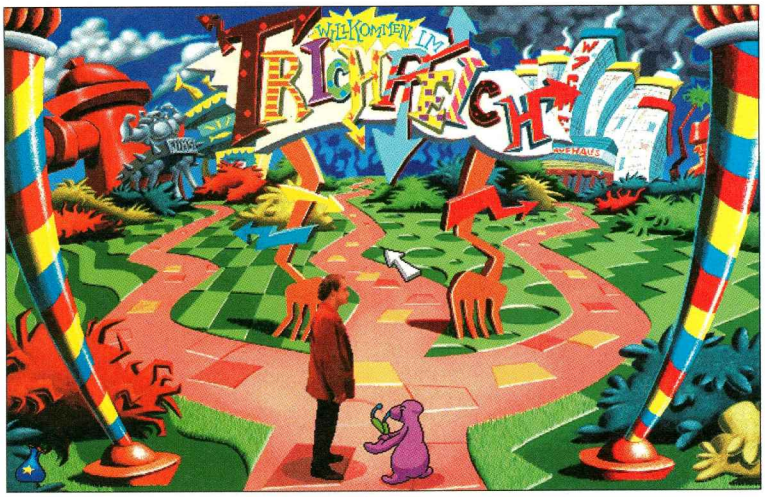
Kino-Qualität hat aber nicht nur die Story von Toonstruck, sondern auch das Spiel selbst. So wird die gesamte Adventure-Handlung immer wieder von zahlreichen sehenswerten Zeichentrickfilmen unterbrochen. Schon das originelle Intro macht so richtig Lust auf das Spiel. Sehenswert sind aber auch die Vorführung des neusten Zeichentrickzubehörs im WACME-Supermarkt auf der Toon-Insel oder die Eskapaden der kleinen Maus in der Niedlinger Kneipe.

Noch besser als die Grafik hat mir bei diesem Adventure der Sound gefallen. Die Hintergrund-Melodien passen prima zu den einzelnen Szenen. Mal tönt Tschaikowsky aus den Boxen, mal echte Toon-Filmmusik, und im Palast von König Nick wird die Begleitmusik echt "royal". Zu meinen persönlichen Lieblingsszenen gehört Blocks Spiel auf der Hamelner Pfeifenorgel. Lobenswert: Virgin hat nicht den Fehler vieler Softwarehäuser gemacht, aus Kostengründen totale Laien als deutsche Synchron-Stimmen zu nehmen. So kommt auch in der Sprache Witz 'rüber, beispielsweise bei Blocks Gespräch mit seinem Hasen Fluffy.

Ansonsten sind die manchmal etwas doppeldeutigen Dialoge guter Adventure-Durchschnitt. Das Auswählen der Antworten erfolgt durch Auswählen von Icons. Große Auswahlmöglichkeiten gibt es bei den Antworten allerdings nicht. Dafür wirken die Dialoge aber auch nicht wie Flickwerk, was bei manchen schlecht durchdachten Adventures schon mal der Fall ist.

Etwas zu leicht geraten für echte Freaks sind die Rätsel bei Toonstruck. Die meisten Kombinationen haben geübte Spieler schon nach kurzer Zeit gefunden. Wer bereits eines der exzellenten Lucas Arts-Adventures gelöst hat, wird auch bei Toonstruck keine großen Schwierigkeiten haben. Dafür kommen aber auch Anfänger hier zum Zug.

Aber auch Profis brauchen eine ganze Weile, bis sie beide Spiele-CDs durchgespielt haben. Schon allein wegen der vielen sehens- und hörenswerten Trickfilme und Dialoge. Ich habe jedenfalls eine Menge Zeit mit diesem Spiel verbracht. Und das habe ich keine Minute bereut.



Im reichlich abgedrehten Trickreich ist Flux zuhause

TOONSTRUCK

Alternativen:
Orion Burger
Core ● ca. 90 Mark
Mutation of J.B.
Neo/Topware ● 49,95 Mark
Muppet Treasure Island
Activision ● ca. 100 Mark

Hersteller: Virgin Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, VESA 2.0-kompatible SVGA-Grafikkarte, MS-DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Viele Trickfilme
Verschiedene Hintergrundmusiken

Kontra
Leichte Rätsel

Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**18 von 20**

TOTAL: 85

Die Enviro-Kids greifen ein

Martin Mirbach wechselt vorübergehend zur Redaktion der Müllgazette.

Wissen Sie eigentlich, wie man seinen Chefredakteur ganz leicht zum Bellen bringt? Erzählen Sie ihm einfach von einer ominösen Adresse, bei der man ein Spiel ganz umsonst bekommt. Das überraschte "Wo? Wo? Wo?" wird garantiert keine zwei Sekunden auf sich warten lassen. Bevor Sie die Adresse allerdings verraten, sollten Sie sich unbedingt Ihr eigenes Exemplar sichern.

Versunken im Müll

Das kleine Städtchen Waldbach feiert in ein paar Tagen sein 500-jähriges Stadtjubiläum. Ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt macht sich die helle Aufregung breit: Die Müllwerker treten in einen unbefristeten Streik und verlangen eine bessere Bezahlung. Und das, obwohl die Stadtverwaltung aus dem Jubiläum eine Touristenattraktion machen wollte, um so das Interesse an Waldbach als Urlaubsort zu wecken. Jetzt aber droht der malerische Ort ausgerechnet an seinem Ehrentag im Müll zu versinken.

Mit dem Müll gab's ohnehin schon genug Ärger. In der Fabrik des Verpackungsfabrikanten A. B. Fall arbeitet nämlich ein Großteil der einheimischen Bevölkerung. Sie alle wissen, daß es der Industrielle mit dem Umweltschutz nicht so genau nimmt, halten aber den Mund, weil sie von ihm abhängig sind. Doch nun plant der ominöse Herr Fall ganz in der Nähe eine riesige Müllverbrennungsanlage zu errichten und versucht gleichzeitig, belasteten Produktionsmüll illegal ins Ausland zu schaffen. Die Ereignisse drohen sich zu überschlagen.

Aber es gibt einen, der die vollständige Aufklärung der Ereignisse auf die eigenen Fahnen geschrieben hat: August Münzer, der Herausgeber der Waldbacher Tageszeitung. Er gründet die "Müllgazette" als Beilage zu seiner Zeitung, und da er weiß, wie sehr sich Kinder für eine gute Sache engagieren, stellt er vier davon als Nachwuchsredakteure ein. Sie haben vier Tage Zeit, alles Wissenswerte über Abfallvermeidung zusammenzubringen, die Pläne von A. B. Fall aufzudecken und die Waldbacher Bevölkerung zu informieren.



Klaus im Foyer des Power-Tower, aber die Empfangsdame will ihn nicht zu mir vorlassen



Das historische Stadtzentrum von Waldbach wird sogar durch Klaus' Präsenz nur unwesentlich verschandelt



Klaus auf der Straße, und keiner will mit ihm spielen

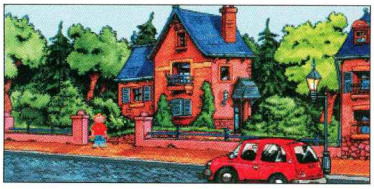
Alles für lau

Bei dem Spiel handelt es sich um ein Adventure für junge Menschen im Alter von 9 bis 12 Jahren. Als Werbespiel hat es auf einer 3,5"-Diskette Platz und kostet keinen Pfennig. Daher läßt sich das vom nordrhein-westfälischen Umweltministerium finanzierte Produkt auch nicht mit kommerziellen Spielen vergleichen.

Selbst wenn man es wegen seiner Zielgruppe in den Bereich Edutainment rücken wollte, würde es in Sachen Grafik, Sound und Spielumfang mit wehenden Fahnen untergehen. Für Kids, umwelt- und computerinteressierte Oldies und alle Sammler von Werbespielen ist es dagegen uneingeschränkt empfehlenswert. Aus diesem kühlen Grunde werden die Enviro-Kids auch mit unserer Alternativwertung für eigentlich unbewertbare Computerspiele beglückt.



Irgendwie sieht dieser kleine Mann meinem Chefredakteur sehr ähnlich



Schon wieder Klaus, diesmal vor seinem neuen Haus. Auch das Auto hat er neu...

DIE ENVIRO-KIDS GREIFEN EIN

Alternativen:
Dunkle Schatten
Bundesministerium des Innern / Art Department
Abenteuer Europa
SPD / EGO-Software
Helicopter Mission
Bundesministerium für Verteidigung / Rauser Advertainment
alle zusammen und noch mehr auf der Cover-CD 6/96!

Hersteller: Art Department
Preis: kostenlos

Minimum:
386er, 4 MB RAM, VGA, DOS 5.0

Zu bestellen per Postkarte oder Fax bei:

Ministerium für Umwelt, Raumordnung und Landwirtschaft des Landes NRW
Referat für Öffentlichkeitsarbeit
40476 Düsseldorf

Fax: 0211 / 4542 - 514 (-517) (-518)

Fazit:
Empfehlenswert

REVIEW

FIFA Soccer 97

DEMO Auf der CD-ROM

Des Deutschen liebster Sport ist immer noch der Fußball. Aus diesem Grunde gibt es auch immer neue Fußballsimulationen. FIFA 97 kommt im Vergleich zu seiner Vorgängerversion mit schönerer Grafik und verbessertem Spielablauf daher. So lauten jedenfalls die Werbeversprechungen. Ob das auch zutrifft, untersuchte Marco Gremmel.

PC POWER PLATIN AWARD

Eigentlich bin ich ja nicht gerade ein Fan dieser Sportart. Hätte mir Klaus noch vor zwei Jahren dieses Spiel zum Testen auf den Schreibtisch gelegt, hätte man sicherlich neue Erkenntnisse über die Reaktionen über den Zusammenstoß einer CD-Hülle und dem Kopf eines Chefredakteurs gewonnen. Mit der Zeit hat sich das aber geändert. Ich bin älter und toleranter geworden und schaue mir sogar das eine oder andere Endspiel an.

Anm. des Chefältesten: Du bist älter geworden? Das erklärt manches...

Also war ich gespannt darauf, was FIFA 97 zu bieten hat. Nachdem ich die Installation problemlos und schnell hinter mich gebracht hatte, wurde ich von einem Vorspann überrascht, der nicht nur optisch, sondern auch im Sound begeisterte. Das Spiel kommt nämlich in Dolby Surround-Klang daher.

Qual der Wahl

Wie immer schaute ich vor dem eigentlichen Spielbeginn ins Options-Menü. Überrascht wurde ich von einer Menge Einstellungsmöglichkeiten. Nach einigen Minuten hatte ich endlich alles so eingerichtet, wie ich es mir vorgestellt hatte. Die Spielart habe ich sofort auf Action eingestellt (Simulation und Arcade sind ebenfalls wählbar), Abseits stellte ich aus (denn war mir dann doch zu hoch). Dafür wollte ich richtig was erleben und vergaß nicht, Fouls und Verletzungen zu aktivieren. Freunde des Fußballs werden sich über die umfangreiche Datenbank freuen, in der die Mannschaften aller sieben zur Verfügung



Da oben steht aber keiner...



Ja, Bwana, gleich schieße ich ein Tor

stehenden Länder vollzählig mit Spielern aufgeführt werden.

Die Fähigkeiten der Spieler merkt sich der Computer in Zahlenwerten. Sechzehn Kriterien gibt es, so zum Beispiel Tempo, Ballkontrolle oder Ausdauer. Auf diese Weise agiert jeder Spieler auf dem Platz unterschiedlich, seinen Fähigkeiten entsprechend.

Übung macht den Meister

Um nach langer Zeit des simulierten Fußballspielens wieder in Form zu kommen, nahm ich erst einmal an einem Training teil. Trainiert werden kann alles, was wichtig ist (unter anderem Eckstöße, Torschüsse, Paßspiel oder Strafstöße). Diese Option hat mir besonders gefallen, da man gezielt die eigenen Schwächen beheben kann. Einigermaßen fit versuchte ich mich dann gleich in einem Freundschaftsspiel. An die Spielarten Liga, Turnier oder Playoff sollten auch Sie sich erst herantrauen, wenn Sie schon ein wenig Erfahrung auf dem Platz bzw. in der Halle gesammelt haben.

Begrüßt wurde ich von Wolf-Dieter Poschmann und Kalli Feldkamp, die klar verständlich von der Bedeutung dieses großen Zusammentreffens berichteten. Gerade bei meinem ersten Freundschaftsspiel mußten die mich auch noch derart nervös machen. Während diesem ersten Versuch, gegen eine andere Mannschaft so gut wie möglich abzuschneiden, sammelte ich eine Menge Eindrücke über FIFA 97. Der Sound, der mich schon beim Vorspann begeisterte, läßt auch im eigentlichen Spielverlauf nichts zu Wünschen übrig. Die Sprachausgabe ist klar zu verstehen (die Sprecher der deutschen Version im Gegensatz zur englischen ein wenig lieblos) und das Publikum jubelt so realistisch, daß Sie manchmal vergessen, nur vor dem Computer zu sitzen. Das wird auch von der hervorragenden Grafik unterstützt. Der Unterschied zu einem echten Fußballspiel, das im Fernsehen übertragen wird, schrumpft immer mehr. Die Animation der Spieler ist hervorragend gelungen; manchmal denkt man sogar, der Torwart (in Wirklichkeit nur aus Nullen und Einsen bestehend) ist wahrhaftig schwer betroffen, wenn er einen Ball nicht halten kann.

Am einfachsten zu bedienen ist FIFA 97 mit dem Joystick, meiner Meinung nach ein Muß für ein Spiel dieses Genres. Doch auch mit der Tastatur ist man nach einigem Versuchen in der Lage, dem Gegner den Ball abzuluchsen. Alles in allem kann ich dieses Spiel jedem Fußball-Fan empfehlen, dessen PC die Hardware-anforderungen erfüllt. Es lohnt sich!

FIFA SOCCER 97

Alternativen:
Nach einer solch guten Alternative suchen Sie derzeit vergebens!

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium-75, 8 MB, DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Absolut realistisch
Toller Sound
Viele Features

Kontra
Hohe Hardwareanforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 90

REVIEW

WIR STARTEN AUS

AWARD PC Games

F1-MANAGER 96 VERSION 2.0

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

PC POWER PLATIN AWARD

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

NEU VERSIO
FÜR NOC
SPIE

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

DEMO-CD DEMO-CD

... UND SIE DACHTEN, SIE KÖNNT AUTOFA



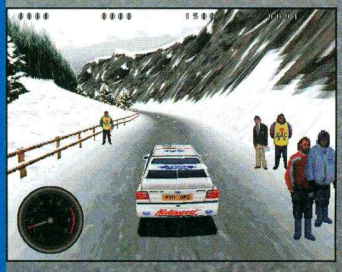
SPIELSPASS 81%

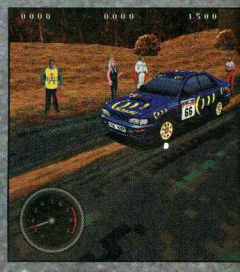
Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96

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







© 1996 Software 2000/Europress. Alle Rechte vorbehalten.

DER ERSTEN REIHE!



N 2.0
I MEHR
SPASS





EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1 - WELTMEISTERSCHAFT • Lizensiert durch FOCA an Fuji Television © 1996 SOFTWARE 2000

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

EN
HREN?





EMPFOHLEN VON
WALTER RÖHRL

- AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

JA

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

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

- IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000

9 Uhr • Mailbox ISDN und analog: 0 45 21 - 80 04 47 (nur für registrierte Kunden) • Internet: http://www.software2000.de

Lords Of The Realm 2



Martin Mirbach blickte in die Zukunft und sah die Vergangenheit. Wieder greift das finstere Mittelalter nach unseren PCs

Lords of the Realm war ein großer Erfolg. Noch heute erfreut sich das Spiel einer ungeheuren Popularität. Die mittelalterlichen Schlachten toben nicht nur in den privaten (und firmeneigenen) Netzwerken, sondern auch im Internet. Komisch ist's ja schon, daß ausgerechnet das Mittelalter als Szenario eines modernen Computerspiels herhalten muß, aber wer hat nicht schon mal davon geträumt, Drachen zu töten, Turniere zu bestreiten und an der Tafelrunde Platz zu nehmen?

Die Faszination dieser Epoche ist einfach in allen Medien zu beobachten, da unterscheidet sich das Computerspiel nun mal nicht von

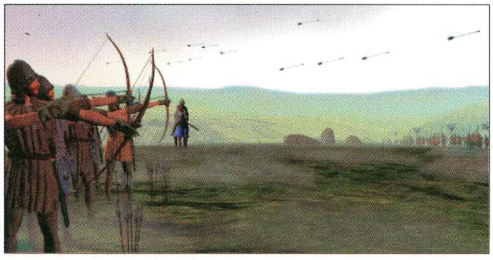
Qualität setzt sich eben durch

Literatur und Film. Deswegen kann man auch fast schon prophezeien, daß der zweite Teil von Lords of the Realm wieder ein voller Erfolg für Sierra werden wird. Aber vor die Belohnung haben die Götter den Schweiß gestellt, oder so ähnlich...

Pflugscharen zu Schwertern

Der König ist tot. Mit dieser simplen Aussage beginnt Lords of the Realm 2, und damit ist eigentlich schon alles über das Spiel gesagt. Sie wissen nicht was ich meine? Nun, heutzutage ist die Erbfolge bei Monarchien eindeutig festgelegt. Es sei denn, die eigenen Kinder werden langsam erwachsen, man heißt Charles und führt den Titel Prince of Wales. Dann könnte die Luft wirklich etwas dünn werden. Ansonsten ist aber alles klar, selbst wenn der verstorbene Regent zu Lebzeiten keinen Thronfolger gezeugt hat. Notfalls läßt man eben den entfernten Sprößling aus Übersee einfliegen, so wie in *King Ralph*. Aber im Mittelalter war das eben nicht so, da machten die Fürsten die Thronfolge mit harten Bandagen untereinander aus.

So auch in Lords of the Realm 2. Sie entscheiden sich für einen von vier Nobelmännern und setzen alles daran, König zu werden. Dabei wird das Zug um Zug ausgeführte Strategiespiel mit Kampfsequenzen kombiniert. Zunächst aber geht es für den Spieler darum, sein eigenes Territorium zu bewirtschaften, die Farmer mit Waffen auszurüsten und schließlich die lieben Nachbarn zu meucheln. Nur so kommt man weiter! Aber Vorsicht, je weiter man kommt, desto erbitterter werden die Gegner, schließlich eilt Ihnen Ihr Ruf voraus. Wenn Sie es schaffen, riesige Armeen aufzubauen, sichere Burgen zu errichten und Ihre Nachbarn zu besiegen, bevor diese Ihnen den Garaus machen, werden Sie schließlich ganz England, und natürlich den Thron, gewinnen. Aber so schnell geht das alles natürlich nicht, Sie fangen nämlich quasi bei Null an. Also kümmern Sie sich erst mal um Ihre Farmer, sorgen Sie dafür, daß sie sich wohl fühlen und vermehren. Erst wenn Sie genügend potentielle Soldaten herangezüchtet haben, sollten Sie über weitere Schritte nachdenken.



Männer in Strumpfhosen? Ja klar, aber Robin Hood ist hier nicht mit von der Partie



Wolle 'mer se reinlasse? Ungebetene Gäste werden auf dieser Burg etwas rüde empfangen

Erste Schritte auf dem Weg zum Thron

Natürlich sollten Sie zunächst einen leichten Schwierigkeitsgrad wählen, das versteht sich wohl von selbst. Folgende Tips sollten Sie aber außerdem beachten:

Spielen Sie ein bißchen mit der Slider Bar. So bekommen Sie ein Gefühl dafür, wie Sie die Arbeitsverteilung auf das Ertragsergebnis auswirkt.

Beschränken Sie sich bei der Produktion auf Holz und Vieh, und zwar so lange, bis Ihre Leibeigenschaft auf etwa 500 angewachsen ist.

Sobald die Bevölkerungszahl die 700er Grenze überschritten hat, lohnt es sich, eine erste Armee auf die Beine zu stellen (etwa 150 Mann). Bewaffnen Sie Ihre Soldaten mit Schwertern, Bögen und Lanzen.

Erobern Sie zunächst die nördlichen Ländereien.

Errichten Sie Eisenminen und bauen Sie eine Schmiede. Es wird Zeit, die Waffenproduktion anzukurbeln.

Konsolidieren Sie die eroberten Landstriche für einige Jahre und legen Sie sich einen ordentlichen Waffenvorrat an.

Und wenn Sie bereit sind – expandieren Sie weiter!

Optisch sieht das Spiel in der Tat sehr solide aus. Es gibt 3-D gerenderte SVGA-Grafiken mit Landschaften, deren Aussehen sich mit den Jahreszeiten verändert, sowie Kämpfe und Belagerung in Echtzeit und mit authentischen Waffen dieser Zeit. Auf gehobene Qualität wurde dabei nicht nur in den vielen schönen Videos Wert gelegt, auch auf der eigentlichen Spielkarte gibt es viel fürs Auge. Die kleinen Spielfiguren sind sehr schön animiert, das Wasserrad dreht sich, und sogar der Kuh können Sie beim Grasen zuschauen. Zugegeben, dies alles ist weder neu noch eine echte Innovation, aber dennoch haucht es dem Spiel das nötige Quentchen Leben ein, das viele andere Simulationen vermissen lassen.



Die Landschaftsbilder weisen territoriale Besonderheiten auf und durchlaufen die vier Jahreszeiten



Im Kampf um den Thron kennen die Kontrahenten keine Gnade



Viel Feind, viel Ehr': So war's damals, heute entscheidet das bessere Kriegsmaterial

Wer möchte, wird das Spiel immer wieder spielen, und zwar auch auf historischen Karten von Frankreich, Italien, Deutschland oder sonstwo. Regionale und territoriale Unterschiede wurden dabei sehr genau berücksichtigt, was ein authentisches Spielgefühl natürlich sehr unterstützt. Ein großartiges Plus der englischen Testversion waren außerdem die sonoren Sprecher der BBC. Es sollte aber nicht schwer sein, in Deutschland die richtigen Alternativen dazu zu finden. An der passenden Musikuntermalung (mittelalterliche Melodien à la Greensleeves) braucht man dafür nichts zu ändern.



Gut für den Spieler, wenn der Schmied immer ein heißes Eisen im Feuer hat

Jeder gegen Jeden

Lords of the Realm 2 kommt von Anfang an mit einer Multiplayer-Option für bis zu vier Spieler im (IPX) Netzwerk oder für zwei Spieler übers Modem. Mit einem eigenen Editor kann man sich außerdem Spiele nach Gusto zusammenschustern, zum Beispiel die kurzen mit viel Kampf und viel Ehr' – wo wir doch gerade beim Thema "Multiplayer" sind.

Alles in allem macht das Spiel einen wirklich runden Eindruck, ohne sich aber deutlich aus der inzwischen stattlichen Anzahl guter Action-Strategiespiele abzuheben. Irgendwie verhält es sich mit dem ganz ähnlich wie mit den vielen Burgen, die darin vorkommen. Es ist eben alles sehr solide. Deshalb: Die Kassen werden klingeln. Und das, wo Sierra seine Bilanz gegenüber dem Vorjahr diesmal um fast ein Drittel verbessern konnte. Wo soll das nur hinführen? Aber na ja, Qualität setzt sich eben durch...



Alle wichtigen Spielbereiche werden in einem eigenen Statistikbildschirm erfaßt

LORDS OF THE REALM 2

Alternativen:
Z
Bitmap Brothers ● ca. 100 Mark
Command & Conquer 2
Westwood ● 9,95 Mark
Battle Isle 3
Blue Byte ● ca. 80 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Gelungener Mix aus Strategie und Action
Liebevolle Animationen
Englische Version: ausgezeichnete Sprecher

Kontra
Keine richtige Online-Hilfe, nur Tips
Gewöhnungsbedürftige Slider Bar

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 81

REVIEW

Leisure Suit Larry 7
Love for Sail

(Englische Version)

Gewisse Helden von Fortsetzungsreihen zeigen in der x-ten Folge erhebliche Abnutzungserscheinungen. Nicht so Larry Laffer, der mit der neuesten Ausgabe gleichzeitig sein zehnjähriges Computer-Jubiläum feiert. Frischer und frecher denn je, geht Larry an Bord eines Ozeanriesens. Klaus Trafford ließ vor dem Test Mr. Laffer und dessen geistigen Vater, Al Lowe, selbst zu Worte kommen.

Bitte versetzen Sie sich einmal in meine Lage. Ich bin nicht sonderlich groß, habe eine deutlich sichtbare, kahle Stelle am Hinterkopf und wurde von der Natur in jeder Hinsicht unzureichend ausgestattet. Soll ich deswegen vielleicht ins Kloster gehen oder – was noch schlimmer wäre – mich mit Frauen wie Else Kling umgeben, bloß damit ich nicht allein in dieser Welt stehe? Nein! Auch ich habe die gleichen Rechte wie meine männlicheren Geschlechtsgenossen, mich mit den rassigsten Bräuten der ganzen Welt eindringlich zu beschäftigen. Nur: Das ist gar nicht so leicht, aber dank Ihrer Hilfe erlebte ich bisher jedesmal nach einem aufregenden Abenteuer ein Happy-End. Und das ist auch gut so, denn sonst wäre mein Name eines Tages nicht mehr Laffer, sondern Schlaffer, und das wollen wir doch nicht, oder?



Mein Vater

Mein künstliches Leben existiert nun seit genau zehn Jahren. Und just an meinem zehnten Geburtstag hat mir mein Vater endlich verraten, wie es überhaupt zu meiner Geburt kam. Sie müssen wissen, daß mein Daddy – Al Lowe ist sein Name – zunächst einem anständigen Beruf nachging. Er wuchs in St.Louis im US-Bundesstaat Missouri auf und zog mit 25 Jahren ins sonnige Kalifornien. Dort war er zunächst Lehrer und unterrichtete Jugendliche im Alter von 15 bis 17 Jahren im Fach Musik. Seine Leidenschaft war stets der Jazz. Er blies selbst Saxophon, spielte Piano und viele andere Instrumente und trat mit verschiedenen Bands auch öffentlich auf, war auch Leiter der Highschool-Band.

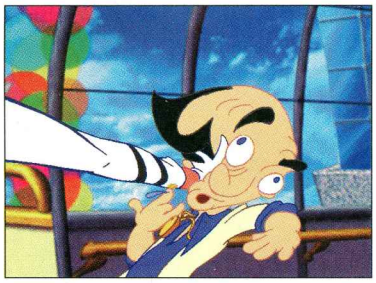
Sein Alter kenne ich nicht, er behauptet aber von sich, der älteste lebende Computer-Game-Designer zu sein. In seiner Schule stand 1977 ein alter PTP 1170 herum, eine Art vorsintflutlicher Rechner, der kaum genutzt wurde. Diesen wollte mein Vater dazu benutzen, an der Schule ein Musik-Festival zu veranstalten. Dazu brachte er sich selbst Basic bei und schrieb jene Programme, die er dazu benötigte. Seines Wissens handelte es sich dabei um das erste Musik-Festival, das jemals auf einem Computer erarbeitet wurde. Kein lästiges Aufschreiben mehr…


Ich empfehle mich!

Kurze Zeit danach kamen die 48K Apple II-Rechner auf den Markt – klitzekleiner Monochrom-Bildschirm, zwei Floppy-Laufwerke. Er mußte seine Frau überreden, einen ganzen Monatslohn dafür zu opfern. Fortan lernte er aus Büchern, aber ohne jeglichen Unterricht, alle damals gängigen Programmiersprachen. Der


"Danke sehr für die nette Begrüßung."


Bei der möchte man noch mal Baby sein!


Auuuutsch!

Computer wurde sein neues Hobby. Er schrieb nicht nur sein Musik-Festival-Programm, das er mit mäßigem Erfolg verkaufte, sondern auch Edutainment-Programme.

In den Achtziger Jahren gab es eine Apple-Messe, bei der Programmierer ihre Werke vorstellen und verkaufen konnten, so auch mein Daddy, der seine Spiele an einem sehr kleinen Stand präsentierte. Und natürlich hegte er die Hoffnung, daß Software-Firmen auf ihn aufmerksam werden würden. Unter den Besuchern der Messe waren auch Roberta und Ken Williams, was nichts besonderes gewesen wäre – wären sie nicht zufällig die Gründer der Softwarefirma Sierra, die seinerzeit Marktführer in Sachen Apple II-Programme war, und hätte Sierra nicht zufällig ganz ähnliche Produkte erfolgreich vermarktet wie jene, die mein Vater zu Hause im stillen Kämmerlein programmierte.

"Larry, das ist kein Wunder. Ich kaufte mir ja alle Sierra-Spiele, weil ich sie sehr mochte. Und demzufolge machte ich die gleiche Art Games wie Sierra. Ich werde auch nie vergessen, wie Ken an meinem Stand vorbeikam und plötzlich rief: 'Hey, Roberta, komm' her, schau! Das hier sieht aus wie unsere Spiele!' Ein großes Kompliment für mich – und der Anfang eines neuen Lebens." Ja, denn mein Daddy wurde einige Zeit später von Sierra als Game-Designer

Larry 7 ist der Abräumer schlechthin

engagiert. Er gab sein Lehramt auf und widmete sich fortan nur noch Computerspielen. Allerdings sollte dieses Angestelltenverhältnis bei Sierra nur ganze sechs Monate halten…

Mehr Geld trotz Kündigung

Nach diesen sechs Monaten gab es den Schwarzen Freitag. Damals hatte Sierra etwa 120 Angestellte, und man beschloß, zwei Drittel der Leute aus Kostengründen zu entlassen. Einer davon war mein Vater. Doch er saß nicht auf der Straße, sondern wurde genau wie alle anderen dazu aufgefordert, weiter Spiele für Sierra zu produzieren – eine Art Vertragsarbeit also, wo jedes Produkt einzeln bezahlt wurde. Und zwar mit dem Anderthalbfachen seines bisherigen Festgehaltes. Daddy ging zu Ken und fragte ihn: "Hast Du mich eigentlich gefeuert?" Ken meinte "Ja", woraufhin mein Vater sagte: Danke!" – "Es war das beste, was mir je hätte passieren können, den seit nunmehr fast 13 Jahren arbeite ich auf Vertragsbasis für Sierra, nicht als Angestellter."

Mein Vater entwickelte in der Folgezeit auch einige Titel für sich selbst, "Kid's Games", wie er sagt. Dragon's Keep beispielsweise, ein Programm, das von der Steuerung her sehr simpel war. Lediglich die Space- und die Return-Taste, oder alternativ den Joystick, mußte man benutzen, und es diente zudem dazu, daß Kinder mit diesem Programm lesen lernen konnten. Eines Tages sahen Mitarbeiter von Disney, die seinerzeit ihren zweiten Versuch starteten, in die Software-Branche zu kommen, genau jenes Spiel – und baten meinen Vater, einige Programme für sie zu entwickeln.

Eines davon war Donald Duck's Playground, in dem alle bekannten Disney-Charaktere mitspielten. Die Aufgabe bestand darin, einige Jobs anzunehmen und dann durch schnelle Reaktion möglichst viel Geld zu verdienen, um hiernach in diversen Läden Material für einen Spielplatz zu kaufen, den man nach und nach aufbauen mußte. Ich glaube, ein gewisser Chefredakteur hat dieses Game sehr geliebt.

Anm. des Chefredakteurs: Das ist allerdings wahr, nur wußte ich bisher nicht, daß Al Lowe hierfür verantwortlich zeichnete…

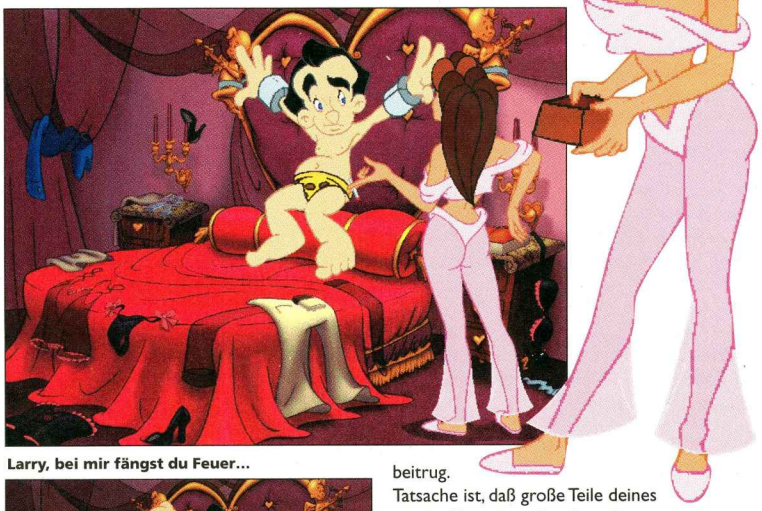
Disney produzierte dann den Film The Black Cauldron (Taran und der Zauberkessel), und man fragte meinen Vater, ob er die Computerumsetzung zu diesem Film machen wollte. Dazu mußte er in die Studios gehen und sich die Animationen anschauen – und erlebte eine große Überraschung. Die Studios waren im Keller eines alten Gebäudes aus den 30er Jahren untergebracht. An der Decke liefen Heizungs- und Wasserrohre entlang, und man konnte kaum glauben, daß hier Zeichner am Werk waren.

Schier unglaublich war, daß eine Dame damals etliche Entwürfe zu Black Cauldron einfach wegwerfen wollte, weil sie ihrer Meinung nach nicht mehr gebraucht würden. Man konnte ja damals nicht ahnen, daß man heutzutage unter Sammlern Hunderte von Dollar für einen einzigen Entwurf zu einem Disney-Film bezahlt.

Meine Geburt

Mein Vater beschloß hiernach, für Sierra einige Spiele zu produzieren, die auf ein reiferes Publikum zielten. Er arbeitete an King's Quest mit und schrieb die Musik zu King's Quest II, er war Programmierer des dritten und vierten Teils der Reihe und des ersten Teils von Police Quest. Doch der entscheidenste Moment kam im November 1986, als nämlich die Arbeit an meinem ersten Abenteuer begann. – Sag' mal, Papa, wie bist Du eigentlich darauf gekommen, mich so zu gestalten, wie ich bin?

"Oh, da gab ein Spiel, das maßgeblich dazu beitrug.



Larry, bei mir fängst du Feuer…

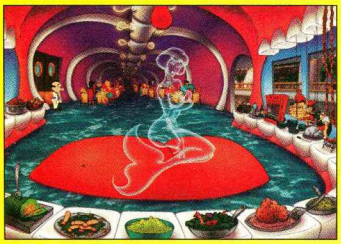


5) …und zwar wortwörtlich

Tatsache ist, daß große Teile deines ersten Abenteuers bereits seit Jahren existierten. Als 1981 die ersten Apples auf den Markt kamen, gab es ein Spiel namens Softporn Adventure, ein reines Textadventure mit zugegebenermaßen sehr guten Rätseln, das Ken Williams aber sehr mochte. Es ging darum, daß der Spieler drei Frauen erobern mußte – das war im Prinzip alles. Es war so blöd… da gab es Dialoge wie z.B. 'I am your puppetmaster, I will do as you command me.' Bekannt wurde es unter anderem durch einen Artikel im Time-Magazin, wo man sich erstmals den Computerspielen widmete. Die Besprechung galt Softporn Adventure, und als Illustration bildete man Roberta Williams, in einer Badewanne sitzend, ab.

Ken schlug vor, ich solle eine Grafikversion dieses Spiels machen. Als ich es mir angeschaut hatte, meinte ich zu Ken: Also wenn wir es machen, dann muß der Held auf jeden Fall einen Leisure Suit (US-Bezeichnung für sportlich-lockere Bekleidung) tragen.

Blowin' in the Wind



Larry möchte gerne am Würfeltisch mitspielen, doch das kann er erst, wenn er Bohnen ißt, ...



... zu den Spielern zurückkehrt,...



... dort schwitzend seinen Gefühlen freien Lauf läßt,...



...ein nicht überhörbares Geräusch produziert,...



... um danach endlich freie Bahn zu haben

Ich schlug Ken vor, daß wir die Grundzüge der Geschichte beibehalten (die Puzzles waren, wie gesagt, sehr gut), aber ich ansonsten eine komplett neue Geschichte schreiben würde. Also nahm ich das Spiel mit nach Hause und machte Leisure Suit Larry I VGA: In the Land of the Lounge Lizards. Um es noch mal zu sagen: Die Rätsel in diesem Spiel sind nicht von mir – obgleich ich immer wünschte, sie wären es." – Und ich wurde ein großer Erfolg!

"Nein, mein Sohn, nicht von Anfang an. Ich glaubte auch nicht an einen großen Erfolg. Unser Zeichner brauchte einen Monat, um die Grafiken zu entwerfen, ich selbst benötigte vier Monate. Larry wurde im Mai auf den Markt gebracht, ein sehr schlechter Zeitpunkt für ein Computerspiel. Im ersten Monat hat Larry I nicht mal annähernd das eingespielt, was man einen Erfolg nennt. Genau genommen war es der Sierra-Titel, der sich nach seinem Erscheinen am schlechtesten von allen bisherigen Produkten verkaufte. Ich war sehr enttäuscht und kümmerte mich nicht weiter darum, begann mit meiner Arbeit an Police Quest.

Dann, im zweiten Monat, lief Larry besser, es verkaufte doppelt soviel Exemplare, im dritten dann noch mal das Doppelte. Das waren aber immer noch nicht so viele, wie man jetzt meinen könnte. Am Ende des Jahres stellte sich heraus, daß es sich sehr gut verkauft hatte. Bis heute wurden etwa 750.000 Exemplare verkauft, schätze ich."

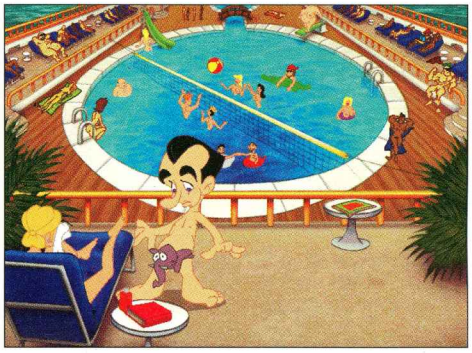
Wo ist Teil Vier?

Als mein Vater vor etwa sechs Jahren in Deutschland zu Gast war, traf er unter anderem auch einige Geschäftsleute, die eine Zeitlang in der ehemaligen Sowjetunion unterwegs gewesen waren. Von ihnen erfuhr er, daß dort auf jeder Festplatte ein Verzeichnis von "Larry" zu finden war. Mein Fanclub war auf der ganzen Welt zu finden, und die Begeisterung für meinen Charakter war auch der Grund, warum mein Vater beschloß, die Reihe fortzusetzen. So kamen Leisure Suit Larry 2: Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places) und Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals auf den Markt – mit meinem Vater Al Lowe als Autor und Game Designer, dem Verantwortlichen für das gesamte Projekt. Und mir als bedauernswerter Held auf der Suche nach einer Beziehung, der am Ende nur Sex findet.

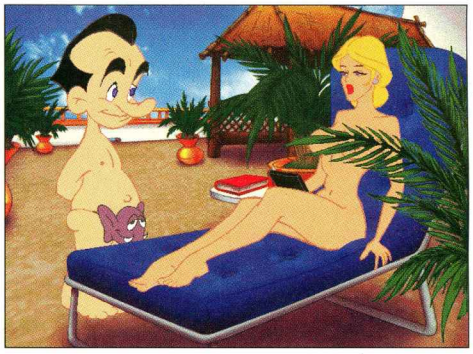
Nun hätte eigentlich Teil Vier kommen sollen, aber damit hatte es seine besondere Bewandtnis. Mein Vater erzählt die Geschichte nur ungern, aber er hat mir erlaubt, sie Ihnen zu erzählen. Weil kaum jemand die Wahrheit kennt, und es an der Zeit ist, das Schweigen einmal zu brechen. Larry 3 hatte ein definitives Ende, und es war sehr schwierig, da einen neuen Anfang für eine Fortsetzung zu finden. Mein Vater hatte noch gar nicht richtig mit der Arbeit begonnen, als er von einem Journalisten gefragt wurde, wann denn nun endlich Larry 4 käme. Daddy, ohnehin schon genervt, weil ihm der Anschluß so schwer fiel, meinte: "Wieso 4? Ich arbeite an Larry 5." Was er zu dieser Zeit selbst nicht ernst nahm, entpuppte sich letzten Endes als der rettende Einfall: Er machte sich keine Gedanken mehr um eine Fortsetzung und konnte auf diese Weise Larry 5 völlig neu beginnen. Teil 4 hat es somit nie gegeben!

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work wurde ein phänomenaler Erfolg, und noch einen drauf setzten Daddy und sein Team mit Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out. Dazwischen, 1993, gab es noch eine Flipper-Sammlung von Sierra mit dem Titel Take a Break: Pinball for Windows. Ein Tisch hieß Larry's Big Score und hatte natürlich mich und Patti zum Inhalt. Außerdem gab's The Laffer Utilities for Windows – und das aus gutem Grund, denn bis zu diesem Zeitpunkt wußte niemand außer meinen Machern, daß mein Nachname Laffer ist.

Tja, und nun, da ich so bekannt bin, erlebe ich ein neues Abenteuer, diesmal an Bord eines Schiffes. Ich würde Ihnen zu gerne selbst erzählen, was ich dort alles anstelle, aber ich glaube, das macht besser der Typ, der sich so gerne mit mir identifiziert. Wenn ich nur wüßte, warum...



Mein Rüssel weiß sich kaum zu beherrschen...



7) ...besser, er sieht nicht, was ich sehe

The Making of Larry

Hier sind Entwürfe von Larry 7, die wir im Spiel wiederfinden werden:



englischsprachige Originalfassung.

Larry 7 läßt sich genremäßig schwer einordnen. Am ehesten käme noch die Bezeichnung "Interaktiver Comic-Strip" (mit Betonung auf Strip!) hin, aber ich habe mich dazu entschlossen, es dennoch wie bei den Vorgängern im Adventure-Genre einzuordnen. Von eben jenen Teilen 1-3 und 4-6 unterscheidet sich Love for Sail allerdings erheblich. Das fängt bei der Steuerung an. Waren die ersten drei Abenteuer noch mit Parser und somit durch Eingabe von Befehlen zu steuern, gab's bei Larry 5 und 6 Maussteuerung und Menüs. Außerdem mußte man noch von einem Raum in den anderen laufen.

Larry geht an Bord

Es ist schon ein Kreuz mit den Frauen: Da spielt ein rassiges Mädel die totale Begeisterung, um plötzlich das Licht anzuschalten. Und hat den armen Helden an die Bettpfosten gekettet – mit Handschellen, stopft ihm, den Nichtraucher, eine Zigarette in den Mund und verläßt das Zimmer. Bei seinem Befreiungsversuch fällt Larry der Glimmstengel natürlich auf die Bettdecke, und prompt bricht Feuer aus. Gerade noch rechtzeitig kann er sich vor den Flammen retten, doch er befindet sich im obersten Stock dieses Hotels, und alle Fluchtwege sind versperrt. Da hört er die Stimme des Feuerwehrmannes, der von der Straße aus ruft, daß Larry das Fenster zerbrechen soll.

Wie weiland Bruce Lee jumpt der mutige Kleine durch die Scheibe und findet auf dem Balkon einen Zettel, hebt ihn auf und schneidet sich natürlich damit in den Finger. Das mag er nun ganz und gar nicht, sagt er, nicht ahnend, daß mehrere große Glasscherben in seinem Rücken stecken. Und nun soll er auch noch hinunterspringen! "Okay", ruft er, "ich komme!". Die Stimme des Erzählers ertönt und lästert:



Der Fan trifft sein Idol: Klaus meets Al

"Larry, wie oft hast Du das eigentlich in der letzten Zeit gesagt?" Am Boden angekommen, wird Larry prompt von einem Journalisten bedrängt. "Mr. Laffer, was werden Sie als nächstes unternehmen?" Larry kramt den Zettel hervor, es handelt sich um die Fahrkarte für einen Ozeanriesen. Lächelnd meint er zu dem Reporter: "Ich werde eine Schiffsreise machen!"

Interaktiver Comic-Strip

Larry ist sehr angenehm überrascht, als er an Bord kommt, denn hier wimmelt es nur so von blonden, brünetten und schwarzhaarigen Schönheiten. Doch schnell hat er erkannt, daß er schon einiges anstellen muß, um beim



Kleine Spritztour gefällig?

anderen Geschlecht richtig Erfolg zu haben. Noch schwieriger dürfte es sein, das Herz des weiblichen Kapitäns zu gewinnen. Diese Dame veranstaltet regelmäßige Wettbewerbe an Bord, die vom simplen Würfelspiel bis hin zum Striptease reichen. Und die Sieger jeder Disziplin sind dem Ziel schon einen ganzen Schritt näher. Ihre Aufgabe? Na klar, Sie nehmen sich seiner an und werden nicht nur Unmengen an Rätseln knacken, sondern auch aus dem Lachen nicht mehr herauskommen...



Die Sniff-Card

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail steckt voller Zweideutigkeiten, was sich bereits im Titel ausdrückt (sail = Segel, aber sale (bei gleicher Aussprache) bedeutet Verkauf!). Ob die zahlreichen Wortspiele und Gags, von denen ich einige im Kasten "Eindeutig Zweideutiges" aufgezählt habe, auch in der deutschen Version so 'rüberkommen werden, kann ich Ihnen erst in der nächsten Ausgabe sagen, hier beziehen sich alle Angaben inklusive der Wertung auf die

Perfekte Steuerung

Was Al Lowe und sein Team nun entwickelt haben, ist eine Kombination aus allem – für das Genre eine noch nie dagewesene Steuerung, bei der mit der rechten Maustaste unter anderem Inventar, Save Game usw. angeklickt werden



Larry ist am Boden (zerstört)

können, aber auch eine Karte des Schiffes. Klicken Sie auf einen beliebigen Ort, und schon sind Sie da!

Die linke Maustaste dient der Steuerung der Spielfigur, aber nicht nur das: Vielmehr erscheint immer dann, wenn man Objekte oder Personen ansteuert, ein kleines Menü mit Befehlen, wobei einer davon "other" (andere) lautet. Wenn Sie diesen Punkt anwählen, können Sie zusätzliche Befehle oder Begriffe eintippen (!), die dann später auch noch zur Verfügung stehen. Welches dies im einzelnen sind, erfahren Sie unter anderem durch Gespräche mit Personen oder das Untersuchen von Gegenständen, sie können und müssen aber auch "raten" und selbst einiges ausprobieren. Übrigens hat man sich auch um ein möglichst originelles Aussehen des Mauszeigers bemüht: Er hat die Form eines Kondoms, das sich immer dann aufbläht, wenn man etwas "erwischt", was eine Bedeutung haben kann.

Es kommt aber noch besser, und kaum eine Szene macht dies deutlicher als jene, wo Larry erfolglos versucht, am Würfeltisch spielen zu können. Die zur Verfügung stehenden Standard-Befehle wie beispielsweise "Talk" (Rede) oder

"Take" führen nicht weiter. Wenn man jetzt aber ins Restaurant geht, dort eine Ladung Bohnen in sich reinstopft und dann wieder an den Würfeltisch zurückkehrt, steht ein zusätzlicher Befehl zur Verfügung: "Fart". Die nun folgende Animation hat mir buchstäblich die Lachtränen in die Augen getrieben: Larrys Gesicht erscheint in Großaufnahme, er schwitzt – und dann ertönt ein Geräusch, vor dem jeder vernünftige Mensch schnell flüchtet, sofern er nicht selbst der Produzent ist. Genau so verhalten sich auch die anderen Spieler, wie man ihren entsetzten Stimmen entnehmen kann – und schon ist Larry der einzige Gast am Würfeltisch.

Al Lowes Kommentar zur Steuerung: "Ich war einfach begeistert von den Möglichkeiten, die Windows 95 bietet." Manche Hersteller sollten sich daran ein Beispiel nehmen.

Sniff and Play

In besagter Sequenz taucht unten rechts auf dem Monitor eine blinkende 5 auf. Für Sie das Zeichen, aus der Verpackung schnellstens die "Sniff-Card" zu nehmen und eben jenes Feld aufzukratzen, um dann an der Karte zu riechen. Ich weiß wirklich nicht, welchen Duftstoff man hier verwendet hat, aber es riecht noch schlimmer als bei einer Katze, die mitten in die Wohnung gesch… hat. Und das will was heißen!

Auch diese Idee ist nicht ganz neu, bekannt wurde sie durch John Waters Film Polyester, und erste Verwendung in einem Computerspiel fand eine solche Karte bei Infocoms Leather Goddesses of Phobos. Bei Larry 7 darf insgesamt neunmal geschnüffelt werden. Auch



Die Frau kenne ich, aber was haben diese Kerle in meinem Spiel zu suchen?

dieses Feature war nicht ganz ohne Hintergedanken, denn Al Lowe hat diverse Zitate aus Film und Spiel in seinem neuesten Werk persifliert. Zu einem sattsam bekannten Musikthema ordern gleich zwei Herren mit Fliege einen Martini, geschüttelt nicht gerührt, bei der Kellnerin. Der Anker des Schiffes ist ein Macintosh! Und nicht mal vor sich selbst macht Al Lowe halt. Wenn Sie beispielsweise versuchen, am Nacktbadedeck die dort liegenden Personen durch Anklicken heranzuzoomen, erklingt die Stimme des Erzählers: "Al Lowe möchte keine Nacktheit in seinem Spiel. – Nun, um die Wahrheit zu sagen, wir hatten nicht genug Budget, um die ganzen Animationen zu machen."

Spiel des Jahres?

Daß die Grafik des Spiels herausragend ist, brauche ich Ihnen nicht zu sagen: Schauen Sie nur die Bilder an, die sagen schon alles! Ein Wort möchte ich aber zur Musik verlieren: Nicht nur die Sprachausgabe und vor allem die Sprecher sind hervorragend, auch die Geräuschkulisse und die Musik passen sich den jeweiligen Handlungsorten an. Al Lowe selbst taucht akustisch mit seinem Saxophon in der



11) Fassen Sie mal einem nackten Mann in die Hosentaschen

Spieltischszene auf (und das ist nicht das erste Mal. Auch in Larry 6 spielte er bereits die Opening-Sequenz selbst). Wahren Hörgenuß werden Sie erleben, wenn Sie zusätzlich zu den Boxen einen Subwoofer anschließen – ungelogen, in einem Adventure habe ich noch nie solch perfekte Bässe erlebt!

Wenn Sie dies alles noch nicht überzeugt hat und Sie nicht wissen, warum Larry 7 für mich schon jetzt Anwärter auf das Spiel des Jahres 1997 ist und demzufolge auch einen Platz in meiner Top Ten belegen wird, werden Sie vielleicht jetzt überzeugt werden: Wie in jedem Genre-Spiel gibt es Rätsel, bei Larry sogar sehr viele, die Sie knacken müssen. An einer Stelle werden Sie an einer Laserschranke stehen und alles mögliche versuchen, hier ungebraten durchzukommen. Auf das Einfachste, nämlich durchzulaufen (!!), kommen Sie vermutlich nur so schnell, weil ich es Ihnen jetzt verraten habe. Und derlei Situationen gibt es mehr als genug.

Auch gibt es noch ein Spiel im Spiel. Vielleicht kennen Sie aus der Zeitschrift "TV Hören und Sehen" jenes Suchbild, in dem der Zeichner eine Maus versteckt hat. Nun, bei Larry 7 gibt es insgesamt 34 Dildos aufzustöbern, die sich an den unmöglichsten Stellen verbergen können. Wer das Spiel mit sehr vielen Punkten geschafft hat, erlebt – so verriet mir Al Lowe – eine Überraschung. Und wer gar 1000 Punkte erreicht, für den gibt es noch einmal zusätzlich etwas Besonderes.

Natürlich, man kann Larry 7 auch durch bloßes Rätsellösen durchspielen, indem man alle Zwischensequenzen einfach wegklickt. Sie hätten dann zwar immer noch stundenlanges Vergnügen, aber bei weitem nicht so viel wie beim genüßlichen Betrachten wirklich aller Dialoge und Szenen, die mitunter ganz schön sexy, aber niemals anstößig sind. Dies alles und die Tatsache, daß ich ein ganzes Wochenende für den Test geopfert habe, läßt nur einen Schluß zu: Larry 7 ist der Abräumer schlechthin – und glauben Sie ja nicht, daß ich, der ich angeblich doch der kritischste Tester der ganzen Crew bin, bei der Wertung übertrieben habe. Es wird sehr schwer sein, dies noch zu übertreffen, allenfalls Larry 8 könnte es



Der Name Victorian Principles ist eine von vielen Anspielungen auf bekannte Filmgestalten.

schaffen. Aber wie gesagt: Es handelt sich um den Test der englischen Version. Für den hiesigen Markt wurden unter anderem eine Woche lang sämtliche Witze übersetzt und anschließend bei der Testcrew die Reaktionen überprüft. Alles, was nicht zündete, wurde umgeschrieben. Von der deutschen Larry-Stimme zeigte sich Al Lowe besonders begeistert. Ob wir diese Meinung teilen, verrate ich Ihnen in der Februar-Power.

LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL

Alternativen:
Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5, 6
Als Kollektion von Sierra erschienen für ca. 100 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Unmengen an Gags
Knackige Rätsel
Hoher Dauerspaß
Top-Grafik und Animation
Perfekte Steuerung mit Maus und Parser

Kontra
Nichts, absolut nichts

Spiel-/Dauerspaß:	**48 von 50**
Handhabung:	**10 von 10**
Grafik:	**19 von 20**
Sound:	**19 von 20**

TOTAL: 96

0831/57 51 57

(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)

Telefax 0831 / 57 51 555

Compuserve 100106,3111

T-Online/Btx: ★Gameit#

✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

a.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 durchaus 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,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 7.11.96 - * = *noch nicht verfügbar am 7.11.*

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.

Game It!

Spiel des Monats Dezember:

Destruction Derby 2 69,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Bleifuss 2	59,95
Command & Conquer Special Nur bei uns: Alarmstufe Rot incl. Game It! Lösungsheft	89,95
Diablo*	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
MAX*	79,95
MDK*	79,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Privateer 2: The Darkening*	79,95
Syndicate Wars	69,95
Warwind*	59,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95 P
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika	24,95
Amored Fist	29,95
Apache Longbow light	19,95
B-17	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Biofarge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar	29,95
Championship Manager 93	19,95
Chaos Engine	24,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planet & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dune 2	29,95
Dungeon Master 2	29,95
Earthsiege 1	19,95
Eishockey Manager	19,95
Elite Plus	24,95
Endorfun	19,95 P
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Hand of Fate	29,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Indiana Jones 4	29,95
Indy Desktop Adventures	22,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet Plus	29,95
Maniac Mansion 2	29,95
Master of Magic	29,95
Micro Machines 2	24,95 P
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	29,95
NHL Classic	9,95
NHL 96 Classics	29,95
Noctropolis	9,95
North & South	19,95
Outpost 1.5	19,95
Oscar	14,95
Pirates 6	29,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Populous2/Powermonger	29,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Psycho Pinball	24,95 P
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron e.	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	19,95
Sherman M4	12,95
Shivers	19,95
Silent Service 2	29,95
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Farm*	19,95
Sim Life Classics	29,95
Simon the Sorcerer 1	29,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	19,95 P
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	24,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Commander	29,95
Super Space Invaders	19,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
The Quest*	19,95
Theme Park	19,95
Tilt	19,95
Top Gun	19,95
Tornado	19,95
Track Attack	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 1+2 Underworld	19,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Tennis	14,95
Voligas	29,95
Walls of Rome	19,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	19,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	29,95
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	69,95
3 Skulls of the Toltecs	69,95
4-4-2 Fußball	59,95
Abuse	59,95
Ace Ventura*	52,95
AD&D Blood & Magic*	74,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
AH 64 Longbow	74,95
AH 64 Data*	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2*	79,95
Alien Incident*	49,95
Alien Triology	64,95 P
Amok Win95	74,95
American Dream	34,95
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	67,95
Area 51 Win95*	74,95
Armored Fist 2*	79,95
Assassin 2015	24,95
ATF US	24,95
ATF Data: Nato Fighters*	34,95
Atlantis 2097	59,95
Aztec: Empire of Blood*	a.A.
Bad Mojo	69,95
Baku Baku	49,95
Baldies	64,95
Barbie Druckstudio	49,95 N
Barbie Filmstudio	49,95 N
Barbie Modedesigner	59,95 N
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	59,95
Battle Isle 3	64,95
Bedlam*	74,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	77,95
Blam! Machinehead*	69,95
Bleifuss	49,95
Bleifuss 2*	59,95
Blue Ice*	74,95
Boong	44,95
Bubble Bobble	49,95
Bug*	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95

Preisaktion!

Alien Triology	**64,95**
Baphomets Fluch	**69,95**
Comm. & Conq.	**69,95**
Cyberia 2	**59,95**
Miss. Cyberstorm	**69,95**
Pro Pinball-Web	**29,95**
Virtua Fighter	**59,95**
Wing Comm. 3	**29,95**

Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	49,95
Capitalism	69,95
Carrier	74,95
Chessmaster 5000 Win95	69,45
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95 N
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Cluedo*	74,95
Comanche 3.0*	79,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conq.: Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conquer 2	89,95
Command Aces of t.Deep	49,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest of t. New World	79,95
Creatures	49,95
Crow: City of Angles*	79,95
Crusader 2: No regret	64,95
Cyber Gladiators	69,95 N
Cyber Judas	74,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Das Amt	39,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Daytona USA*	74,95 N
Deadline	34,95
Deadlock	74,95
Deadly Skies*	74,95
Death Gate	69,95
Death Rallye	49,95 N
Deathdrome*	49,95 N
Deathkeep AD&D	74,95
Deathtrap Dungeon*	a.A.
Demonworld*	84,95 N
Der Planet + Data	19,95
Der Planet 2	69,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	69,95
Descent 2 Mission Builder*	37,95
Destiny*	69,95 N
Destruction Derby 2*	74,95
Diablo	69,95 P
Die Fugger 2	29,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	74,95
Die gr. Schlacht: Waterloo*	64,95
Die Hard Triology	69,95
Die Pandora Akte*	74,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission*	29,95 N
Discworld 2*	74,95 P
Down in the Dumps*	69,95
Dragonheart*	64,95
Dschungelbuch 3.5	44,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthsiege 2	69,95
Earthworm Jim 2+1	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecco the Dolphin	64,95
Effenbergers Fußballman.*	69,95
Elisabeth*	64,95
Euro Stars '96	64,95
Evidence*	69,95 N

F1 GP 2

dt.	e.
84,95	69,95

Evocation	69,95
F 1 Manager 96	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fantasy General	64,95
Fast Attack	59,95
FIFA Soccer 96	49,95
FIFA Soccer 97*	69,95
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95*	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	74,95
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Tubo*	64,95
G-Nome*	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats	27,95
Gene Machine	69,95
Gene Wars	74,95
Golden Gate Killer	69,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager	39,95 N
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardline	59,95
Hardwar	79,95 N
Harpoon 2 Deluxe MM	69,95
Hattrick Wins	64,95 N
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o. Might&Magic	49,95
Hexagon Kartell*	64,95
Hexen	49,95
Hexen Mission Disk	29,95
Hind	69,95 P
Holiday Island	69,95 P
Hugo	59,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4*	59,95
Hunter hunted*	79,95
Hyperblade*	79,95
I have no mouth but I must*	69,95
Imperium Galactica*	64,95
Interstate '76	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man X-O*	59,95
Jagged Alliance 2*	69,95 P
Jetfighter 3*	69,95 N
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest 7	34,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
Klik & Play	59,95
Krazy Ivan Win95*	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Leisure Suit Larry 7*	79,95
Lighthouse	79,95
Lion - Löwensimulation*	54,95
Lode Runner online*	69,95
Lord of the Realm 2*	79,95
Lucas Arts Class. Adventure	39,95
M1 A2 Abrams*	64,95
Mad TV 2*	69,95
MAG	69,95
Magic the Gathering*	29,95
Martini Racing	24,95
Marty 2*	69,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2*	a.A.
MAX*	79,95
MDK*	69,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	79,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Race 2	54,95
Metal Lords*	77,95
Millenia*	69,95
Mission Critical	69,95

Lösungshefte ab DM 14,95

Mission Force Cyberstorm	74,95
MK 3 Win95*	74,95
Monopoly	69,95 N
Monty Python's Ritter d. Kok.	64,95
Moto X*	69,95
Mummy	64,95
Myst dt.	64,95
Nascar Racing 2*	74,95
NBA Jam Extreme*	69,95
NBA Live 96	74,95
NBA Live 97*	69,95
Need for Speed Spec. Ed.	74,95
Nemesis*	69,95 N
Net Zone*	59,95 N
Nihilist*	64,95
Normality	74,95
NFL Quaterback 97*	64,95
NHL Hockey 96	69,95
NHL Hockey 97*	69,95

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	**89,95**
DSA 1+2+3	**79,95**
Z+Director's Cut	**79,95**
Alfa Twin Box	
+ 8-Knopf Pad	**57,95**

NHL Open Ice*	69,95 N
Night of the Monsters*	79,95
Offensive	79,95
Offensiv Fußballmanager je.	49,95
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	64,95
Olympic Soccer	64,95
Orionburger	64,95
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon*	69,95 N
Panzer General 2	39,95
PBA Bowling	49,95
Petka*	64,95
Perfect General 2	69,95
Perfect General 2 Missions	44,95
Phantasmagoria	77,95



Phantasmagoria 2*	74,95
Pinball 97*	52,95
Pinball Dreams Deluxe	69,95
Pinball Illusions	69,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	74,95
Pocahontas	79,95 N
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Primal Rage	74,95
Privateer 2: The Darkening*	74,95
Pro Pinball:The Web	49,95
Project Paradise	64,95 N
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad	69,95
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	69,95
Ramix	79,95
RAN Compilation	39,95 N
Raven Project*	79,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting*	74,95
Rebel Assault 2 KD	79,95
Renegade 2*	74,95
Return Fire	64,95
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	64,95
Risiko Win95*	74,95
Road Rash Win95	49,95
Robotron X	69,95
Rückkehr nach Krondor*	a.A.
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Warriors	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Schlechtstarter	69,95
Scorched Planet	64,95
SEGA Rallye*	69,95 N
Sensible Golf*	69,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Shadoan*	69,95
Shanghai	69,95
Shattered Steel	69,95
Shellshock	69,95
Sherlock Holmes	69,95 N
Shine*	69,95 N
Shock Wave Win95*	69,95
Silent Hunter	69,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Sim Port	49,95
Sim Weihnachtspaket*	64,95 N
Simon 1+2 Special	49,95
Sonic	64,95
Soul Hunt*	59,95 N
Soviet Strike*	79,95 N
Space Bucks	69,95
Space Trader Win95*	59,95
Spycraft	79,95
Star Control 3*	69,95 P
Star Gate	44,95
Star General Win95*	69,95 N
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
S.T.O.R.M.	64,95
SU 27	64,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Syndicate Wars	69,95
Synergist*	69,95
T-MEK*	69,95
Terminator Sky Net	49,95
Terror Trax*	34,95
Terra Nova	69,95
TFX 2000 Eurofighter+Data*	79,95
TFX EF 2000 Data*	29,95
TFX Super EF 2000 Win95*	84,95
The Muppets inside	64,95
Tie Fighter CGA	69,95
Timelapse*	69,95
Tiny Troops*	64,95
Tiny Toon Sports	64,95
The Mutation of J.B.*	64,95
The Simpsons*	59,95
Think-X*	69,95
Time Commando	69,95
Tomb Raider*	69,95
Toonstruck*	69,95
Total Control	42,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	44,95 N
Toystory	84,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69,95 N

Tunnel B1*	69,95 N
Twisted Metal Win95*	59,95
Ultimat Mix*	64,95
Ultra Pinball 2*	a.A.
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95*	79,95 N
Viking Conquest*	69,95
Virtua Fighter	59,95
Virtual Stabberfest	69,95
War College (UMS3)	59,95
Warcraft	24,95
Warcraft 2	64,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhammer	49,95
Warhammer Dark Crusader	59,95
Warhammer Shaberfest	59,95
Werewolf vs. Comanche	69,95
Williams Arcade Greatest*	49,95
Wing Commander 4	64,95 P
Wipeout 97*	74,95
Wizardry Gold*	69,95 N
World Cup Compilation	59,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem	29,95
WWF in your House*	64,95
X-Men*	69,95
Yahtzee	37,95
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	79,95
Zombieville	64,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Star Trek

Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Star Trek JR enhanced	79,95
Deep Space 9	69,95
Klingon	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

Actua Golf	79,95
PGA Tour Golf 96	74,95
PGA Tour Scenery je	29,95
PGA Tour 486 Classic	29,95
Links LS	84,95
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Devil's Island	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Troon Hill	49,95
Platz Pinehurst 2	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Troon	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95 N
Flugsim 5.0 e.	94,95
Flugsimulator 5.1 e	79,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
F 15 upgrade	79,95
FS Designer Win*	69,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	39,95
Final Approach	39,95
Moving Map 2.0	69,95
Navigation 5.0	44,95
RENO 4 (500 Scen.)	24,95
Rescue Air 911	69,95 N
Schratti Commander	59,95
Scenery 6 Object Design.	79,95
Aircraft Collections je	49,95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Business Jets, Prestige, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44,95
Nord-/Ostdeutschl.	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	44,95
Mitte Westdeutschl.	44,95
Süddeutschland	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Mulmesdie München 2	44,95
4 x Österreich je	44,95
Kanarische Inseln	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Hong Kong	44,95
Japan+Karibik+Hawaii	69,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit.	79,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aces of the Pioneers	
funsoft Strategie Edition	49,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	
funsoft Simulations Edition	49,95
Air Havoc, Flight Unlimited, Aegis	
Game Pack 30 Spiele	39,95
Mad TV, Tunican 2, Dr. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Colyopg, Logical, Mario Andretti Racing, Black Gold	
Gold Games - 15 CDs	39,95
40 Spiele: Battle Isle 2, Anstoß, Star Trek: Planet, Diktator, Whales Voyage 1+2, u. A.	
Lucas Arts Adv. Combat	49,95
Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Made in Germany	24,95 P
Anstoß, Sternenschweif, Battle Isle 2	
Megapack 1	74,95
Flight Unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance	
Megapack 6	79,95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball	
Megapack 8	79,95
Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2	
Westwood Compilat.	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten	64,95
Adagio als Land der Pharaonen	
D Info 3.0	29,95
Neue Version, alle deutschen Telefonbücher, mehr, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95	
Die Reise des Thomas Blauer Adler	59,95
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht	
To dare not (eitungs-)schnitten, Photos und dem Verbuch	
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs	39,95
Fax, Worksheet, Win 7.1, Bondhof Paradox, Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller	
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit	79,95
Multimedia mit der Kompetenz theoretischer und modernen Physik zu verstehen	
Lexikon des intern. Films	119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos	
Ultra Pack 2	79,95
Encarta 97, 20.Jhrh., Auto-Data-D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1	
Voodoo Lounge	49,95
Die Stones in Multimedia	

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB	69,95 P
16 MB	159,95 P

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95 N
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	29,95
8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo	
Alfa Twin Box	29,95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks	
CH Products	
Flightstick	57,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals+Nascar Rac. light	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Phasor	34,95
Analog Pro	44,95
Blackhawk	49,95
Thunderpad	79,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	149,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	69,95 N
Sidewinder Pro	84,95
Sidewinder Pro+Fury	109,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	159,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95

Soundkarten

Ultrasound ACE	169,95
Ultras. Plug&Play	229,95
SB 16 VE IDE Plug&	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:

Marktgäßle 8



Kempten:

In der Brandstatt 6

Holiday Island

DEMO Auf der CD-ROM

Obwohl ihm Klaus keinen Urlaub gönnt, hat Frank Fischer kurzerhand seine Badehose eingepackt, um sich als Manager einer Ferieninsel zu beweisen.

Ach, wie schön vertraut ist es, wenn der Winter Einzug in Europa hält. Draußen schleichen endlose Autokolonnen besinnlich durch den dreckigen Schneematsch, während Oma drinnen, mit Juniors heimeliger Blockflötenbegleitung, ein dunkelgrünes Nadelgehölz besingt. Doch all diese Romantik ist nicht jedermanns Sache, und so zieht es so manchen Vertreter des bläßlich kränkelnden Volkes in wärmere Gefilde. Besonders beliebt sind diverse Inselchen, die man ob ihrer perfekten Mischung aus warmen Winden und deutschem Bier mittlerweile tief ins Herz geschlossen hat.

Dies alles bedarf natürlich einer entsprechenden Verwaltung, muß sich wohl ein weit gereister Programmierer bei Sunflowers gedacht haben, und so wurde flugs ein Spielchen erdacht, das einem Daheimgebliebenen die Möglichkeit gibt, als Inselkönig über ein bis dato gottverlassenes Eiland zu herrschen.

Ballamann-Sim

Aber wem bereitet ein solcher Posten schon Freude, wenn man keine Menschenseele bei sich hat. Also macht man schnell ein paar Millionen



Irgendwie will bei diesen Bildern kein Tropenfeeling aufkommen

locker und beginnt damit, den sandigen Boden mit allerlei Bauwerken zu bestücken, die allesamt dazu dienen, möglichst viele "Flüchtlinge" gegen ein entsprechendes Entgelt zu bewirten. In bester Sim-City-Manier überblickt man das Geschehen aus der isometrischen Vogelperspektive.

Ist erst einmal ein Flugplatz errichtet, sind die ersten Urlauber und künftigen Brötchengeber nicht mehr weit, und daher gilt es nun, im Akkord eine Infrastruktur zu errichten. Straßen sind dabei ebenso wichtig, wie ein Kraftwerk und entsprechende Unterkünfte. Bei den meisten Gebäudetypen stehen einem Bauwerke unterschiedlicher Preiskategorien zur Wahl und so muß man sich sehr oft entscheiden, ob man eher die gut betuchte Oberschicht anlocken will oder sich um das Partyfieber der Durchschnittsbürger kümmern möchte. Vielleicht ist man ja auch offen für beide Klassen und die Insel wird ganz einfach in verschiedene Sektoren geteilt, wie man es vor zehn Jahren noch am Plattensee gewohnt war.

Wie auch immer, die Auswahl der Objekte ist speziell auf das Angebot einer Urlaubsinsel zugeschnitten. Schulen und Universitäten wird man auf Holiday Island ebensowenig finden wie U-Bahnen und Wirtschaftszentren. Katastrophen wie z. B. Erdbeben, Stürme oder sogar eine Ölpest gefährden das ruhige Inselleben und somit den eigenen Geldbeutel. Hin und wieder gibt es auch Attraktionen, wie z. B. die Felsen von Stonehenge oder die seltsamen Bunnys der Osterinseln zu ersteigern.

Leider lassen die betriebswirtschaftlichen Fähigkeiten der Computergegner etwas zu wünschen übrig, und so gehören die Versteigerungen nicht gerade zu den spannendsten Veranstaltungen im Leben eines Inselmonarchen. Für die meisten Bauwerke lassen sich individuelle Eintritts- bzw. Mietpreise erheben. Ist das Inselchen erst einmal zugepflastert, erinnert diese Option jedoch eher an ein Memory-Spielchen, als an eine Wirtschaftssimulation. Besondere Ereignisse, wie z. B. ein enormer Besucherzuwachs, lockern das Geschehen etwas auf.

Es ist nicht alles Gold...

Auch wenn Sunflowers Werk rein äußerlich wie Sim-City 2000 aussieht, bietet es kaum den Tiefgang des Konkurrenzproduktes. Es erinnert spielerisch eher an die Urversion des Spieleklassikers. Die eingebauten Animationen sehen zwar nett aus, scheinen aber nicht sehr viel mit der aktuellen Situation der Insel gemeinsam zu haben. Auch bei der grafischen Gestaltung hat man scheinbar keinen besonderen Wert auf Abwechslung gelegt, und so sehen sich die einzelnen Gebäudetypen oft recht ähnlich.

Holiday Island fängt unglaublich kurzweilig an, verliert aber schon nach kurzer Zeit seinen Reiz. Die Inselsimulation ist also allenfalls Genre-Einsteigern zu empfehlen. Profi-Bürgermeister sollten lieber bei ihrer vertrauten Großstadt bleiben.

Bug-Report

Aus gegebenem Anlaß (siehe Editorial dieser Ausgabe) informieren wir Sie unter diesem Titel ab sofort regelmäßig über Unregelmäßigkeiten im Spielablauf unserer Testversionen. Laut Hersteller werden folgende Bugs unserer Testversion behoben sein und hatten somit keinen Einfluß auf unsere Wertung:

- Das Geld, das man sich zwischen Ankündigung und Ausführung einer Auktion leihen kann, steht nicht zur Auktion zur Verfügung.
- Der Explosionssound, der entsteht, wenn die Gebäude eines Gegners weggesprengt werden, weil ihn bei der Auktion keiner ersteigern wollte, ist immer noch zu hören, wenn man direkt einen alten Spielstand lädt und schon ein neues Spiel angefangen hat.
- Wenn zu oft nacheinander sabotiert wird, schlägt die Sabotage nur noch fehl. In der Endversion kann nur fünfmal hintereinander sabotiert werden
- Ungültige Dateinamen ("123456" oder "holi day") beim Abspeichern eines Spielstandes werden in der endgültigen Version durch eine Fehlermeldung abgefangen.
- Im Szenario "Green Island" wird im Finanzmenü unter Versicherung ein Geldbetrag angezeigt, obwohl der Button dazu inaktiv ist.

HOLIDAY ISLAND

Alternativen:
Sim City 2000
Maxis ● ca. 100 Mark
Theme Park
Bullfrog ● ca. 90 Mark
Bei der nächsten Kommunalwahl selbst kandidieren

Hersteller: Sunflowers
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM (plus 11 MB virtueller Speicher), VGA, SVGA, Windows 3.1/95

Pro
Hohe Einsteigerfreundlichkeit

Kontra
Künstliche Intelligenz hat Schwächen
Mangel an Abwechslung

Spiel-/Dauerspaß:	**35 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**12 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 69

Destruction Derby 2

Wer selbst schon einmal einen Autounfall hatte, der weiß bestimmt, wie lustig so etwas sein kann. Psygnosis' Fortsetzung des berühmten Karambolagespiels will Ihnen beweisen, daß man eine Menge Spaß bei weniger friedlichen Autofahrten haben kann. Marco Gremmel überprüfte diese Aussage.

Oh nein!" Wundern Sie sich nicht, denn diese zwei Worte waren meine erste Reaktion, als sich die CD mit dem zweiten Teil von Destruction Derby in meinem Laufwerk zu drehen begann. Denn mit Bedauern mußte ich feststellen, daß dieses Spiel nur unter Windows 95 läuft. Wie zu erwarten begrüßten mich dann auch unzählige Ausnamefehler in weißer Schrift auf blauem Grund. Sprich: Wer Probleme mit Direct-X hat, für den wird DD2 ein kurzes Vergnügen.

Crash, Boom, Bang

An einem anderen Testrechner brachte ich das Spiel glücklicherweise beim ersten Versuch zum Laufen. Was mich erwartete, war eine laute und fetzige Musik und ein Menü, in dem ich unzählige Einstellungen vornehmen durfte. So gibt es drei verschiedene Spielarten. Bei Wrecking fahren Sie auf einer der acht Strecken gegen 19 andere Wagen. Ihre Aufgabe besteht darin, alle anderen Wagen während dem Rennen auszuschalten, um dann als erster über die Ziellinie zu fahren. Das Problem dabei ist, daß die anderen Wagen das gleiche beabsichtigen und Ihnen Ihre Aufgabe nicht gerade einfach machen.

Als zweites können Sie Stock-Car-Rennen fahren, im Vergleich zu den anderen Möglichkeiten eine gemütliche Fahrt durch die Landschaft, welche entweder gegen vom Computer gesteuerte Autos oder in einem Zeitspiel stattfindet. Die interessanteste und actionreichste Wahl treffen Sie mit der Option, die dem Ganzen den ersten Teil des Namens gab: Destruction Derby.

Auf vier Strecken (bzw. Arenen) besteht Ihre Aufgabe darin, alle Gegner schrottreif zu fahren und am Ende als letzter übrigzubleiben. Das ist nicht gerade einfach. Manchmal hat man sogar den Eindruck, daß alle anderen Wagen es ausschließlich auf Sie abgesehen haben. Jedesmal, wenn es Ihnen gelingt, eine der Strecken erfolgreich zu beenden, wird die nächste für Sie freigegeben.

Technik, die begeistert

DD2 kommt in Super-VGA daher. Und das kann man genießen, einen schnellen Pentium-Prozessor vorausgesetzt. Denn nicht nur die Landschaften sehen hervorragend aus, auch die Autos werden detailreich in ihre Bestandteile aufgelöst.

Besonders bei der Destruction Derby, bei der Sie nicht gerade mal eben in die Boxengasse fahren können, fliegen die Fetzen. Alle Wagen fahren wie die Verrückten darauf los. Die Crashes werden in Echtzeit berechnet und sind überaus realistisch. An einer Anzeige am rechten unteren Bildrand können Sie sehen, an welchen Stellen Ihr Auto am meisten beschädigt ist. Während der Fahrt werden Sie oftmals von tiefliegenden Wrackteilen ihrer Gegenspieler getroffen. Doch werden Sie kein Rennen überstehen, ohne nicht mindestens die Motorhaube verlieren. Und sollten Sie sich wundern, daß die Lenkung nicht mehr funktioniert, haben Sie wahrscheinlich beide Vorderreifen verloren.

Der Sound ist ebenfalls gelungen, nur fehlen manchmal die FX, wenn man gegen die Fahrbahnabgrenzungen stößt. Kommentiert wird das Massaker von dem amerikanischen Sprecher Paul Page, der für NBC tätig ist und unüberhörbar von dem begeistert ist, was auf Ihrem Bildschirm vor sich geht. Einzig und allein die Steuerung störte mich. Mit der Tastatur ist der Wagen sowieso kaum zu lenken, der Joystick muß unter Windows 95 konfiguriert werden und sorgt für ein leicht schwammiges Lenkverhalten. Dennoch kann ich alles DD2 alles in allem jedem empfehlen, der sich auf Steilkurven, Sprungschanzen und verkehrsreichen Kreuzungen wohl fühlt!



Nicht nur James Bond kann das!



Ein Schrecken für jede Autoversicherung

DESTRUCTION DERBY 2

Alternativen:
Bleifuß 2
Virgin ● ca. 79,95 Mark
Have a N.I.C.E. Day
Magic Bytes ● in Vorbereitung
Big Red Racing
Domark ● ca. 90 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Super Grafik
Actionreicher Fahrspaß
Netzwekoption

Kontra
Steuerung leicht schwammig
Nur drei Wagen

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 78

Cold Shadow

Heutzutage noch ein gutes Jump'n'Run auf dem PC herauszubringen, das wird wohl noch ewig eine große Aufgabe für die Softwarehersteller sein. Mit Cold Shadow versucht Disney Interactive, den klassischen Konsolenspielen Konkurrenz zu machen. Ob es gelungen ist, hat Marco Gremmel für Sie herausgefunden.

In Sachen Jump'n'Run ist seit langem tote Hose auf dem PC. Wer ein Super Nintendo oder Mega Drive besitzt, der weiß, was wirklicher Spielspaß ist. Ob Sie einst Mario beim Fliesen legen oder Sonic beim Igeln halfen, tolle Musik, schöne Grafik und ein unvergleichlicher Spielspaß waren immer vorhanden.



Die Ente hängt oft faul herum

Auf dem PC hat man es noch nie geschafft, ein Spiel dieses Genres herauszubringen, das auch nur annähernd den großen Konsolenvorbildern gerecht wurde. Gute Jump'n'Runs erschienen nur bei diversen Sharewarefirmen. Apogee machte vor vielen Jahren mit dem guten alten Commander Keen von sich reden. Dieses Spiel war so erfolgreich, daß es unzählige Fortsetzungen gab, die in immer besserer Technik daherkamen.

Epic Megagames sorgte mit Jill of the Jungle für Action, denn die gute Jill konnte sich auch in fliegende oder schwimmende Wesen verwandeln, falls dies notwendig sein sollte. Beide Firmen lieferten in regelmäßigen Abständen immer neue Spiele gleicher Machart. Zuletzt machten Jazz Jackrabbit, Hocus Pocus und Cliff Danger den Bildschirm erfolgreich unsicher.



Keine Trompete, eine Schnabel-Pistole

Nein, es ist nicht Donald Duck. Der Hauptdarsteller in Cold Shadow heißt Maui Mallard. Warum man ihn nicht gleich Donald genannt hat, ist fraglich. Auf jeden Fall werden Sie optisch keine Unterschiede zwischen den beiden Erpeln feststellen können. Maui ist, lässig gekleidet, unterwegs auf einer einsamen Insel, auf der einmal glückliche Mojos ein unbeschwertes Leben führten. Doch eines weniger schönen Tages verschwand der oberste Beschützer der Mojos. Nun liegt es an Ihnen, die gefährlichsten Gegner zu überwältigen und die Tiefen des Urwalds zu überleben, um Shabuhm Shabuhm wieder zurückzubringen. Maui wollte eigentlich nur Urlaub auf der Insel machen, das erklärt auch sein lässiges Touristen-Outfit. Jetzt liegt es an ihm, unterschiedliche Level zu bestehen und das Majo-Idol wiederzufinden.



Droht die Indizierung? Gewaltdarstellung im Spiel.

Vor dem Spielen steht wie immer das Installieren. Und das ist dank Windows 95 kein Problem. Einfach die CD einlegen, und der Rest erledigt sich praktisch von selbst. Auch Soundkarten- und Joystick-Einstellungen werden von dem Spiel übernommen. Nach dem Spielstart müssen Sie noch eine Bildschirmgröße auswählen, auf der Sie Cold Shadow spielen möchten.

Mit einem 486er sollten Sie nicht gleich den vollen Bildschirm anwählen, denn das bedeutet meistens auch, daß Sie sich ruckelnd fortbewegen werden. Bei der Grafik kann man im Vergleich zu den bereits erschienenen Disney-Spielen nicht meckern, stellt man den Bildschirm aber auf volle Größe, so ist die Begeisterung nicht mehr ganz so groß. Besser ist da schon der Soundtrack, der direkt von der CD kommt.

Die Level sind interessant aufgebaut und bieten mit der Zeit immer kompli-zierter werdende Hindernisse in Form von Abhängen oder versteckten Wegen. Die Gegner sind meist einfach zu überwältigen. Für die Endgegner sollte man sich allerdings alles aufbewahren, was man mit der Zeit an Extrawaffen eingesammelt hat. Auf diese Weise sollte es zu keinen Problemen kommen.

Das einzige, große Manko ist die Steuerung. Mit der Tastatur ist es schon einmal völlig unmöglich, das erste Level heil zu überstehen, mit dem Joystick ist es ein Balanceakt. Nur mit dem Gamepad ist es halbwegs erträglich. Ein richtiges Feeling kommt aber nicht auf. Denn durch die vielen kleinen Schönheitsfehler und die mangelhafte Steuerung werden Sie nach dem Ableben nicht animiert sein, noch einmal zu spielen, sondern eher die Lust verspüren, die CD aus dem Fenster zu befördern.

REVIEW

COLD SHADOW

Alternativen:
Hocus Pocus
Apogee ● Shareware
Jazz Jackrabbit
Epic MegaGames ● Shareware
Rayman
Ubi Soft ● ca. 70 Mark

Hersteller: Disney Interactive
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
486/DX2-66, 8 MB, Vesa-Grafikkarte, Windows 3.11 oder Windows 95

Pro
Schöner Soundtrack
Einfache Installation und Bedienung

Kontra
Schwerfällige Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 67

ROCKETWARE

"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27
59423 Unna

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

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



Wir wünschen allen ein ruhiges und schönes Weihnachtsfest!

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

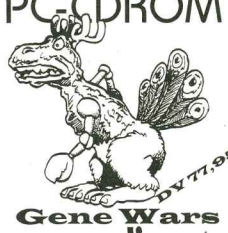
Versandpreisen!!

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

LADENLOKAL UNNA:
MASSENERSTRAßE 27/schräg gegenüber dem KINO
Telefon: 02303/257138

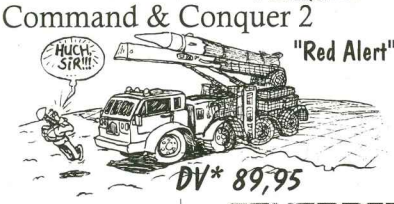
PC-CDROM





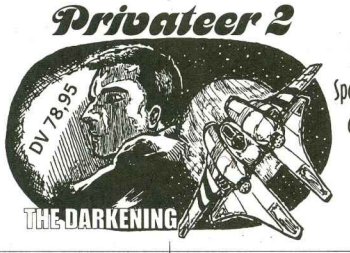












Auch als Special-Edition erhältlich!

PC-CDROM

AH-64 Longbow Data	DV	44,95
Alien Trilogy	DV	69,95
Akte Pandora	DV*	69,95
Blood & Magic	DV*	67,95
Birthright	DA	76,95
Betrayal in Antara	DA	74,95
Bundesliga Manager 97	DV	67,95
Civil War Genera-	DA	57,95
Clandestiny	DV	69,95
Creatures	DV	69,95
Daggerfall	DV	68,95
Die Hard Trilogie	DV*	69,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission	DV	i.V.
Destiny	DV	72,95
Destruction Derby 2	DV	67,95
Fantasy General	DV	59,95
Fifa Soccer 97	DV*	73,95
F1GP2	DV	79,95
F22 Lighting II	DV	73,95
Formel 1	DA*	69,95
Flugsimulator 6.0	DV	84,95
Flottenmanoever	DV*	68,95
Genewars	DV	73,95
Golden Gate Killer	DV	73,95
HIND	DV	64,95
Hugo 4	DV	54,95
iM1 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
Master of Orion 2	DV	i.V.
MechWarrior2 Mercena.	EV	76,95
Nascar Racing 2	DA	79,95
NBA Live 97	DV	73,95
NHL Hockey 97	DV	73,95
Orion Burger	DV	68,95
Pandora Akte	DV	69,95
Phantasmagoria 2	DA	79,95
Privateer 2 Special Ed.	DV	89,95
Rally Racing'97	DV	69,95
Risiko	DV	69,95
Sega Rally	DV	68,95
Schleichfahrt	DV*	64,95
Shattered Steel	DV	69,95
S.T.O.R.M.	DV	59,95
Terra Nova	DV	69,95
TFX EF2000 Special Edi.	DV	79,95
Toonstruck	DV	67,95
Tomb Raider	DV	64,95
Tunnel B1	DV	79,95
Warwind	DV	64,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	79,95
"Z"	DV	64,95

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
F1GP 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 DM 329,95
Pentium 133 DM 419,95
Pentium 166 DM 699,95
Pentium 200 DM 1079,95

Speicher:

8 MB 60ns PS/2 89,95; EDO 94,95
16 MB 60ns PS/2 209,95; EDO 199,95
32 MB 60ns PS/2 a.A. EDO a.A.

Mainboard's:

Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95
Asus P55VP4
VX-Chip, 256KB-PB DM 289,95
Chaintech M586IFM
HX-Chip, 256KB-PB DM 259,95
Tip Chaintech M586VGM
VX-Chip, 256KB-PB DM 249,95
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
Tip Matrox Mystique
3D-Chip + 3 Spiele
4MB-SGRAM DM 409,95
Matrox Millennium
3D-Chip, 2MB-WRAM DM a.A.
Matrox Millennium
3D-Chip, 4MB-WRAM DM a.A.

CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5602B,
8-fach ATAPI DM 189,95
Tip **Pioneer DR-A10X,**
10-fach ATAPI,
Laser Memory DM 234,95

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

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!

Versandbedingungen
Bei Vorkasse nur Eurocheck(400DM)

Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei

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

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

Cartoonzeichnungen: JANO'96

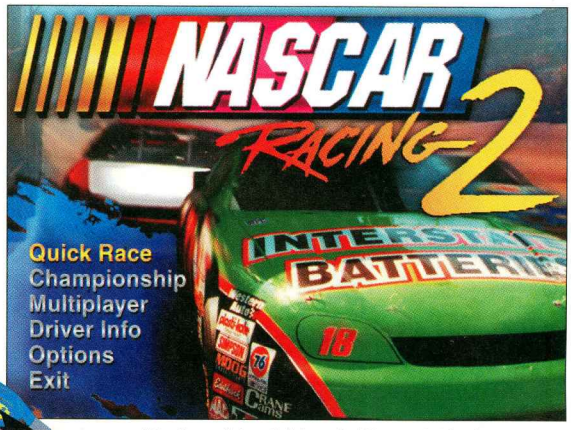
LAYOUT: STEIB

Inhaber: Uwe Heidergott

NASCAR Racing 2

Martin Mirbach setzte sich in ein schnelles Auto, ignorierte sämtliche Anweisungen aus der Box und trat voll ins Gas. Seitdem haben er und das Auto ein paar Beulen mehr...

Autorennen gibt es viele, NASCAR ist anders. So etwa konnte man es vor knapp zwei Jahren allerorts hören, als Sierra sein NASCAR Racing auf den Markt brachte. Von ungeheurer Realitätsnähe war die Rede und von atemberaubender Action. Wobei Punkt eins ganz sicher dem Spiel zuzuschreiben war, und Punkt zwei, oder zumindest ein Teil davon, der rasanten Faszination dieser Rennen an sich. Mit der Veröffentlichung des zweiten Teils hat man sich lange, lange Zeit gelassen, und auch an unserer Testversion wurde noch bis zur letzten Sekunde gefeilt. Mit gutem Grund, denn erstklassige Rennspiele sind mittlerweile alles andere als rar, da muß man sich schon einiges einfallen lassen, um einen Platz in der Spitzengruppe zu erhaschen. Schau'n wir doch mal, worauf Sierra setzt...



Für die meisten Spieler wird Nascar 2 mit einem Quickie beginnen



Bis ins Detail

Daß Realitätsnähe auch diesmal wieder ganz groß geschrieben wird, zeigt sich schon bei den Voreinstellungen. Es gibt eine Unzahl an Teams und Fahrern, alle mit ihren eigenen Biographien, Statistiken, Leistungsprofilen und persönlichen Merkmalen. Und es dauert schon einige Zeit, bis man sich endlich entschieden hat. Zu guter Letzt kann man natürlich auch das Auto seiner Wahl einem persönlichen Design unterziehen, um dann auch an den weiteren Voreinstellungen Hand anzulegen. Unbedingt eingeschaltet lassen sollten Sie auf jeden Fall die Brems-, Lenk- und Schalthilfen. Es sei denn, Sie sind bereits Vollprofi bei Spielen dieser Art, dann können Sie's auch ohne versuchen. Wenn Sie schon unbedingt die Voreinstellungen verändern möchten, sollten Sie viel eher das Spiel optimal auf die Möglichkeiten und Grenzen ihres eigenen Systems abstimmen. Dies können Sie durch eine Menge individuell definierbarer Grafikoptionen bewerkstelligen – wenn Sie die vielen Details abschalten, eine geringe Auflösung während der Rennsequenzen wählen und die Bildwiederholrate runterschrauben, wird NASCAR 2 auch auf dem als Minimum angegebenen 486/66 gut laufen.



Das Radio suchen Sie hier vergeblich, der Verkehrsfunk wird direkt aus der Boxengasse übertragen

Reifengummi, Funkenschlag und Beulen im Blech

Aber so gut aussehen, wie es eigentlich könnte, wird es dann nicht mehr. Deshalb sollten Sie für dieses Spiel schon einen halbwegs flinken Pentium Ihr Eigen nennen können, sonst geht viel zu viel vom Spielspaß verloren. In hoher Auflösung und mit allen Grafikdetails sieht NASCAR 2 nämlich wirklich lecker aus und läuft auf einem Pentium 100 schon sehr, sehr flüssig. Schließlich will man ja auch alles genießen, was es so zu sehen gibt: abgeriebenes Reifengummi auf der Piste, sprühende Funken beim Crash und die Delle im Blech des Vordermanns, wenn Sie ihn bei Tempo 130 vom Asphalt gepustet haben. Und damit die Atmosphäre auch stimmt, wird das Spiel von einem treibenden Soundtrack untermalt, der permanent dazu verführt, auch in den engsten Kurven etwas mehr Gas zu geben. Überhaupt wirkt die Atmosphäre während der Rennen nicht nur realistisch, sondern gleichzeitig auch mitreißend, oder um es mit anderen Worten zu sagen: Bei NASCAR 2 vergeht die Zeit wie im Flug.

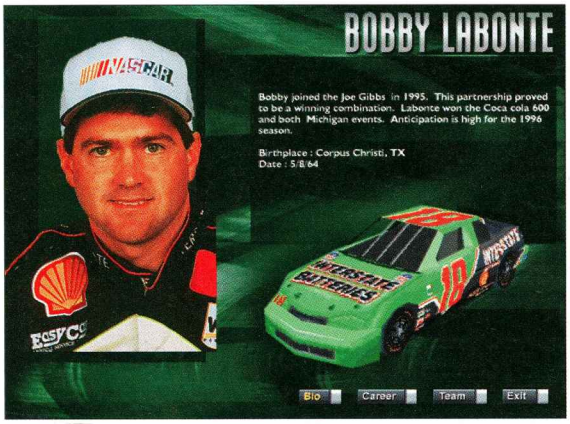
ATLANTA 500 · NAPA 500 · FOOD CITY 500 · Goody's HEADACHE POWDER 500 · Coca-Cola 600 · CHARLOTTE 500 · TRANSOUTH FINANCIAL 400 · SOUTHERN 500

Ready, steady...go!

Nachdem Sie das Spiel gekauft haben, wird es Ihnen wahrscheinlich nicht anders ergehen als mir nach Erhalt der Testversion. Voreinstellungen? Später! Eine neue Saison starten? Noch nicht! Erst mal will man doch gar nichts anderes, als einfach nur über die Piste zu heizen. Dazu gibt es natürlich auch bei NASCAR 2 die passende Option. Noch nicht einmal meinen Joystick habe ich vor meinen ersten Rennversuchen ordentlich kalibriert – keine Zeit, keine Zeit!

Und was soll ich Ihnen sagen? Es lief auch so von Anfang an recht rund. Die Steuerung des Spiels ist in der Tat ganz einfach zu beherrschen und schon nach den ersten zwei, drei Testrunden hat man ein gutes Gefühl dafür, daß das Auto auch auf den kleinsten Schlenker empfindlich reagiert. So ist das nun mal bei Spitzengeschwindigkeiten und hochgezüchteten Motoren. Jedenfalls weiß ich jetzt ganz genau, warum man die Boxengasse mit maximal 80 km/h verlassen darf...

Nachdem Sie Ihre erste Neugierde befriedigt haben, werden Sie sich ganz bestimmt einer neuen Saison und sämtlichen damit verbundenen Rennen widmen wollen. Und genau hier kommt wieder jene Realitätsnähe zum Tragen, die schon bei NASCAR 1 für das ungeheure Renommee gesorgt hat. Ein Rennen ist nämlich nicht nur ein Rennen, sondern beginnt schon wesentlich früher mit den Arbeiten am Auto. Vom notwendigen Practice über das geforderte Qualifying bis zum Warmup ist es auch danach noch ein langer Weg bis zum Ertönen des Startsignals. Dann erst geht es um alles und es zeigt sich, wie viel Ihre Vorarbeiten letztendlich wert waren. Für den Extra-Kick sorgt die Funkverbindung mit Ihrer Box, wahlweise über Texteinblendung oder Sprachausgabe. Sogar Infos über bis zu sieben Konkurrenten kann man mithören, dann wird's aber doch recht hektisch. Andererseits, wer hat denn gesagt, daß es bei einem NASCAR-Rennen streßfrei abgeht?



Authentische Fahrer-Infos setzen die Realitätsnähe des ersten Teils nahtlos fort

Marco macht den Multi

Viele von Ihnen werden sich jetzt fragen, wann der Schreiber endlich auf den Multiplayer-Modus eingeht. Die Antwort: Gar nicht! Das ist allerdings gar kein Grund zur Enttäuschung, denn einen Multiplayer-Modus wird es von Anfang an im Spiel geben. Bei unserer Testversion war er allerdings noch zu buggy, und wir sind der Bitte von Sierra, mit einem Test dieser Option noch zu warten, gerne nachgekommen. Schließlich ist weder Ihnen noch uns noch dem Hersteller damit gedient, wenn sich ein Fachblatt über ein (noch) nicht komplettes Feature ausläßt. In unserer nächsten Ausgabe geben wir dann noch einmal richtig Gas. Dann wird Klaus versuchen müssen, mit dem fliederfarbenen GSI seinen Titel gegen Lorenz im Mazda, Michel im (Jordan-) Peugeot und mich im (Williams-) Renault zu behaupten.

Anm. des Chefflitzers: Farbenblind isser auch noch... Metallic-graues GSI-Cabrio mit besonders auffälligem Kennzeichen, denn Sie wissen ja: Schwarze Schrift auf gelbem Grund? Halte Abstand, bleib gesund!

Markus hat sich noch nicht für ein Fahrzeug entscheiden können, weil er irgendwie mit seiner DUC verwachsen ist. Und unser Netzwerk-Profi Marco wird als oberster Rennleiter die schwarzweiß karierte Fahne schwingen. Freuen Sie sich also schon auf seinen ausführlichen Bericht in der nächsten PC Power und denken Sie bis dahin daran, daß sich die Wertung dieses Reviews nur auf den Einzelspieler-Modus bezieht. Und für den lohnt sich ein Frühstart auf jeden Fall!



Den ausführlichen Multiplayer-Testbericht liefert Marco in unserer nächsten Ausgabe

Bei NASCAR 2 vergeht die Zeit wie im Flug



Ob sich diese drei das Treppchen teilen werden?



Johlende Massen, quietschende Reifen, Benzinduft in der Luft – was will man mehr?

NASCAR 2

Alternativen:
F1 Manager 96
Software 2000 ● ca. 100 Mark
Martini Racing
Martini ● ca. 30 Mark
Whiplash
Interplay ● ca. 80 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 110 Mark

Minimum:
486 DX 66, , 16 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Unglaublich authentisch
Von Anfang an gut spielbar
Aufgeheizte Rennatmosphäre

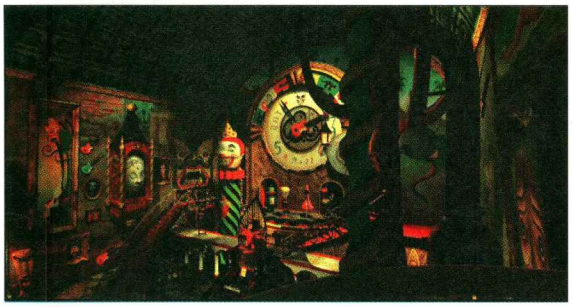
Kontra
Nur mit allen Grafikoptionen so richtig hübsch
Kein Meilenstein wie NASCAR 1

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 83

9 – The Last Resort

Ein altes Haus in dem es jede Menge Musik gibt – hätte Lorenz Steinke gewußt, was in The Last Resort außer Musik noch alles steckt, er wäre wohl nie in diese geheimnisvolle Villa gegangen.



Das ganze Haus Ihres Onkels ist ständig in Bewegung – überall lebt etwas oder macht Geräusche



Diesem Affen sollten Sie nicht etwa Zucker geben, sondern vielmehr Dampf unterm Allerwertesten machen

Hochkonjunktur bei den Machern reichlich abgedrehter Adventures. Nachdem bereits Inscape mit "The Dark Eye" und BMG mit "Shine" (Review in diesem Heft) das Spielervolk mit kuriosen Adventure-Handlungen am Rande des Wahnsinns begeistern, bringt nun auch Virgin ein solches Game heraus.

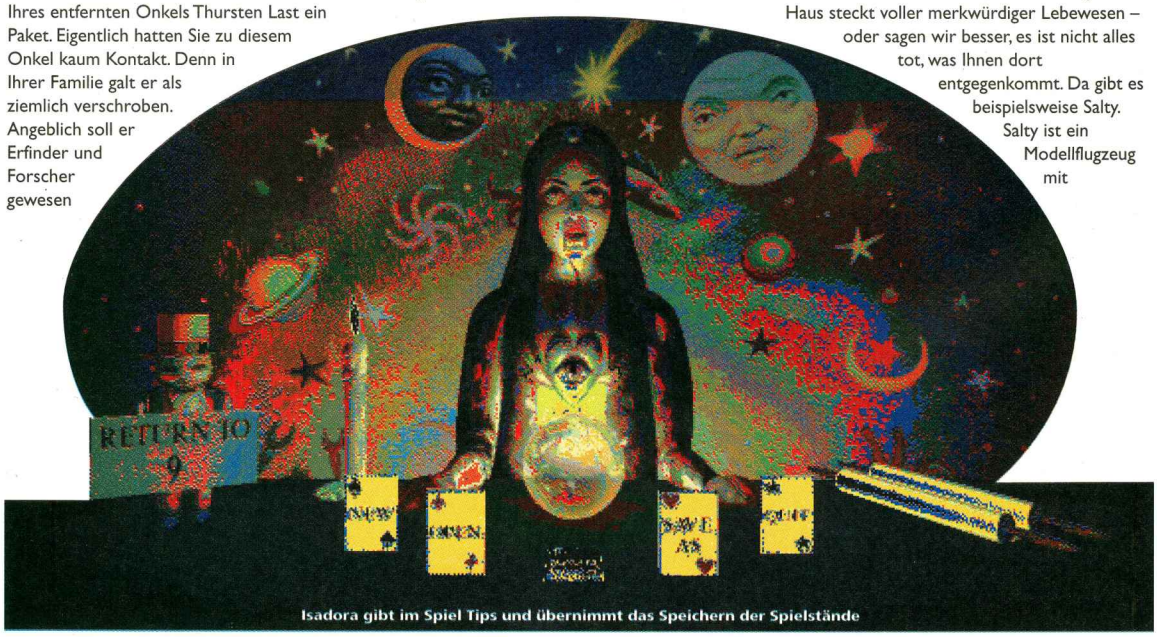
Harmloser Anfang

"9 – The Last Resort" beginnt relativ harmlos: Per Einschreiben erhalten Sie aus dem Nachlaß Ihres entfernten Onkels Thursten Last ein Paket. Eigentlich hatten Sie zu diesem Onkel kaum Kontakt. Denn in Ihrer Familie galt er als ziemlich verschroben. Angeblich soll er Erfinder und Forscher gewesen sein. Außerdem hat er sich lange in der Südsee aufgehalten und von dort allerlei merkwürdiges Zeug mitgebracht. Um so überraschter sind sie als Sie das Paket öffnen. Der Inhalt: Eine Kopie von Lasts Testament, ein Reiseprospekt und eine Postkarte. Die vergilbte Postkarte zeigt eine alte Villa, Lasts Alterssitz, und das Testament erklärt sie zum alleinigen Erben dieses Hauses.

Obwohl der Name des Hauses Sie eigentlich warnen sollte – es heißt The Last Resort, zu deutsch: Die letzte Zuflucht – packen Sie sogleich Ihre Koffer um den neuen Besitz in Augenschein zu nehmen. Am Alterssitz Ihres Onkels angekommen, stürzen Sie dann in ein Abenteuer voller Musik, Mystik und kniffliger Rätsel.

Ein liebevoll inszeniertes Adventure für Augen und Ohren.

Schon an der Tür bemerken Sie: Das ganze Haus steckt voller merkwürdiger Lebewesen – oder sagen wir besser, es ist nicht alles tot, was Ihnen dort entgegenkommt. Da gibt es beispielsweise Salty. Salty ist ein Modellflugzeug mit



Isadora gibt im Spiel Tips und übernimmt das Speichern der Spielstände

menschlichem Kopf. Diese Kreatur begrüßt Sie als eine Art Butler der Letzten Zuflucht. Salty führt Sie durch das Haus und hilft Ihnen bei einigen der reichlich vorhandenen Rätsel.

Mechanische Wahrsagerin

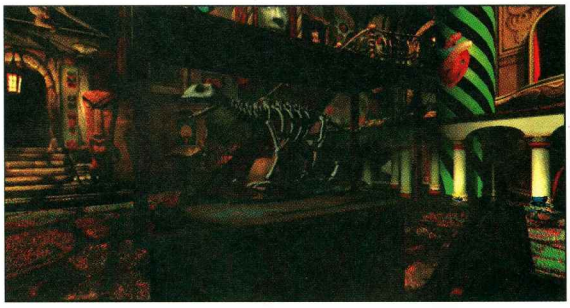
Auch die Wahrsagerin Isadora kann Ihnen so manchen nützlichen Tip geben. Bedauerlicherweise ist Isadora kein Mensch, sondern eine Art Wahrsage-Maschine, wie man Sie früher auf Volksfesten sehen konnte. Sie müssen nur eine Münze in Isadoras Kasten einwerfen. Schon erwacht die Gute zum (mechanischen) Leben und gibt Ihnen ein paar Tips für Ihre weitere Suche nach dem Geheimnis von The Last Resort. Leider liegen in diesem Haus nicht gerade an jeder Ecke Münzen herum. Und so müssen Sie wohl oder übel einige der Rätsel ohne Isadoras Hilfe lösen.

Neben diesen beiden hilfsbereiten Gestalten gibt es in dem Haus aber auch noch die Toxic Twins, die sich über Ihren Besuch überhaupt nicht freuen. Die Zwillinge werfen Ihnen reichlich Knüppel in den Weg, ersatzweise auch andere unschöne Dinge. Die beiden wollen nämlich unbedingt verhindern, daß Sie das Geheimnis des Hauses entdecken.

Viel Mühe haben sich die Grafiker von Virgin gegeben. So ist auch für die Spieler-Augen eine ganze Menge an diesem geheimnisvollen Ort zu entdecken. Viele der Rätsel löst man gerne mehrmals, um sich die damit verbundenen Animationen anzusehen. Zum Glück besteht die Möglichkeit, mehrere Spielstände gleichzeitig abzuspeichern – ein Umstand der ja bei Adventures leider nicht immer selbstverständlich ist.



So sieht das Wohnzimmer Ihres verstorbenen Onkels aus



Dieses Hundeskelett ist gar nicht so tot, wie Sie vielleicht denken mögen



Dieses Wasserrad treibt einen Hebel an, der wiederum... aber das finden Sie sicher selbst heraus

Da steckt Dampf drin

Noch mehr gefordert als die Augen sind hier aber Ihre Ohren. Denn neben den zahlreichen gesprochenen Dialogen stecken in dem Game auch reichlich Musik und instrumentale Rätsel. Der Bogen reicht von der alten Dampf-Orgel mit dem quietschenden Affen über die Masken-Sammlung im Trommel-Raum bis zu der Tür, die nur mit einer bestimmten Tonfolge zu öffnen ist. Fast überall im Haus ist Ihr Gehör ein wichtiges Hilfsmittel. Schließlich war Ihr Onkel ein großer Musikliebhaber. Und an dieser Leidenschaft Ihres Verwandten sollen Sie auch nach seinem Tod viel Spaß haben.

Gut umgesetzt ist die Maussteuerung. So reicht gewöhnliches Point-and-Click nur bei den wenigsten Rätseln aus. Gerade bei Hebeln und Griffen, müssen Sie genau schauen, wie diese zu bewegen sind. Ein Ventil öffnen Sie beispielsweise, indem Sie mit dem Mauszeiger über dem zugehörigen Handrad kreisen. Haben Sie für ein bestimmtes Rätsel bereits den passenden Gegenstand in Ihren Taschen, erscheint dieser automatisch unter Ihrem Handsymbol. Sie können ihn dann gleich an der richtigen Stelle einfügen. Das erspart umständliches Suchen im Inventory. Leider ist die Spielsteuerung manchmal etwas vorwitzig und schießt auch schon mal übers Ziel hinaus, etwa wenn Sie an einer bestimmten Stelle zu lange auf den Mausknopf gedrückt hatten.



Eher für fortgeschrittene Adventure-Spieler sind die Rätsel bei diesem Spiel ausgelegt. Zwar sind neben den Hinweisen von Salty und Isadora noch weitere Tips im Spiel versteckt. Doch trotz dieser Hilfestellungen bleiben unerfahrene Abenteurer bei diesem Game wohl recht früh stecken. Dazu sind manche Aufgaben einfach zu knifflig. Und die vielen originellen Details und Animationen, die überall in dem Spiel für zusätzliche Unterhaltung sorgen, locken sicher so manchen Anfänger immer wieder auf falsche Fährten.

Doch wer bereits einige Spiele dieser Art gespielt hat, etwa das eingangs erwähnte "The Dark Eye", der wird auch an diesem Spiel seinen Spaß haben und früher oder später wohl hinter das Geheimnis der musikalischen Villa kommen.

Anm. des Chefpuzzlers: Womit wieder einmal bewiesen wäre, daß eine völlig andere, nämlich positive Wertung herauskommt, wenn man sich von der Vorstellung eines herkömmlichen Adventures lösen kann. Wer dazu nicht in der Lage ist, wird an diesem Spiel keinen Gefallen finden. – Höre ich da Protest aus Bayern?

9 – THE LAST RESORT

Alternativen:
The Dark Eye
Inscape ● 94,95 Mark
Shine
BMG ● ca. 100 Mark
Blown Away
Magellan/MAG ● 109,95 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: 89,95 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Pro
Musikalische Rätsel
Detailreiches Szenario
Zahlreiche Animationen

Kontra
Vorwitzige Maus

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

TOTAL: 89

Snake Snap 2

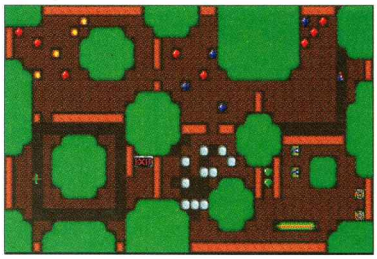
DEMO
Auf der CD-ROM

Martin Mirbach schlängelt sich von Aufgabe zu Aufgabe

Hin und wieder kommen Spiele auf den Markt, die nirgendwo angekündigt waren. Von Herstellern, die keiner kennt. Und nur in den allerseltensten Fällen ist etwas wirklich Brauchbares darunter zu finden. Meist handelt es sich bei diesen Produkten um in kleinstem Kreis und nach Feierabend entstandene Heimproduktionen, denen man den Amateurstandard ihrer Entwickler auf den ersten Blick ansieht. So auch bei Snake Snap 2. Erdacht wurde das Spiel von Andreas Klimke, bemustert wurden wir von Herrn Dr. Wolfgang Klimke, dem Geschäftsführer einer Firma für Informations- und EDV-Systeme. Sieht also ganz so aus, als hätte Daddy seine Hand im Spiel...



Für Level 3 braucht man schon etwas mehr Zeit, die folgenden Level sind dann nicht mehr in aller Kürze zu bewältigen. Und es geht bis Level 50!



Im ersten Level geht's noch recht beschaulich zu

Schnapp den Stein!

Bei Snake Snap 2 handelt es sich um ein reinrassiges Geschicklichkeitsspiel, das irgendwie aus einer lange zurückliegenden Epoche zu stammen scheint. Der Titel verrät, daß es bereits einen ersten Teil dieses Spiels gegeben hat, der allerdings irgendwie an mir vorbeigerauscht sein muß. Im Grunde geht es in Snake Snap 2 darum, eine kleine, grüne Schlange, die eher wie eine harmlose Raupe aussieht, durch ein Labyrinth zu steuern und unterwegs Edelsteine aufzusammeln. Wer genügend Edelsteine eingesammelt hat und unversehrt den Ausgang des Labyrinths erreicht, gelangt ins nächste Level. Gleichzeitig erhält man immer an diesen Stellen das Paßwort fürs neue Level, womit die Option, den Spielstand abspeichern zu können, trickreich umgangen wäre.



Natürlich gibt es etliche Hindernisse auf dem Weg zum Ausgang eines Labyrinths. Einfach nur Edelsteine zu sammeln, wäre ja auch zu einfach. Manche Gänge sind einfach zugemauert, andere werden durch Laserbarrieren versperrt und häßlichen, kleinen Monstern, die der Schlange nach dem Leben trachten, begegnet man auch immer wieder. Nur gut, daß man unterwegs allerlei nützliches Zeugs aufsammeln kann. Das reicht von Goodies, die unsere Schlange schneller machen, schrumpfen lassen oder ihr die Fähigkeiten eines Rammbocks verleihen, bis hin zu diversen Minen und Bömbchen.

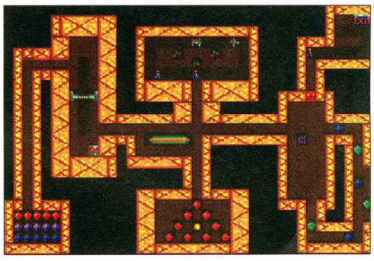
Anm. der Chefbombe: Tja, Martin, s' ist schon ein Kreuz, wenn einem die Schlange schrumpft, nicht wahr?

Versteht sich wohl von selbst, daß auch der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level zunimmt und teilweise die Grenze des Zumutbaren erreicht. Laut Anleitung ist jedes Labyrinth zu schaffen, wenn man sich nur genügend Mühe gibt – aber einfach ist es ganz sicher nicht.

In technischer Hinsicht wirkt Snake Snap 2 äußerst billig. Wie so oft, wenn ein Spiel von nur einem Entwickler im Alleingang programmiert wird. Die unprätentiösen Grafiken und der schlichte Sound lassen nicht gerade Stimmung aufkommen, bei der Konfiguration der Soundkarte sind Probleme geradezu vorprogrammiert. Das Spiel unterstützt nämlich ausschließlich Soundblaster-kompatible Karten, und diese auch nur dann, wenn sie DMA 1 belegen. Ansonsten ist es nötig, die Soundkarte (nicht etwa das Spiel!) neu zu konfigurieren. Ein Aufwand, der sich für die Musik in Snake Snap 2 sicher nicht lohnt.

Ziel verfehlt

Mit einem Verkaufspreis von 29 Mark zielt Snake Snap 2 ganz klar auf das günstigste Marktsegment. Daß ich dieses Spiel deswegen kaufen würde, bezweifle ich allerdings stark. Auf dem Share- und Freewaremarkt tummeln sich einfach zu viele gute Geschicklichkeitsspiele, die man billiger oder sogar umsonst bekommen kann. Die Spielidee ist zwar nicht wirklich schlecht, aber absolut unoriginell und austauschbar. Mit diesem Spiel hat man zwar ein, zwei Stunden Spaß, dann legt man es aber wieder weg und denkt nicht weiter drüber nach. Wer nach billigen Geschicklichkeitsspielen Ausschau hält, ist mit den älteren Microsoft Entertainment Packs, die mittlerweile auf jedem Wühltisch verramscht werden, besser bedient. Und wer's ganz geschickt anstellen will, der kauft sich für das Geld zwei PC Power mit Vollversion und legt noch einen Big Mac obendrauf. Da hat man doch was fürs Leben!



Im zweiten Level wird's auch noch nicht wesentlich schwieriger

REVIEW

SNAKE SNAP 2

Alternativen:
Die Vollversionen auf der PC Power
Microsoft Entertainment Packs zum Budgetpreis
Dutzende Titel aus dem Freeware-Bereich

Hersteller: iplan
Preis: 29 Mark

Minimum:
486 SX 25, DOS 5.0, VGA

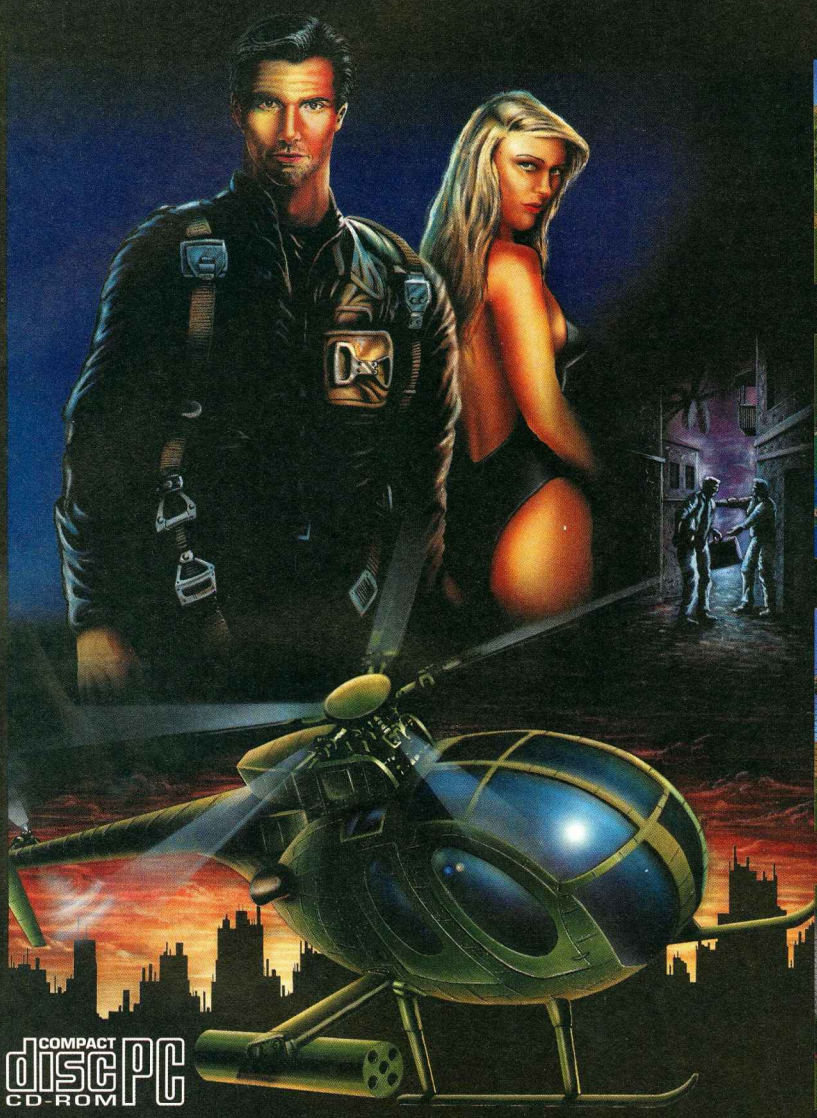
Pro
Läuft mit ganz wenig RAM und von Diskette
Leicht verständlich

Kontra
Absolut unoriginell
Technisch unausgegoren

Spiel-/Dauerspaß:	15 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	7 von 20
Sound:	4 von 20

TOTAL: 31

DAS HEXAGON-KARTELL











COMPACT disc PC CD-ROM

2004. WELTWEIT KONTROLLIERT EIN KONGLOMERAT AUS SECHS KRIMINELLEN VERBÄNDEN DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN. ALS PILOT EINER INTERNATIONAL ZUSAMMENGESETZTEN HUBSCHRAUBER-ELITEEINHEIT HABEN SIE DEN AUFTRAG, DAS SOGENANNTE HEXAGON-KARTELL ZU ZERSCHLAGEN. EIN HIMMELFAHRTS-KOMMANDO, DAS ALLEN PILOTEN DER SCHNELLEN EINGREIFTRUPPE ENTSCHLUSSFREUDICKEIT, FLEXIBILITÄT UND EXZELLENTE FLUCKENNTNISSE ABVERLANGT.

- TEXTUREMAPPING UND SCHATTENROUTINEN FÜR DETAILGETREUE DARSTELLUNG VON LANDSCHAFTEN, HELIKOPTERN, WAFFEN UND OBJEKTEN.
- INDIVIDUELLE, LERNFÄHIGE GEGNER
- SIEBEN VERSCHIEDENE SZENARIEN MIT 70 MISSIONEN.
- UNTERSTÜTZUNG ALLER GÄNGIGEN JOYSTICKS UND VR-HELME.
- VGA, SVGA UND GENERAL MIDI UNTERSTÜTZUNG

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

ASCARON

© 1996 Ascaron (UK) Ltd. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

Hunter Hunted

Jäger oder Gejagter? Martin Mirbach dreht den Spieß um und hetzt von nun an seinen Chefred.

Was verbinden Sie mit Sierra? Erstklassige Adventures? Sicher. Interaktive Spielfilme der besseren Sorte? Auch wahr. Die Front Page Sports-Serie? Klar. Gelungenes Edutainment? Schon wieder richtig. Zweifellos gehören diese Bereiche zu den großen Stärken des amerikanischen Software-Hauses. Und das sind bestimmt nicht wenige. Auch in anderen Genres hat man sich schon versucht, leider nicht immer mit großem Erfolg. Besonders bei den Shoot'em-Ups war es bei Sierra seit der Neuauflage von Thexder (mit Recht) ruhig geworden. Jetzt soll Hunter Hunted das Eis brechen.

Lauf, Junge, lauf!

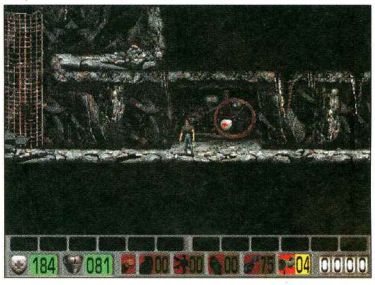
Wir schreiben das Jahr 2015 und alles ist anders. Der Planet Erde wurde von ebenso überlegenen wie rücksichtslosen Aliens überfallen, die alles Leben vernichteten. Fast alles. Denn obwohl die Menschheit so gut wie ausgerottet ist, haben es die Stärksten, Schnellsten und Schlauesten geschafft zu überleben. Aus dieser Darwin'schen Elite wählen die Aliens, die sich selbst als "The Masters" bezeichnen, immer wieder Opfer aus, die sie in gnadenlosen Zweikämpfen, tief unter den ehemaligen Großstädten, antreten lassen. Doch die Erde ist nicht der einzige Planet, der von den "Masters" unterworfen wurde. Und auch die Überlebenden der anderen Rassen teilen das Schicksal der letzten Menschen und müssen bei den Gladiatorenkämpfen auf der Erde antreten. Ob als Jäger oder als Gejagter, das einzige Ziel aller Teilnehmer heißt überleben.

Ich weiß genau, was Sie jetzt denken. Wozu braucht ein Shoot'em-Up eigentlich eine Handlung? Und im Grunde haben Sie natürlich Recht. Im Falle von Hunter Hunted aber hält die Handlung, was der Titel verspricht, und der Titel wird Programm. Abhängig von den jeweiligen Missionen, verfolgen Sie Ihre Ziele nämlich entweder als Jäger oder als Gejagter. Auf der Flucht sind Sie dabei jedoch ständig. Denn Ihr größter Gegner, die Zeit, sitzt Ihnen

Hunter Hunted gehört zu den besseren Vertretern des Genres

bei vielen Missionen erbarmungslos im Nacken. Haben Sie alle Missionsziele erfüllt, geht es darum vor Ablauf des Zeitlimits den Ausgang ins nächste Level zu finden. Wer versucht zu schummeln und durch den Ausgang zu schlüpfen, bevor er alle Ziele erreicht hat, wird mit einer ganz besonderen Überraschung konfrontiert.

Natürlich gibt es außer Ihrem direkten Gegner noch ein paar andere Widrigkeiten, mit denen Sie sich herumschlagen müssen. Ebenso seltsame wie gefährliche Wesen werden Ihren Weg kreuzen und Sie bei der kleinsten Unachtsamkeit einfach zerstören. Besonders wild treiben es die Chaos Creepers, eine Züchtung aus Amphibien und Handgranaten (wirklich wahr!). Außerdem werden manche Gänge von Kampfrobotern bewacht, andere sind durch Selbstschußanlagen gesichert und hin und wieder verwandelt sich der Boden in einen Flammenteppich. Aber keine Angst, Sie sind gut gerüstet. Die verschiedensten Waffensysteme, von der MP bis zum Wurfstern, können Sie unterwegs ebenso

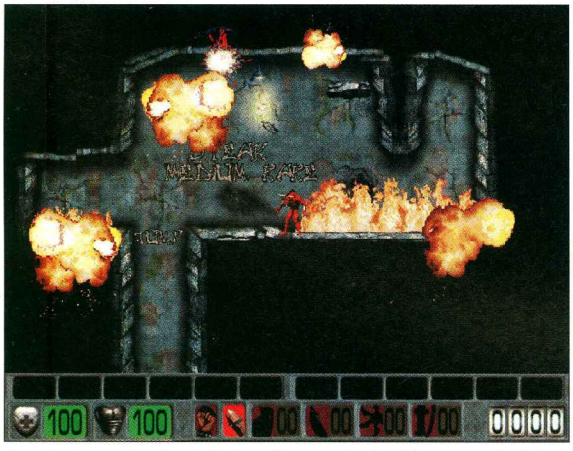


Gut, daß die Medipacks in der düsteren Spielumgebung stets zu erkennen sind

einsammeln wie diverse Schlüssel, mit denen Sie die hin und wieder verschlossenen Türen zum nächsten Level öffnen können.

Atemlos und gut gebaut

Der Einstieg in Hunter Hunted erfolgt nach einem gut durchdachten Prinzip. Zunächst durchlaufen Sie verschiedene Trainingsstufen. Hier hält das Spiel immer dann an, wenn ein neues Problem auftaucht, und in einem



Garathe Den unter Beschuß, da sollte man das Graffiti schon wörtlich nehmen



Der Fahrstuhl führt eine Etage tiefer, der Ausgang in eine andere Ebene. Wie man's macht, macht man's falsch...

Einstellungssache!

Manche Dinge lassen sich vorab und gütlich regeln. Und schöne Bildschirme gibt's dafür auch noch...



Nicht nur der Schwierigkeitsgrad, auch die Helligkeit läßt sich einstellen



Wer ohne Joystick, dafür aber mit eigener Tastaturbelegung spielen will, wird bestens bedient



Möchten Sie allein oder zu zweit spielen? Im Team oder als Gegner?



Absolvierte Trainings und Missionen können Sie getrost abhaken

Textfenster wird erklärt, wie Sie die jeweilige Situation meistern können. Auf diese Weise machen Sie sich locker mit dem Spielprinzip und der Steuerung vertraut. Nach den Trainings folgen sogenannte Intros, in denen die Situationen und die an Sie gestellten Anforderungen schon etwas komplexer werden. Sowohl in den Trainings als auch in den Intros übernehmen Sie abwechselnd die Rolle von Jake, einem der letzten Menschen, und von Garathe Den, einem riesigen Monster mit Keule, Fell und Bärenkräften. Erst nach den Intros kommen die eigentlichen Missionen, durch die sich ein Ziel wie ein roter Faden zieht: das Entkommen aus dem Einflußbereich der "Masters". Hierzu müssen Sie während des Spiels immer wieder Autoteile aufsammeln, die dann nach Abschluß der jeweiligen Mission an das unfertige Gefährt angebaut werden. Haben Sie schließlich alle Teile zusammen, kommt dabei natürlich kein Auto heraus (auch wenn es genau wie ein solches aussieht), sondern ein postmodernes Flie-wa-tüüt, das Ihnen tatsächlich eine Flucht ermöglicht.



So sieht das Auto aus, bevor es ganz fertig ist



Hoffentlich fällt uns so kurz vor dem Ausgang keine gemeine Mine auf den Kopf



In der letzten Mission ist die Flucht das einzige Ziel

Reinschauen sollte eigentlich Pflicht sein

Die Atmosphäre in Hunter Hunted steigert sich von Mission zu Mission zu einem atemlosen Showdown, was vor allem an dem treibenden Soundtrack liegt. Besonders in der allerletzten Mission (Nr. 65!) verhelfen einem die Metallica-artigen Staccatos verzerrter E-Gitarren zu Herzrasen und Schweißausbrüchen. Die Grafiken wirken in den ersten Missionen etwas fad und einfallslos, werden aber erstaunlicherweise im Verlauf des Spiels immer besser. Während des Trainings und in den Intros ähnelt sich die Spielumgebung schon sehr und sieht nicht gerade aus wie eine Augenweide, einige der späteren Missionen präsentieren sich dafür in echtem Glanze. Gut auch die Option, nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern auch die Helligkeit einstellen zu können. So können auch nachtblinde Chefredakteure mühelos erkennen, von wem sie gerade zu Tode gehetzt werden.

Nicht von schlechten Eltern

Was man ansonsten noch hervorheben muß, sind zum einen die, wie immer bei Sierra, narrensichere und komfortable Installationsroutine und zum anderen der Zweispielermodus. Bei letzterem kann man sich sogar entscheiden, ob man lieber gegeneinander (das klassische Death-Match) oder miteinander spielt. Beim Death Match ist es auch möglich, daß sich beide Spieler für dieselbe Spielfigur entscheiden, um so eine echte Chancengleichheit herzustellen. Ansonsten betritt Hunter Hunted vom Spielprinzip her wirklich kein Neuland, gehört aber zu den besseren Vertretern des Genres. Eine Maussteuerung mit Zielerfassung, etwa wie in Abuse, gefällt mir persönlich zwar noch einen Tick besser, aber auch mit der klassischen Tastatursteuerung macht Hunter Hunted Spaß. Besitzer eines guten Joysticks oder Gamepads (MS Sidewinder, Thrustmaster, Gravis) werden sich über deren direkte Unterstützung durch das Spiel freuen. Ein Muß ist Hunter Hunted alles in allem zwar nicht, aber reinschauen sollte eigentlich Pflicht sein.

HUNTER HUNTED

Alternativen:
Abuse
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Cyberia 2
Virgin ● ca. 120 Mark
Earthworm 2
Rainbow Arts ● 79,95 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Geschickter Spielaufbau
Gute Atmosphäre
Gelungener Zwei-Spieler-Modus

Kontra
Kein spielerisches Neuland
Grafiken zum Teil nur mittelmäßig

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 73

Käpt'n Blaubär Volle Ladung

Heiße Storys auf hoher See: Markus Brodrick besuchte einen alten Lügenbären in seinem Altersruhesitz. Lassen Sie sich überraschen, der Blaubepelzte serviert Seemannsgarn bis zum Abwinken.



Ladung aufnehmen! Überlegen Sie sich gut, welche Gegenstände Ihnen auf der Reise nützlich werden können



Man kann es gar nicht erwarten! Das Seefunkradio informiert über alle möglichen Törns

Was wäre die Welt ohne Käpt'n Blaubär doch für ein Jammertal. Keine wilden Erzählungen, keine nörgelnden Bärchen und vor allem kein Hein Blöd. Seit Beginn der Fünf-Minuten-Spots in der Sendung mit der Maus lauern alle wahren Fans auf neue Geschichten aus dem Leben es einzig wahren Seebärens.

Seitdem es den ollen Schwindelkopp auch auf CD-ROM zu erstehen gibt, sind nicht nur alle Kinder heiß auf die Silberscheiben. Sollte ein solches Programm auf einem Bürorechner landen, besteht ernsthafte Gefahr für die Arbeitsmoral des ganzen Betriebs *(Bei uns kein Problem. Lorenz Steinke hat schon wieder eine CD gefunden, bei der das Cover-Photo teilweise von einem Sternchen bedeckt ist, und der Chefredakteur layoutet mit unserem sündhaft teuren Mac Kontaktanzeigen, die Martin Mirbach in einem suspekten Magazin schaltet. Nur Marco Gremmel ist ganz ernst und steht vor dem Spiegel, wo er dauernd "Schönheit und Intelligenz sind mit mir!" murmelt.)*.

Käpt'n Blaubär ist eine echte Waffe gegen verregnete Dezembernachmittage. Simple Grafik, bunt und frech, kombiniert mit den unnachahmlichen Stimmen der Seehelden, kann auch der härtesten Winterdepression Einhalt gebieten.

Auf großer Fahrt

Die neuen Abenteuer Käpt'n Blaubärs nehmen uns mit auf große Fahrt. Die üblichen Abenteuerreisen der bekannten Crew verlangen den ganzen Scharfsinn des Spielers. Aus dem Seefunkradio erfahren unsere Helden was los ist und wo es brennt. Ist ein passender Törn ausgewählt worden, geht's los. Die Wahl der Ladung ist eine echte Herausforderung an Nachwuchsorganisatoren. Ist das Ersatzrad für den Inselbus mit Reifenpanne dabei? Was machen die Mäuse in der Ladung? Egal, ist der Anker erst mal gelichtet, werden echte Seebären unter den Gegenständen im Laderaum schon etwas finden, um die Gefahren des Ozeans sicher zu umschiffen. Natürlich ist es dabei von Vorteil, schon einmal den einen oder anderen Käpt'n Blaubär-Film gesehen zu haben – so kann man die verschrobenen Ideen wenigstens teilweise nachvollziehen.

Es kommt dann auch, wie es kommen muß. Keine einzige der Fahrten wird glatt verlaufen. Was tun, wenn die Meeresampeln ausfallen? Wie lenkt man das Zittermonster am besten ab? Ist die Krise da, heißt es, Hein Blöd in den Laderaum zu schicken, um das passende Hilfsmittel zu holen. Drei Versuche müssen reichen. War das passende Stück nicht in der Ladung zu finden, gibt es kein Pardon. Der Käpt'n steuert gnadenlos den nächsten Hafen an, und die Ladung muß ergänzt werden.

Käpt'n Blaubär ist nicht nur ein tolles Spiel für Mami und Papi, auch die lieben Kinder müssen dabei ganz schön tüfteln und lernen ganz nebenbei, zielsicher mit der Maus umzugehen. Den Spaß mit den Abenteuern auf hoher See gibt es gratis dazu.

Ende gut, alles gut

Sollte es wieder Erwartens doch gelungen sein, alle unerwarteten Hindernisse sicher zu umschiffen, kann die Ladung abgeliefert werden. Zur Feier des Tages darf der Held ein bißchen schunkeln und im Chor mit der ganzen Bärenbande "So ein Tag, so wunderschön wie heute" singen.

Die Käpt'n Blaubär-Spiele sind einfach bannig-gut. Keine Frage. Nur der sagenhafte Hein Blöd kommt irgendwie ein bißchen zu kurz. Wir würden ihn zu gerne öfter sehen und seinen durchgeistigten Äußerungen lauschen. Wen stört es da schon, daß die Ladezeiten von CD manchmal etwas langatmig sind, daß die Menüs schlecht zu finden sind oder das Soundtrack und Lippenbewegungen der Zeichentrickfiguren immer nur am 29. April eines Jubeljahres übereinstimmen?

KÄPT'N BLAUBÄR VOLLE LADUNG

Alternativen:
Die beliebten Käpt'n Blaubär-Folgen aus dem Fernsehen – sonst nix!

Hersteller: Ravensburger Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Windows 3.1, Windows 95

Pro
Bunt
Pfiffig
Fröhlich
Macht süchtig

Kontra
Lange Ladepausen

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 77

Die Geschichte der legendären Band aus Liverpool

THE BEATLES FOREVER

Sammlerausgabe

DM 7.80 Sfr 7.80 öS 60

Dutzende seltener Fotos

Komplette Discographien von:



Die Pilzköpfe sind zurück

Was kam nach der Tragödie?

Neue Songs

Neue CDs

Jetzt im Handel

Down in the

Im Müll zu wühlen gefällt Martin Mirbach eigentlich überhaupt nicht. Aber was tut man nicht alles für ein fürstliches Redakteursgehalt...

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben. So auch Familie Blub, die wir auf der Fahrt in den Urlaub begleiten. Die Blubs sind keine Menschen, sondern Aliens, also benutzen sie auch kein Auto, sondern ein Raumschiff. Mit diesem Schiff geraten Sie an eine Bande fieser Raumpiraten, die dafür sorgen, daß unsere Urlauber das falsche Ziel erreichen: die Erde. Genauer gesagt eine riesige Müllkippe irgendwo auf dem (scheinbar) blauen Planeten. Das Raumschiff geht dabei zu Bruch, eine Rückreise ist vorerst nicht möglich. Und damit haben wir auch schon ein Ziel fürs Spiel. Sämtliche erforderlichen Ersatzteile müssen gefunden und eingesammelt werden, damit einer Heimkehr nichts mehr im Wege steht.

Ein paar Hindernisse haben sich die Entwickler natürlich auch einfallen lassen. Es gibt böse Außerirdische, die ebenfalls auf der Müllkippe leben und sich dort sehr wohl fühlen. Sie wollen die Blubs mit allen Mitteln daran hindern, die Erde wieder zu verlassen und klauen ein Teil nach dem anderen. Auch eine flinke, kleine Ratte macht immer wieder Ärger und schließlich ist die Müllkippe groß und die Teile weit verstreut. Theoretisch haben wir also alles, was man für ein gutes Adventure braucht. Die Praxis sieht leider nicht ganz so rosig aus.

Mängelliste

Obwohl schon die originelle Installationsroutine für erste Erheiterung sorgt, stellt sich nämlich schnell heraus, daß Down in the Dumps zwar eine hübsche Fassade besitzt, sich darunter aber eher Messing als Gold verbirgt. Zunächst einmal schlägt die Begeisterung über das scheinbar gute Intro in



Und das ist Bad Punk, einer von den Bösen

Mißlaune um, als dieses sich immer länger ausdehnt und schließlich in einem chaotischen Gekreische verstrickt. Kaum ist das Intro (endlich) zu Ende, darf auch schon die CD gewechselt werden.

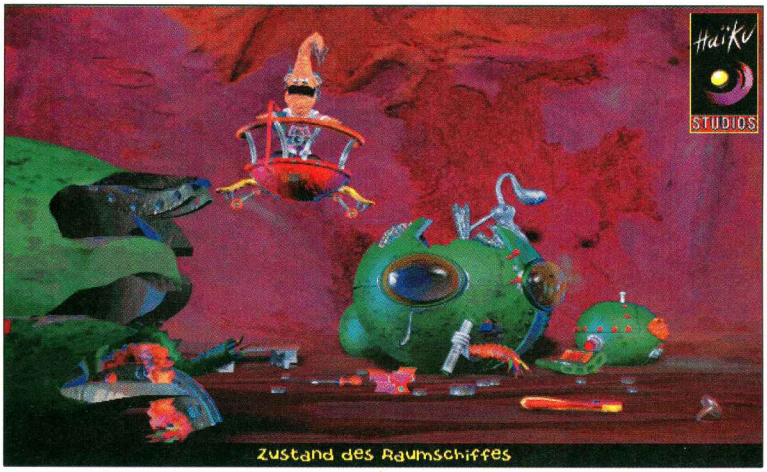
Geht das Spiel dann los, hinterlassen schon die ersten In-Game-Grafiken einen zwiespältigen Eindruck. Zwar sind die detaillierten Hintergründe ebenso schön wie die Spielfiguren originell, leider aber paßt beides nicht so recht zusammen. Es sieht so aus, als liefen die Figuren nicht über die Wege, sondern als schwebten sie ein wenig darüber. Die gewollt schrille Synchronisation trägt ein Weiteres zum eher mittelmäßigen ersten Eindruck bei.

Auch spielerisch wird Down in the Dumps



Herr Blub steuert seine Familie in den wohlverdienten Urlaub. Glaubt er jedenfalls...

zumindest dem erfahrenen Adventurer keine Freude bereiten. Dazu sind die Rätsel einfach zu leicht und die Bedienung zu unausgegoren. Für das Inventar steht nur eine einzige, nicht scrollbare Leiste am unteren Bildschirmrand zur Verfügung, was zur Folge hat, daß sich die gefundenen Gegenstände schnell übereinander stapeln. Vor dem Benutzen ist also erst mal Sortieren angesagt. Außerdem muß man immer wieder aufpassen, beim Verlassen der Location in die untere Richtung nicht ins Inventar zu gelangen, der Cursor will schon ganz genau plaziert werden.



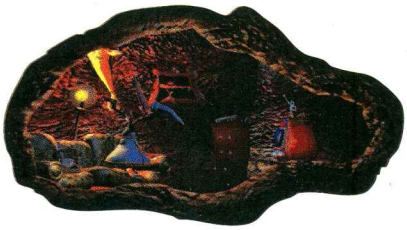
Ein Blick auf das kaputte Raumschiff sagt uns, daß noch viele Teile fehlen

Wir kommen zu einem unbefriedigenden Testergebnis

Zu allem Überfluß gibt es auch noch echte Programmierfehler. So unterhält sich Sohn Blub auf unser Kommando mit Spielfiguren, die noch gar nicht im Bild sind. So etwas darf einfach nicht passieren und wird auch den Genre-Neueinsteigern sofort ins Auge fallen. Und für diese war Down in the Dumps scheinbar konzipiert. Zumindest lassen einige eingebaute Spielereien wie zum Beispiel die sehr umfangreiche Videofunktion darauf schließen.

Daher an dieser Stelle noch ein Tip: Wir

Dumps



Die Ratte aus ihrer Höhle zu locken, gehört zu den ganz leichten Aufgaben

wissen, daß gerade Greenhorns dazu neigen, ihren Festplattenspeicher mit Klauen und Zähnen zu verteidigen. Bei diesem Spiel sollten Sie aber auf keinen Fall die kleinste Installation wählen, die Ladezeiten werden dann nämlich einfach zu lang.

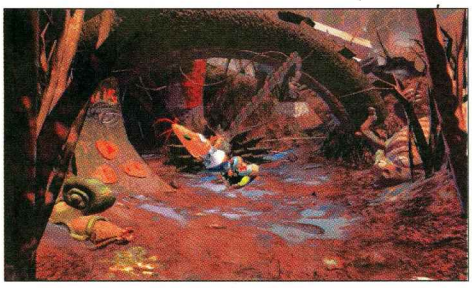


Böser Fehler: Sohn Blub unterhält sich mit dem nicht vorhandenen Bad Punk

Gut Ding will Weile haben

Schade, daß ich Ihnen so viel Schlechtes über das Spiel erzählen muß, denn die Idee gefällt mir im Grunde richtig gut. Es hätte bestimmt was aus Down in the Dumps werden können, wenn nicht ein Großteil des Potentials verschenkt worden wäre. Der Humor bleibt natürlich immer noch gut und rettet über weite Strecken den Spaß am Produkt. In der Summe der Einzelteile kommen auch hauptsächlich Unzulänglichkeiten zutage, die allesamt vermeidbar gewesen wären. Und von diesen Unzulänglichkeiten gibt es im Spiel viel zu viele (jedenfalls zu viele, um sie hier aufzuzählen) und drumherum noch ein paar mehr:

Down in the Dumps soll laut Handbuch unter DOS oder unter Windows 95 laufen. Schon bei der Installation stellte sich jedoch heraus, daß mit Windows 95 lediglich dessen DOS-Modus gemeint war. Auf die fehlende native Windows 95-Unterstützung und damit das nicht vorhandene Multitasking kann man ja noch verzichten. Aber warum wird ein Spiel als Windows 95-Produkt angekündigt, wenn es so dermaßen schlecht auf diese Oberfläche abgestimmt ist? Nicht nur, daß Autorun auf den meisten Konfigurationen nicht unterstützt wird, sogar die Videos geraten regelmäßig ins Stocken und leisten sich echte Hänger. Und der dickste Hund: Sobald sich der Bildschirmschoner einschaltet, gibt's einen unvermeidlichen Totalabsturz. Wird der Rechner nur mit DOS gebootet, gibt es all diese Probleme nicht. Da hätte man den Spielern auch gleich reinen Wein einschenken und Down in the Dumps als reines DOS-Spiel anbieten sollen.



Mit dieser primitiven Falle läßt sich die Ratte nicht erlegen

So muß man leider feststellen, daß mit Down in the Dumps ein Produkt in den Handel gekommen ist, das ganz offensichtlich zwei Voraussetzungen zu erfüllen hat. Erstens sollen möglichst viele Kunden angesprochen werden, daher das Windows 95-Etikett, und zweitens wollte man sich ganz offensichtlich das diesjährige Weihnachtsgeschäft nicht entgehen lassen. Schade nur, daß eine an sich gute Spielidee durch mangelhafte technische Umsetzung deutlich heruntergewirtschaftet wurde. Einige Wochen zusätzliches Beta-Testing und der nötige Feinschliff hätten hier sicherlich Wunder wirken können. So aber zählen wir alle Mängel zusammen und kommen zu einem eigentlich unbefriedigenden Testergebnis.



Die schwarzen Balken sind keine Hommage an das 16:9-Format, sondern erfüllen durchaus ihren Zweck: Oben finden sich die Spieloptionen, unten das Inventar

DOWN IN THE DUMPS

Alternativen:
Bad Day on the Midway
Warner Interactive ● 99,95 Mark
Bad Mojo
Acclaim ● 99,95 Mark
Die Schlümpfe
Infogrames ● 69 Mark

Hersteller: Haku Studios/Philips
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX2/66, SVGA, DOS oder Windows 95 im DOS-Modus

Pro
Originelle Spielidee
Auch für Anfänger geeignet

Kontra
Große Schwierigkeiten unter Windows 95
Unsauberes Handling
Logische Fehler

Spiel-/Dauerspaß:	27 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 62

Star Control 3

No Sleep For The Hammersmith – Markus Brodrick ist unser Mann fürs Grobe. Wenn es irgendwo zischt, kracht oder knallt, muß er den Karren aus dem Dreck ziehen. Kaum zurück aus dem letzten Schlachtgetümmel, werden wir ihn in das nächste Abenteuer senden.

November abend. Kalter Wind fegt durch die Straßen Enschedes. Die Schaufenster sind unbeleuchtet, Neonreklamen längst abgeschaltet. Zerfetzte Titelblätter längst vergessener PC-Spielemagazine wehen durch die Dunkelheit. Eine einsame, verlorene Straßenleuchte flackert. Ich sehe mein Spiegelbild in der Gosse. Ein tiefzerfurchtes Gesicht, darunter eine von Laserschüssen teilweise verkohlte Uniformjacke der Starfleet. Was ist nur aus dem Titelblatthelden der PC Power geworden?

Greinend dreht sich die Pforte zum Power Tower in ihren Angeln. Ich schleppe mich die Treppe herauf, passiere den verdreht daliegenden Leib meines Teamkollegen Lorenz Steinke. Schon wieder auf dem Heimweg zusammengebrochen, denke ich. Ich werfe ihm meinen Mantel über, damit er in der Kälte nicht erfriert. Wir brauchen ihn noch, sein Kaffee hält uns alle am Leben. In dieser Redaktion wird uns nichts, aber auch gar nichts geschenkt.

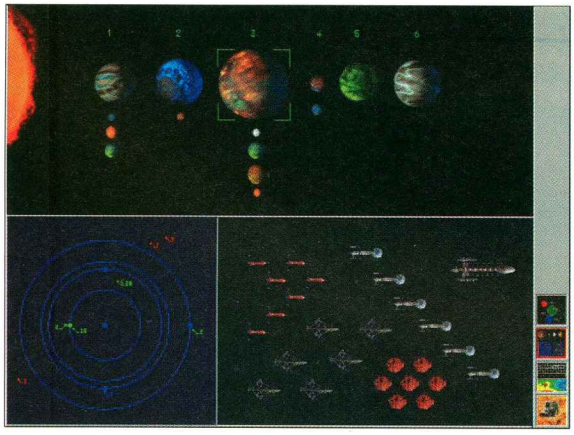
Trotzdem, nach meinem letzten Scharmützel mit den Nekron steht mir eine wohlverdiente Ruhepause zu. Viele Gedanken gehen durch meinen Kopf. Zumindest will ich die Kinder loben, die während meiner Abwesenheit die Familie erhielten, in dem sie für einen Hungerlohn Educational-Reviews schrieben. Vielleicht reicht der Sold diesmal für einen C-64, so daß ich nicht mehr mit einem ZX-16 Grafiken bearbeiten muß. Der Schwarzweiß-Fernseher, den ich als Monitor benutze, könnte dann auch wieder in das Wohnzimmer. Die Röhren sind sowieso nicht mehr die besten.

Ächzend lasse ich mich, in meinem zugigen, feuchten Verschlag angekommen, auf der Bierkiste nieder, die mir als Sitz dient. Meine Gedanken sind bei dem Büro des Chefredakteurs, den Hostessen, dem massivgoldenen Schreibtisch, dem Dienstferrari und bei dem vierzehnstelligen Kontostand (Lieber Klaus, entschuldige, aber ich weiß, Du bist Inhaber eines schweizerischen Bankhauses). Der getrübte Blick meines einst so scharfen Auges fällt auf einen handgeschriebenen Wisch. Ich kann es nicht glauben...

"Begib Dich unverzüglich in den Kessari-Quadranten. Star Control 3 erwartet Dich. Vorher Chefredakteurs-Büro staubzaugen und goldene Tellerchen und kristallene Gläschen afwaschen. Mach die Flecken aus dem Schreibtischdiwan. Bring den Müll weg. Das ist ein Befehl! Unterschrift: Dolly Dollar, Sekretärin von Michel Kieselstein, Oberboss."

Anm. des Chefredakteurs: Wieso denke ich jetzt an ein Glas Milch?

Mich hat es also wieder erwischt. Ich schleiche mich bedrückt zu dem Münzfernsprecher, der zu unserer Verfügung steht, werfe eine Handvoll 5-Mark-Stücke ein und wähle die 0190-Nummer des Chefredakteurs. Nach endlosem Warten informiert mich ein schepperndes Infoband erst über die Vorzüge des Bankhauses, dann über meinen neuen Auftrag.



Wer die Wahl hat, hat die Qual. Entdecken Sie ein ganz neues Sonnensystem und machen Sie sich mit den verschiedenen Raumern außerirdischer Rassen vertraut

Neues Spiel, neues Glück

Wenn die Menschheit nicht damit begonnen hätte, den Weltraum zu erforschen, wäre uns eine Menge Ärger erspart geblieben und einige



Sie als Kapitän des einzigen funktionstüchtigen Hyperraum-Transportmittels entscheiden über Wohl und Wehe der Außenposten der Menscheit



Auch wenn Ihnen manchmal nach Spott zumute sein sollte: Behandeln Sie die Abgesandten fremder Völker mit Respekt, sonst gibt es Streit!

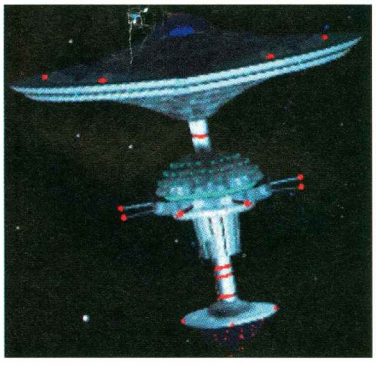
Programmierer wären nun arbeitslos. Warner Interactive bringt mit Star Control 3 ein neues Game auf den Markt, dessen Genremix aus Adventure, Action und Strategie die bislang letzte Fortsetzung der Star Control-Serie darstellt.

Die Rahmenhandlung des Spiels dreht sich um den mutigen Kommandanten eines Forschungsraumschiffes, der im Auftrag der Liga Intelligenter Rassen (Das können ja nicht allzu viele sein!) den bislang unerforschten Kessari-Quadranten bereist. Hier soll er einem Phänomen auf die Spur kommen, das unter dem Namen "Interdimensionale Ermüdung" das

Gefüge des Raums zerstört. (Es gehen Gerüchte um, die besagen, daß das dauernde Rezensieren von Outer-Space-Games bei Redakteuren eine Erscheinung auslöst, die man "Megadimensionale Ermüdung" nennt. Diese führt zu vollkommen unkontrolliert geschriebenen Texten.)

Erste Auswirkungen der "Interdimensionalen Ermüdung" führten zu einem Zusammenbruch der Hyperraum-Reisemöglichkeiten. Einzig Ihr Forschungsschiff kann die Außenposten des bekannten Universums noch erreichen. Der Kessari-Quadrant birgt auch für ausgebuffte Raumschifführer noch Überraschungen. Auf seinen mehr oder minder freundlichen Planeten und deren Monden hausen mehr als ein Dutzend fremder Rassen. Neben der babylonischen Sprachverwirrung bringen diese Rassen ihre persönlichen Erfahrungen und Geheimnisse in das Spiel ein. Das Wissen dieser Mitglieder der Liga Intelligenter Rassen birgt den Schlüssel zur Lösung aller Probleme in sich.

Die Technologie einer längst ausgestorbenen Sorte von Aliens, den Precursors, könnte die Rettung des Universums bedeuten. Ihr Job ist es, ferne, unbekannte Planeten zu erforschen und an geeigneten Orten Ausgrabungen zu leiten. Sie hoffen auf den Fund historischer Artefakte der Precursors, die es Ihnen erlauben, die defekten Raumstrukturen zu reparieren. Doch an diesem Punkt wird die Situation erst richtig kompliziert. Ihre Aufgabe ist es nicht nur, die Mitglieder der Liga Intelligenter Rassen bei der Stange zu halten und zur Zusammenarbeit zu bewegen, sondern Sie müssen mit Ihrem für solche Zwecke an und für sich ganz und gar ungeeigneten Schiff in



Wenn ich einmal groß bin, möchte ich auch so eine Sternenbasis haben. Natürlich ohne Telefon und ganz alleine. Endlich Ruhe

kriegerische Handlungen eingreifen.

Nicht nur die Erdlinge sind betroffen, die gesamte Liga hat einen schlagkräftigen Gegenspieler. Die unsympathische Rasse der Hegemonischen Crux wird alles in ihrer Macht stehende unternehmen, Unfrieden unter den Mitgliedern der Liga Intelligenter Rassen zu stiften. Die bösen Buben werden nach Kräften Ihre Vorstöße in den unbekannten Teil des Universums sabotieren.

Um die Erwartungen, die an Sie, Ihr Schiff und Ihre Besatzung gestellt werden, erfüllen zu können, müssen Sie sich geschickt der wichtigsten Waffen bedienen, die Ihnen mit auf den Weg gegeben wurden: Wissen und Wendigkeit. Die rein physikalischen Waffen Ihres Schiffes werden im Ernstfall, von Auge zu Auge ebenso nützlich sein.

Fisch oder Fleisch?

Warner Interactive setzt eins drauf. Ging es bisher nur um die Rettung der Menschheit, können Sie in diesem Spiel die Welt, das Universum und den ganzen Rest retten (Danke für die Worte, Herr Adams!). Star Control 3 ist in der Tat ein Genremix. Attribute aus allen Stilrichtungen prägen dieses Spiel. Während Sie hier noch Informationen sammeln, die Sie dringend benötigen, werden Sie im nächsten Bildschirm in heiße Kämpfe mit feindlichen Raumschiffen verwickelt. Die Vielfalt der verschiedenen Informationen und Handlungsmöglichkeiten ist zunächst verwirrend. Ein ausgeklügeltes Infosystem an Bord Ihres Schiffes steht Ihnen jederzeit zu Verfügung. Bevor Sie eine Spielrunde beginnen, sollten Sie sich im Pre-Flight-Check gründlich mit allen Möglichkeiten des Games vertraut machen.

Auch die Spielumgebung verbindet die Features altbekannter Spiele mit neuesten Techniken. Von einem Moment zum anderen wechselt die Atmosphäre. Kämpfe auf dem 2-D-Spielfeld werden von brillanten Videos begleitet, die Charaktere der außerirdischen Rassen stellen sich Ihnen mit Hilfe photorealistischer Animationen und digitalisierter Sprache dar. Wie schon aus Spielen der C-64-Zeit bekannt, nehmen Sie den Kontakt zu Spielfiguren durch vorgefertigte Dialogbausteine auf.

Star Control 3 ist eine gelungene Mischung. Auch die technische Seite des Spiels ist konkurrenzfähig. Obwohl unter DOS gespielt, bietet dieses Game eine Windows-ähnliche Oberfläche, die komplett mit der Maus bedient wird. Grafik und Sound entsprechen dem gängigen Standard, es gibt kein Rauschen und keine Primitiv-Grafik.

Der vorrangige Kritikpunkt an diesem Spiel ist die Sprach- und Textausgabe, die komplett in englischer Sprache stattfindet. Gerade weil dieses Spiel recht kompliziert aufgebaut ist und nur wenige Action-Anteile hat, hätte eine deutsche Synchronisation Sinn gemacht. Bei einem Verkaufspreis in der 100-Mark-Gegend sollte das eigentlich selbstverständlich sein. Warner erwägt aber, im nächsten Jahr zusätzlich eine rein deutsche Version auf den Markt zu bringen, vor April ist damit aber nicht zu rechnen.

Wenn Sie schon die Vorgänger dieses Titels



Ab geht die Post! Eine ganze Flotte supermoderne Raumschiffe startet den Aufbruch in die unbekannten Weiten des Universums

gespielt haben und ein Freund vorsichtig modernisierter Spielideen sind, werden Sie mit Star Control 3 eine recht lange Zeit mit aufregenden Missionen in den unerforschten Weiten des Weltalls verbringen. Action-Fans werden allerdings nicht begeistert sein. Die Stärken dieses Titels liegen vorrangig in der komplexen Aufgabenstellung und der Erforschung der technischen Möglichkeiten der Mission.

STAR CONTROL 3

Alternativen:
Ravage D.C.X.
Warner Interactive ● ca. 100 Mark
Master of Orion II
MicroProse ● ca. 100 Mark
Space Bucks
Sierra ● ca. 100 Mark

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Minimum:
486DX66, 4 MB RAM, VGA, DOS 6.0

Pro
Interessanter Mix
Läuft auch auf Oldtimern

Kontra
Keine neue Spielidee
Komplett in Englisch

Spiel-/Dauerspaß:	**35 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 73

Timelapse

Mit Schrecken mußte Marco Gremmel feststellen, daß sich sage und schreibe vier CDs in der Packung von Timelapse befanden. Ein Indiz darauf, daß es dieses Spiel in sich hat? Sie werden es im folgenden Review erfahren.

Stellen Sie sich vor, sie laufen durch eine antike Zivilisation wie die der Ägypter oder der Maya. Mit diesem Spiel wird Ihnen diese Möglichkeit zumindest in fiktiver Hinsicht geboten. Zwei lange Jahre arbeiteten Designer an diesem Projekt und den fotorealistischen Grafiken. Und meine Begeisterung erlaubt es einfach nicht, bis zum Ende des Artikels damit zu warten, um Ihnen mitzuteilen, daß mich die Grafiken von Timelapse absolut begeistert haben.

Natürlich gibt es auch eine Hintergrundgeschichte. Und diese ist ein wenig origineller als bei den meisten Spielen, sieht man mal davon ab, daß man auf die Suche nach Atlantis geht. Die versunkene Stadt wurde nämlich bereits von Indiana Jones gesucht und gefunden.

Alexanders Entdeckung

Während der letzten zwanzig Jahren befand sich der (fiktive) Archäologe Alexander Nichols auf der Suche nach Atlantis. Dabei entdeckte er, daß es eine Verbindung zwischen den Kulturen der Ägypter, Maya, Anasazi, den Osterinseln und Atlantis geben muß. Inzwischen ist der Professor fest davon überzeugt, daß die Versunkene Stadt existiert. Und das wird von dem eingeborenen Schamanen, den er auf den Osterinseln trifft, nur bestätigt. Denn dieser zeigt ihm den Weg zu einer alten Höhle, in der der Professor ein fremdartiges Gerät entdeckt.

Dieses entpuppt sich als Zeitmaschine, mit dem man in die unterschiedlichen Welten reisen kann, zu einer Zeit nämlich, als sie noch bestanden. Nur nach Atlantis gelangt man aus irgendeinem Grund nicht. Also besucht Alexander die anderen Welten und findet in jeder ein Artefakt. Nun ist er endlich in der Lage, das Ziel seiner Wünsche zu erlangen. Und findet heraus, daß die Einwohner Atlantis' die Zeittore erstellten, um unterschiedliche Kulturen zu besuchen und zu erforschen.



Mit dieser Vorrichtung können Sie Steinköpfe formen. Man achte auf die Augen!

Dummerweise ist ein Wächter der Meinung, daß ein dahergelaufener Professor herumschnüffeln sollte, woraufhin er selbigen in der Vergangenheit gefangenhält und alle Artefakte, die er bei sich hat, wieder an ihre Ursprungsorte zurücktransportiert. Kurz bevor Nichols in Gefangenschaft gerät, kann er noch seinen Fotoapparat und seine Aufzeichnungen in die Gegenwart schicken.



Die Lösung des schwierigsten Osterinsel-Rätsels

Nun sind Sie gefordert

An dieser Stelle tauchen Sie in der Geschichte auf. Auf der Osterinsel finden Sie das Tagebuch und die Kamera des Professors und beschließen, ihm zu helfen. Mit diesen Gegenständen gelangen Sie schnell in die Höhle, die der Wissenschaftler vor Ihnen entdeckte. Und dort gelingt es Ihnen, das Zeitportal zu aktivieren, wo Nichols Ihnen erscheint und Sie bittet, ihn aus dieser Situation zu befreien. Immerhin fühlt er sich zwischen den Zeiten nicht sonderlich wohl, nicht einmal eine Toilette gibt es dort.

Puzzles, Puzzles und noch mehr Puzzles, doch: Timelapse ist kein gewöhnliches Adventure. Es kommt mit 51 über das gesamte Spiel verstreuten Rätseln daher, die mehr an Geschicklichkeitsspiele und Denksportaufgaben erinnern. Auch Befehle wie 'nimm' oder 'gehe'

Die vier Welten und ihre Tücken

Die Osterinseln



Sie sehen Vögel umherfliegen und haben einen wunderbaren Blick aufs Meer. Auf den Osterinseln entdecken Sie nicht nur das Camp des Professors, sondern auch unzählige Steinfiguren, die Ihnen Hinweise für Ihre spätere Aufgaben liefern. Am Rande des Weges entdecken Sie die Kamera des Professors und seine Aufzeichnungen. Mittels einer Betriebsanleitung gelingt es Ihnen, die Gaslampe zu entfachen, um ins Innere der Höhle vorzustoßen, von der sie bereits in des Professors Tagebuch gelesen haben. Doch die Tür zur Zeitmaschine ist fest verschlossen. Mittels eines fremdartigen Gerätes stellen Sie Steine her, die die Pforte öffnen. Dabei helfen Ihnen die Steinfiguren der Osterinseln. Durch das Zeitportal verlassen Sie die wunderschöne Landschaft, um in andere Welten entführt zu werden.

Maya



Die Welt der Maya befindet sich auf einem Kliff. Es gibt eine Art Stadt, aber auch ein Dschungelgebiet, das durch seine vielen Pflanzen und Bäume verzaubert. Ein komplizierter Mechanismus gestattet Ihnen den Zugang zu den verschiedenen Tempeln, in denen Sie Juwelen finden, nachdem Sie bestimmte Aufgaben gelöst haben. Das wahrscheinlich kompliziertesten Rätsel, ein mathematisches Denkspiel, befindet sich in einer der Tempel. Auch nicht einfach ist es, aus verschiedenen Knochenteilen ein Skelett zusammenzusetzen. Denn dummerweise sind einige der Knochen auseinandergebrochen, während sich auch noch fremde Teile darunter gemischt haben. Einige bekannte Kniffel-Aufgaben müssen von Ihnen ebenso bewältigt werden, wie die Aufgaben, die sich Maya ausgedacht haben, darunter auch Geschicklichkeitsspiele. Dieses ist die schönste und schwierigste Welt.

Anasazi



Nachdem Sie durch das Zeitportal gereist sind, finden Sie sich in einer Welt wieder, sie größtenteils aus Gestein und vertrockneten Pflanzen besteht. In dieser Wüstenlandschaft entdecken Sie verschiedene Tiere, so zum Beispiel eine Krähe, die von ihrer überraschenden Ankunft aus dem Nichts verscheucht wird. Eine Tiefe Schlucht durchzieht das Land. Um die Rätsel in dieser Welt zu lösen, müssen Sie auch auf Ihre Ohren zurückgreifen. Auf den verschiedenen Steinformationen wollen unterschiedliche Aufgaben von Ihnen bewältigt werden, damit sich die Pforten zum Zeitportal öffnen.

Ägypten



Die ägyptische Welt wurde dank überlieferter Literatur erstellt und designt. Es gibt einen Fluß, den Sie irgendwie überqueren müssen. Das ist ein kniffliges Unterfangen, bei dem Wasser eine große Rolle spielt und einen komplizierten Mechanismus auslöst. Die meisten Puzzles, die Sie auf der anderen Seite des Flusses vorfinden, haben mit der ägyptischen Kultur zu tun. Doch erst soll ein Krokodil verscheucht werden, das Ihnen nicht erlaubt, vom Boot zu steigen. Sie müssen ein fremdes Zahlensystem erlernen, versteckte Schalter finden und die Bedeutung von verschiedenen fremden Maschinen herausfinden. Außerdem liegt es an Ihnen, ein Glücksspiel gegen eine fremde Kreatur zu gewinnen. Auf den Pfaden entdecken Sie wunderschöne Architektur und geheime unterirdische Gänge, die Sie letztendlich zu Ihrem Ziel führen.

Atlantis

Haben Sie die Artefakte aller vier Länder eingesammelt, geht es auf Atlantis weiter. Dort liegt es an Ihnen, den Professor aufzuspüren und zu befreien. Viel Glück!

werden Sie lange suchen. Statt dessen zeigt ihnen der Mauscursor gleich, was getan werden kann.

Die meisten der Rätsel werden Sie für lange Zeit beschäftigen, da deren Lösung Kenntnisse über die nähere Umgebung erfordert. So werden Sie zum Beispiel die ägyptische Zählweise lernen müssen, damit Sie in der Lage sind, Türen zu öffnen. Gott sei Dank entdecken Sie ein Gebäude, in der eine Inventarliste mit

Timelapse ist anspruchsvoller und grafisch überzeugender Puzzlespaß

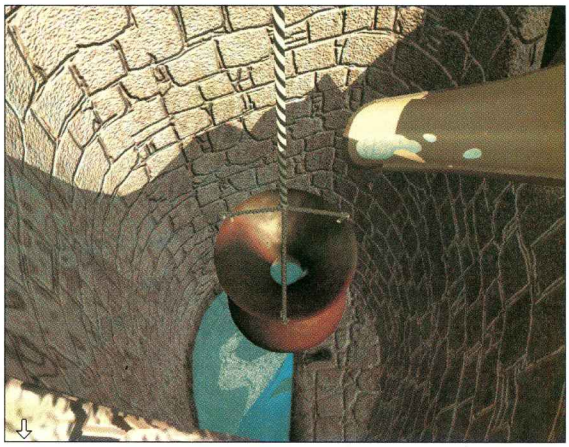
den darin befindlichen Gegenständen zu finden ist. Daher müssen Sie nur noch ein wenig nachzählen, und schon wissen Sie Bescheid.

Stück für Stück kommen Sie auf diese Weise Ihrem Ziel ein Stück näher. Mit dem Zeitportal können Sie sich auf die vier verschiedenen Welten transportieren. Dort müssen Sie jedes Mal eines der Artefakte sammeln. Leichter gesagt als getan, denn ohne Kombinationsgabe und Ausdauer wird Ihnen das auf keinen Fall gelingen.

In Sachen Technik

Können Sie mir verraten, warum Bill Gates es mir in meinem Leben so schwer macht? Gerade schlage ich mich noch mit Destruction Derby 2 herum, weil es unter Windows 95 nicht laufen will, da passiert mir das gleiche mit Timelapse. Nach kurzer Spieldauer verabschiedet sich nämlich nicht nur die Musik, sondern auch die Möglichkeit zur Interaktivität. Statt dessen lächelt mich ein Ausnahmefehler an, der auf einem blauen Bildschirm näher erläutert ist. Was bin ich doch so froh, daß es keine allgemeinen Schutzverletzungen mehr gibt! Unter Windows 3.11 bekam ich das Spiel aber sofort zum Laufen und hatte während der gesamten Spieldauer keine Probleme.

Schnell wurde mir klar, warum Timelapse die Speicherkapazität von vier CDs benötigt. Wie Sie an den Screenshots ohne weiteres erkennen können, ist die Grafik dieses Spiels eine der besten, die ich jemals gesehen habe. Ein dickes Lob an die Designer und Zeichner! Nach einiger Zeit des Umherlaufens glaubte ich mich fast schon an diesen Orten. Schöne Strände, Palmen und Ausblick auf das Meer faszinierten mich ebenso wie grüne Urwälder mit Pflanzen. Jedes Detail stimmt, jeder Millimeter verzaubert den Betrachter.



Bei der richtigen Menge Wasser öffnet sich eine Schranke

In Sachen Sound sieht es dagegen wieder ein wenig dürftig aus, und das – zusammen mit mangelhaften Windows 95-Installation – kostet dieses ansonsten herausragende Spiel eine 90er-Wertung und den Platin-Award. Bis auf ab und zu mal ein Klicken hier und ein Rascheln da ist kaum etwas zu vernehmen. Ab und zu allerdings müssen Sie die Ohren spitzen, um einige Puzzles zu lösen. Die Hintergrundmusik ist entsprechend der unbekannten Kulturen fremdartig und gelungen. Aber nach einigen Stunden Spieldauer schaltet man dann doch lieber die Stereoanlage ein und hört sich eine CD an.

Geschmackssache dürfte die Steuerung sein. Die gesamte Handlung betrachten Sie nämlich aus der Ich-Perspektive. Per Maus oder Tastatur sind Sie in der Lage, sich in allen vier Himmelsrichtungen durch die Umgebung zu bewegen. Doch nach einiger Zeit hat man den Dreh raus. Wenn Sie einen Gegenstand einsammeln, ist dieser am rechten unteren Bildrand zu sehen, und Sie können ihn mit einer imaginären Hand wirklich benutzen.

Ansonsten gibt es noch Hotkeys zum Ansehen der Aufzeichnungen von Professor Nichols und zum Verwenden der Kamera. Häufig muß man sich nämlich Zeichnungen einprägen, ein schneller Knopfdruck mit dem Fotoapparat erspart da einiges. Doch Vorsicht: Sie haben nur einen Film!



Sehr knifflig: Nur Medizinern gelingt es, diesen Zeitgenossen auf Anhieb richtig zusammenzusetzen

Hoher Suchtfaktor

Obwohl mich eine reviewfähige Version (wie so oft) erst gegen Redaktionsschluß erreichte, habe ich noch Tag und Nacht damit verbracht, die unzähligen Rätsel zu lösen. Leider habe ich es nicht geschafft, bis zu Atlantis zu gelangen, aber auch diese letzte Aufgabe werde ich sicherlich noch bewältigen. Jedem Fan von Denksportaufgaben sei dieses Spiel empfohlen. Und jedem anderen rate ich dringend, einen Blick zu riskieren. Der Kauf lohnt sich nicht nur wegen der hervorragenden Grafiken. Und wann kommt die Fortsetzung?

TIMELAPSE

Alternativen:
Leisure Suit Larry 7
Sierra ● ca. 100 Mark
Shine
BMG Interactive ● Preis steht noch nicht fest
Hell
Take 2 ● Kostenlos auf der Cover-CD 11/96

Hersteller: GTE Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95 oder Windows 3.11

Pro
Faszinierende Grafik
Packende Rätsel

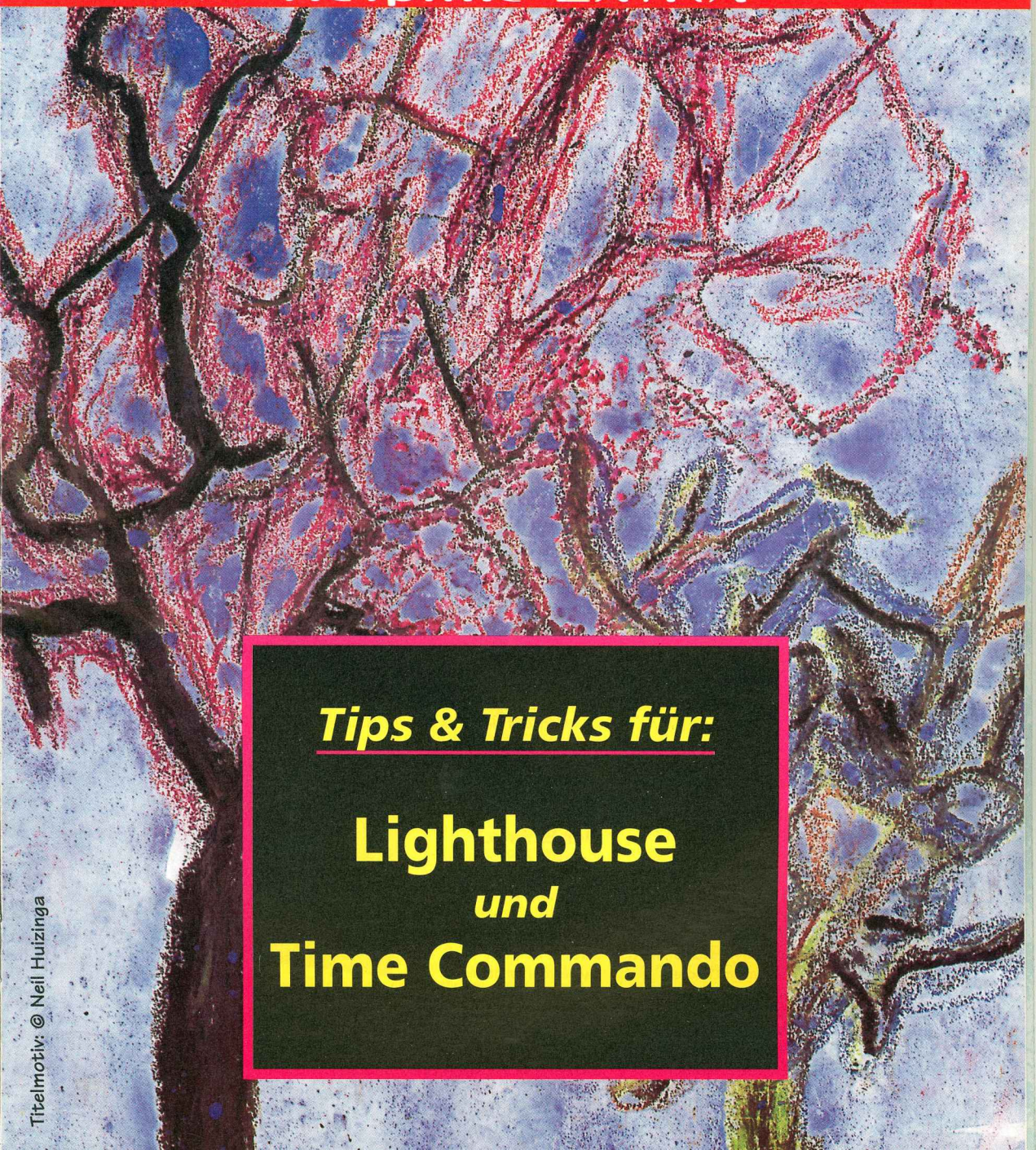
Kontra
Zu wenig Sounds
Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 86

PC POWER

Helpline EXTRA



Tips & Tricks für:

Lighthouse
und
Time Commando

Titelmotiv: © Neil Huizinga

Lighthouse

Mit dem epischen Abenteuerspiel Lighthouse hat die Softwareschmiede Sierra einmal mehr bewiesen, zu was man dort überhaupt fähig ist. Das Spiel bietet mehr als 50 Stunden Spielspaß und läßt durch seine stimmungsvollen Animationen und das geheimnisvolle Szenario so manches Abenteurerherz höher schlagen.

Die Aufgabe des Spielers liegt darin, die kleine Amanda, Tochter eines genialen Erfinders, aus den Klauen des "Wesens der Finsternis" zu befreien. Unglücklicherweise hat sich der Unhold in eine andere Dimension abgesetzt und denkt nicht im geringsten daran, das kleine Mädchen wieder herauszurücken.

Auf der Suche nach Amanda wird man durch die Zeit geschleudert und gerät in eine ferne, fremdartige Welt, die ein schier unerschöpfliches Repertoire an Rätseln, Fallen und Puzzles bereithält. Dieser erste Teil der umfangreichen Komplettlösung dürfte jedem Reisenden ein Wegweiser sein, wie ein Leuchtturm in der Nacht...

Aller Anfang ist schwer

Nachdem ich, nach diesem seltsamen Gefühl einer Persönlichkeitsspaltung, wieder zu mir gekommen war, stellte ich, fast willenlos, den herumstehenden Stuhl an seinen Platz. Irgendwie fühlte ich mich kontrolliert, so als würde eine andere Person alle meine Bewegungen beeinflussen. Aber wahrscheinlich war einfach das Wetter an allem Schuld, und so beschloß ich, zuerst einmal den Anrufbeantworter abzuhören. Wenn ich damals schon gewußt hätte, was für Probleme während dieser mysteriösen Reise auftauchen sollten, hätte ich sicher etwas mehr Proviant mitgenommen, doch so beschränkte ich mich auf ein paar wenige Dinge. An die Taschenlampe, die ich meistens in einer Schublade aufbewahrte, hatte ich zum Glück rechtzeitig gedacht und auch nicht vergessen, den offenen Deckel wieder zu schließen. In einer Schublade fand ich ein Tagebuch, dessen Inhalt ich sofort studierte.

Ein diebisches Vergnügen

Obwohl es eigentlich nur persönliche Informationen enthielt, kam es mir ungeheuer spannend vor und so merkte ich überhaupt nicht wie die Zeit verging. In großer Eile suchte ich, nach meiner Lektüre, wieder einmal meine Autoschlüssel und fand sie glücklicherweise, nach ausgiebigem Herumwühlen, in der Schublade des Tischchens. Mit Schirm und Tasche bewaffnet, die sich zum Glück an ihrem Platz am Schirmständer befanden, machte ich mich durch die Vordertür schleunigst auf den Weg. Dank meiner Tasche war meine Tragekapazität sogleich um ein Vielfaches gestiegen, und so beschloß ich insgeheim, meinem heimlichen, kleptomanischen Drang nachzugehen. Ich war bereit, alles zu entwenden, das sich als nicht niet- und nagelfest herausstellen sollte. Mit Hilfe der Schlüssel setzte ich meine Auto in Gang und fuhr zum Leuchtturm, wo meine geheimnisvolle Reise Ihren Anfang nahm.



Der Leuchtturm

Am anderen Ende von Jeremiahs Weg erspähte ich einen Briefkasten. Neugierig, wie ich nun einmal war, öffnete ich ihn und fand darin einen Brief. An der Vordertür des Leuchtturmes wurde ich erst einmal von der verschlossenen Tür aufgehalten. Vielleicht mochte der Leuchtturmwärter ungeladene Gäste, vielleicht gehörte er aber auch nur zu jener Sorte Mensch, die ständig etwas verlegte – wie auch immer, schon nach kurzem Suchen, fand ich in der kleinen Außenlampe einen Schlüssel. Ich ging nun nach rechts weiter und fand einen Schuppen, dessen Pforte sich, mit Hilfe meines neuen Schlüssels, ohne Probleme öffnen ließ. Innen machte ich mich sogleich über die Elektrizität des Hauses her, indem ich mit einem herumliegenden Brecheisen den Sicherungskasten aufhebelte und die beiden kleineren Schalter betätigte – und siehe da, es ward' Licht! Der Leuchtturm war endlich wieder voll einsatzfähig.





Der Einbruch

Zurück an der Vordertür des Leuchtturms, wurde ich erneut von der Leichtsinnigkeit des Eigentümers überrascht, denn unter dem kleinen Blumentopf auf der linken Seite fand ich den Schlüssel zur Haupttür des Turmes. Drinnen angekommen, wandte ich mich zuerst nach rechts und gelangte so ins Arbeitszimmer. Im Büro fand ich im Sekretär, am anderen Ende des Raumes, einen Brieföffner, mit dem es

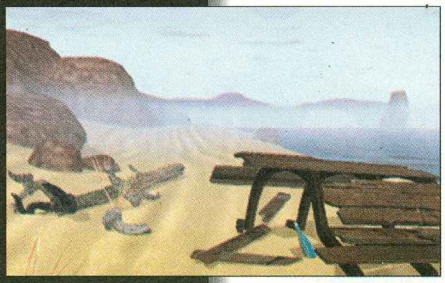
mir endlich gelang, Jeremiahs Brief sauber zu öffnen. Der Inhalt des Briefes war ebenso interessant wie geheimnisvoll. Nach diesem kleinen Ausflug in den Privatbereich eines Leuchtturmwärters, nahm ich den kleinen Vogel und die Juwelen von den Regalen und ging hinüber zu den Büchern. Hinter den in der Mitte positionierten Büchern, befand sich ein geheimer Wandtresor. Ich öffnete ihn, indem ich die Spindel einmal im Uhrzeigersinn drehte und bei der Ziffer 5 stoppte. Danach drehte ich sie gegen den Uhrzeigersinn, an der Ziffer 0 vorbei, bis zur 18 und schließlich im Uhrzeigersinn bis zur Ziffer 28.



Des Meisters Kreation

Da der Safe nun offenstand, schreckte ich auch nicht mehr davor zurück, den Inhalt zu entnehmen. Mein besonderes Interesse galt dabei vor allem dem Tagebuch, das einige sehr interessante Fakten über die Entwicklung des Erfinders enthielt. Zurück im Flur, betrat ich nun den nächsten Raum auf der rechten Seite, es war Amandas Kinderzimmer. Mir fiel sofort ein kleiner Spielzeugsoldat auf dem Boden des Raumes auf. Ich hob ihn auf und entfernte einen kleinen Schlüssel aus seinem Rücken. Am Fenster erspähte ich auf einem Hocker ein paar Aufzeichnungen, die ich mir ebenfalls einverleibte. Bevor ich nun, durch den Flur bis in die Lounge, weiterging, nahm ich kurzerhand die Uhr mit, die auf dem Tisch vor sich hin tickte. Der Bewohner dieser seltsamen Unterkunft schien über keinen ausgeprägten Ordnungssinn zu verfügen, sonst hätte er seine Manuskripte sicher ein wenig sorgsamer aufbewahrt. In der Küche fand ich nämlich weitere Aufzeichnungen, die ich natürlich ebenfalls an mich nahm. Bei mir waren sie ohnehin viel besser aufgehoben. Im Bücherregal fand ich auch noch einen netten Kompaß, der sich später noch als besonders nützlich erweisen sollte.





Die Entführung

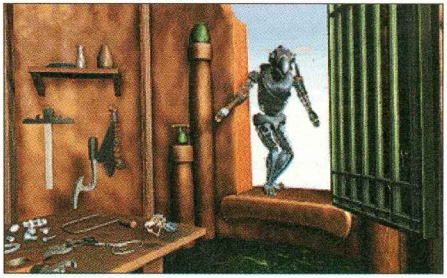
Während ich gerade das Tagebuch des Erfinders etwas genauer studierte, um etwas mehr über ihn, den Leuchtturm und die Erfindungen in Erfahrung zu bringen, passierte etwas Schreckliches. Nachdem ich ihren Raum verlassen hatte, wurde die kleine Amanda von einem dunklen Wesen entführt. Ich zögerte nicht einen Augenblick und sprang hinter der Gestalt her, durch das Portal hindurch in eine fremdartige Welt. Bevor ich jedoch irgendwelche Details erkennen konnte, wurde es schwarz um mich...

Der Strand

Ich wachte benommen am Pier wieder auf. Wer weiß, wie viele Stunden inzwischen vergangen waren. Ich spürte, wie ein Gefühl der Eile in mir aufkeimte, und so setzte ich mich schließlich in Richtung Pier in Bewegung. Unterwegs fand ich eine Flaschenpost, deren Inhalt mir nicht verborgen bleiben durfte. Am Ende des Piers fand ich dann einen seltsamen Schlüssel, den ich wieder einmal nicht liegenlassen konnte. Zurück am Strand, sammelte ich ein paar kleine Steine auf und bewegte mich in Richtung Taubenschlag weiter. Unterwegs nahm ich jedoch noch so viele Steine mit, wie ich finden konnte.

Ein Taubenschlag

Der Weg zum Taubenschlag wurde von einer Zugbrücke versperrt. Es gelang mir aber, den Mechanismus der Brücke zu aktivieren, indem ich den kleinen Haken an der linken Säule zur Seite bewegte. Nun mußte ich nur noch den am Pier gefundenen Schlüssel in die vorgesehene Öffnung stecken und ich konnte den Kontrollhebel der Zugbrücke freilegen. Den Hebel verwendete ich nun, um den Haken an der Schiene entlang bis hinunter zum Mechanismus zu manövrieren. Es dauerte zwar eine Weile, bis ich diese Aktion erfolgreich gemeistert hatte, und auch der Haken blieb nicht ganz heil, aber damit muß ein Abenteurer nun einmal leben. Nachdem die Zugbrücke erst einmal heruntergelassen war, konnte ich das Bauwerk problemlos betreten.

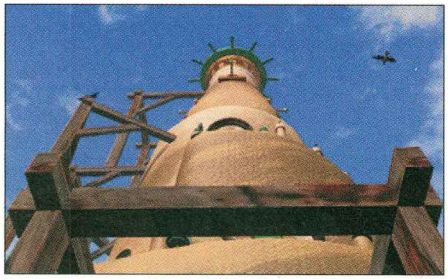


Über die Treppe gelangte ich schließlich in den obersten Bereich, wo ich auf eine große Wanduhr aufmerksam wurde. Nachdem ich sie in Richtung Tor passiert hatte, geschah etwas Merkwürdiges...

Bis hierher und nicht weiter!

Ein monströser, mechanischer Adler stürzte sich zu mir herunter und versperrte mir den Weg. Ich nahm mir den Uhrwerksschlüssel zur Hand, den ich vorher dem kleinen Spielzeugsoldaten entnommen hatte, und brachte ihn am kleinen Vogel an. Den Piepmatz plazierte ich in der Wanduhr. Schließlich setzte ich noch das große Pendel in Bewegung und der kleine Vogel wurde aktiviert. Scheinbar gelang es mir mit dieser Aktion, den großen Adler zu erschrecken und so drehte er um und verschwand. Nun konnte ich in aller Ruhe das Gittertor öffnen und meinen Weg zur oberen Tür fortsetzen. Die Tür führte in den Schlafbereich des Gebäudes. Drinnen ging ich sofort zum Tisch und öffnete die mittlere Schublade. Ich fand ein T-förmiges Objekt, das ich unverzüglich einsteckte, da ich schon ahnte, daß der Vogelmensch ebenfalls Gefallen daran finden würde.

Und wirklich erschien der Geselle, um das seltsame Objekt zu beanspruchen. Als er erkannte, daß ich ihm zuvorgekommen war, verschwand er wieder, doch ich war mich sicher, daß dies nicht sein letzter Besuch sein würde. Ich widmete mich wieder dem Schreibtisch und fand in der Schublade links unten, zwischen zwei Umschlägen, einen eigenartigen Schlüssel. Er paßte



haargenau in das Schloß des oberen Schubfachs. Im Schubfach fand ich eine Pfeife, die ich natürlich, wie gewohnt, einsteckte. Im kleinen, unteren Fach fand ich, in einem Geheimfach, einen weiteren Schlüssel.

Ein seltsames Wesen

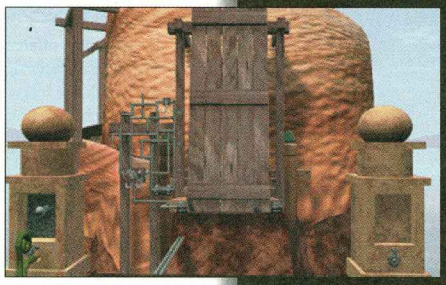
Ich entfernte nun die Kugel hinter dem Glas, indem ich die Pflanzen auf ein anderes Regal stellte und die Kugel seitwärts verschob. Da ich nun eh schon alles durchkramt hatte, öffnete ich schließlich auch noch die obere Schublade auf der linken Seite und kramte in ihr herum, bis ich eine Spule fand. Ich schloß die Schublade wieder und drehte mich nach der Figur im Stuhl um. Nach einer kurzen Untersuchung fand ich ein Amulett. Ich steckte es ein, öffnete dann die Tür und begab mich nach draußen zur Treppe. Ich ging nun die Treppe hinunter und öffnete die untere Tür.

Am Ende des Ganges machte ich erneut Bekanntschaft mit dem Vogelmenschen. Er saß in seiner Werkstatt. Als ich versuchte, zu ihm zu gehen, schloß er ein Gatter direkt vor mir.

Vorsicht Steinschlag!

Mit einem der Steine, die ich am Strand gesammelt hatte, warf ich nach dem Vögelchen. Als er begann, in meine Richtung zu taumeln, warf ich erneut, zielte diesmal jedoch auf den Hebel, den er zuvor dazu benutzt hatte, das Gatter vor mir zu verschließen. Als mir für kurze Zeit die Steine ausgingen, lief ich schnell zum Strand und füllte meinen Vorrat wieder auf. Als ich den Vogelmenschen endlich in die Flucht geschlagen hatte, schloß ich hinter ihm das Fenstergitter mit dem Schlüssel aus dem Schlafraum ab. Nun hatte ich Gelegenheit, den Raum in allen Einzelheiten zu durchsuchen und so fand ich auf dem länglichen Tisch einige nützliche Utensilien, vor allem aber einen seltsamen Schraubenschlüssel, der mir unter Garantie noch einmal nützlich werden sollte. Die Fernbedienung legte ich auf den schwarzen Tisch.





Während ich die Fernbedienung durchsuchte, kam mir der Einfall, den Roboterarm an der Rückseite der Fernbedienung zu benutzen und siehe da: Sie ließ sich öffnen. Mit dem Schraubschlüssel entfernte ich daraufhin die beschädigte Spirale und tauschte sie gegen eine neue aus meinem Inventar aus. Ich konnte nun die Fernbedienung wieder schließen und, um sie anzuwenden, begab ich mich noch einmal in den Wohnbereich. Dort ließ sich dann die Leiter herunterlassen, indem ich mich direkt unter sie stellte und die Fernbedienung benutzte. Endlich gelang es mir, in die oberen Regionen vorzustoßen.



Nachdem ich mich dort oben umgesehen hatte, steckte ich das Getriebe ein, das ich auf dem Boden gefunden hatte. Ebenso nahm ich den Griff des Strahlers mit und ließ den Schlüssel vom Tisch in meinem Inventar verschwinden. Mit diesem Schlüssel gelang es mir, die Schraube zu lösen, die den Hebel an der Wand blockierte. Danach baute ich die beiden Getriebeteile aus meinem Inventar in den

seltsamen Mechanismus bei der Rampe ein. Nachdem die beiden Getriebeteile an ihrem Platz saßen, drehte ich an dem Rad und setzte so die Flugmaschine in Gang. Ich kletterte wagemutig in das Flugzeug und checkte das Meßgerät. Die Nadel mußte im blauen Bereich sein, damit das Fluggerät abheben konnte. Um mehr Energie zu erzeugen, konnte ich jederzeit weiter an der Kurbel drehen. Als ich endlich flugbereit war, brauchte ich nur noch den schwarzen Sicherheitshebel umzulegen und die Bremse zu lösen.



Der Tempel

Nach einer Landung, die der Luftwacht sicher gefallen hätte, ging ich durch die steinerene Tür. Ein Lift führte mich nun direkt zum Eingang des Tempels. Oben angekommen, drehte ich mich nach rechts und kam durch einen Flur bis zu den Türen. Ich öffnete sie und betrat die Kammer. In der Mitte der Stube stand eine große Blume, bei der ich die Kristalle eindrückte. Die riesigen Knospen öffneten sich. Ich betätigte nun die roten Hebel in der Mitte so, daß die schwarze Kerbe an jedem Hebel, eine durchgezogene Linie mit dem Stengel der Knospe bildete. Als das getan war, zog ich das Oberteil des Stengels nach vorne und den geteilten Stengel dann nach oben. Diese Aktion gab eine Diskette am Unterteil der Knospe frei. Mit der Scheibe begab ich mich dann zurück zum Fahrstuhl und öffnete die Türen direkt davor, um in das mittlere Zimmer zu gelangen.





Hier traf ich auf Liryl, die Hüterin des Tempels. Ich trat näher an ihn heran und lauschte ihren Worten. Nach ihrem Sermon verließ ich den Raum wieder, wandte mich nach rechts und ging zu den Türen am Ende des Ganges. Sie führten in das dritte Zimmer. Innen schlug ich kräftig vor die Kuppel. Meine Anstrengungen waren von Erfolg gekrönt, denn ich hatte Liryl direkt vor mich hin beschworen. Ich plazierte die Disk im blauen Tisch und betätigte den Schalter. Nachdem die Disk fertig gespielt hatte, ging ich wieder zu Hüterin, die mir erneut einen Vortrag hielt. Danach ging ich zum mittleren Zimmer und schlug noch einmal die Glocke, um Liryl wieder herbeizurufen. Nach ihrem Erscheinen lief ich zum Tisch und betätigte einige der Knöpfe.

Der Vogelmensch verschwand, und ich begab mich in den dritten Raum, lauschte wieder einmal Liryls Worten und lief zurück in den mittleren Raum. Diese Aktion war nötig, um mir das Vertrauen der Hüterin zu sichern. In der Mitte zog ich nun den Hebel nach hinten und wurde so in den Raum der antiken Maschinen transportiert.

Der Raum der Maschinen

Im Raum der antiken Maschinen nahm ich sofort die Sicherungstafel an mich. Ebenso steckte ich das Diagram an der Wand, die Kontrollbox, das Röhrenmaterial und das undefinierbare Objekt vor mir ein. Dann stieg ich wieder in den Lift und fuhr in den mittleren Raum. Indem ich den Hebel diesmal nach vorne drückte, gelangte ich in den Teleporterraum. Dort wartete schon Liryl mit einem neuen Gesprächsthema. Nach dem Gespräch begab ich mich zu dem Blitzableiter an der Linken Seite. Ein Teilbereich war lose, und so schloß ich ihn wieder an. Nun ging ich zum Kontrollpult und betätigte den Schalter neben den vier roten Knöpfchen. Ich schaute dann nach unten und betätigte die langen Schalter an jeder Seite des Bildschirms. Das Dach öffnete sich daraufhin, und eine Plattform erschien.

Ich schaute nach rechts auf den Bildschirm und drückte auf einen großen Knopf, von dem ich

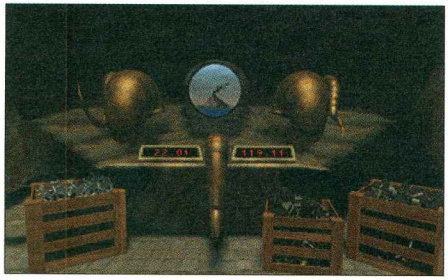


vermutete, daß er den Schirm aktivieren würde. Dann drehte ich die linke Skala, bis der Leuchtturm in mein Blickfeld kam. Mit der rechten Skala tat ich dasselbe, bis ich das Arbeitszimmer erfaßte. Ich drückte den kleinen schwarzen Knopf, um mein Ziel zu manifestieren. Plötzlich erschien auf dem Bildschirm ein rotes Rechteck. Ich wandte mich wieder dem mittleren Bildschirm zu und aktivierte ihn. Jetzt drehte ich die vier Spindeln, um die cross-hairs im Kreis in eine Reihe zu bringen.

Der Energielevel begann anzusteigen. Ich wartete, bis die Nadel kurz vor dem roten Bereich stand und zog dann den Hebel rechts unten. Als der Teleporter aktiviert war, trat ich auf die Plattform, schritt in das gleißende Licht und wurde zurück in das Arbeitszimmer im Leuchtturm gebeamt.

Der Leuchtturm

Energie! Und eh ich mich versah, war ich auch schon da. Ich öffnete den Schreibtisch und entdeckte eine seltsame Kiste. Bei genauerem Hinsehen stellte ich fest, daß es sich um eine Tüftelbox á la Rubik handelte. Ich drehte das Teil um 180° und fummelte an dem Verschluß herum. Zack – offen war das Ding. Jetzt war mal wieder mein messerscharfer Verstand gefragt: Ich drückte zunächst, von oben angefangen, die kleinen Blöcke, um den rechteckigen Block unten rechts zur Seite und den nächsten rechteckigen Block nach unten zu schieben. Dann schob ich die L-förmigen Blöcke nach unten, und



siehe da, ein roter Knopf wurde sichtbar. Ich drückte natürlich sofort darauf. Dann drehte ich die Box wieder um 180° und drückte auf einen etwas größeren roten Knopf. Ich drückte weiter den ganz kleinen Knopf links an der Box und noch mal den großen roten. Es öffnete sich ein Sekretär, und ich entdeckte einen Schlüssel.

Nachdem ich diesen an mich genommen hatte und ein weiteres Mal auf den großen roten Knopf gedrückt hatte, wartete schon das nächste Rätsel auf mich. Ich drehte die Box so, daß ich eine kleine Lücke, die kurz zuvor entdeckt hatte, vor mir hatte. Eine genauere Betrachtung dieser Lücke stellte mich vor ein weiteres Rätsel. Ich sah merkwürdige Kacheln und spielte etwas damit herum. Mehr durch Zufall kam mir die Assoziation mit dem Vogel auf Seite 118 im Notizbuch des Erfinders.

Ein geheimer Code

Und tatsächlich, als die Kacheln so lagen, daß besagtes Tier zu erkennen war, schnurrte ein Streifen mit vier ominösen Symbolen aus der Box. Ich merkte mir vorsichtshalber die Form und die Anordnung dieser Zeichen, denn die Kenntnis geheimer Codes war mir bei Abenteuern dieser Art schon häufig von großem Nutzen. Obwohl ich kein Fan dieser stummen Zeitgenossen bin, wandte ich mich dann dem Fisch-Puzzle zu. Ich drückte zunächst die vier blauen Formen und dann die untere Fischform.

Langsam fand ich Gefallen an der Sache und machte mit den vier hellbraunen Formen weiter. Nachdem ich dann noch auf den oberen Fisch gedrückt hatte, ließ sich die Tür mit meinem Schlüssel öffnen. Nun nahm ich das Amulett aus meinem Inventar und legte es auf den Kreis. Mit den beiden Juwelen tat ich das gleiche und drückte den Knopf auf der Oberseite der Box. Beim Anblick des nächsten Rätsels war mein Mut drauf und dran, mich zu verlassen. Augenscheinlich handelte es sich hierbei um eine ganz besonders harte Nuß. Ich brachte die quadratischen Formen alle in eine Reihe und tat danach dasselbe mit den Kreisen, den Dreiecken und schließlich den Kreuzen.





Zum Schluß ordnete ich – oben angefangen – den Kreis, das Dreieck, das Quadrat und schließlich das Kreuz in einer Reihe an und beobachtete die Auswirkungen meines Tuns. Dann nahm ich die kleine Flasche von der Box und ging aus dem Arbeitszimmer in den Gang.



Die Kombination 8-2-4-9-6 verschaffte mir Zutritt zum Labor des Erfinders. Da ich nun schon einmal drinnen war, steckte ich bei der Gelegenheit gleich sämtliche Notizen, einen Zünddraht, einen Lötkolben und einen Regler vom Tisch. Weil ich mich jetzt sowieso schon des Einbruchs schuldig gemacht hatte, legte ich nun richtig los und griff zum Brecheisen. Mit ihm öffnete ich das Gefrierfach neben dem Tisch und entnahm ihm zwei Vakuumröhren. Im Raum befand sich ein runder Container, der mich neugierig machte. An ihm befand sich eine kleine Tür, die



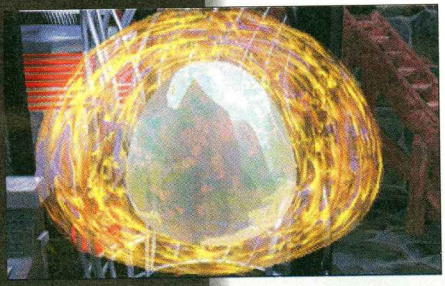
ich – wie sollte es anders sein – öffnete. Im Inneren befand sich ein kaputter Zünddraht, den ich durch meinen ersetzte und mit dem Kolben fest lötete.

In der Spitze des Turms

Da ich auch noch den Regler hatte, tauschte ich diesen gegen einen bereits installierten aus. Daraufhin verließ ich den Container und ging zu einem anderen, sechseckigen Container auf der anderen Seite des Labors. Dort befand sich eine kleine Schalttafel, die mich besonders interessierte. Ich öffnete sie, und es kam ein Reset-Knopf zum Vorschein, den ich ohne zu zögern nieder drückte. Dann ging ich zum Computer und drückte den Wiederholungsschalter. Jetzt wandte ich mich wieder der Schalttafel zu und legte alle Schalter nach vorne um.



Indem ich nun an dem linken Hebel zog, konnte ich die Linse hochfahren. Nun kletterte ich über eine Leiter bis in die Spitze des Leuchtturmes, um an die Linse zu kommen. Unter Anwendung roher Gewalt und meiner bewährten Brechstange, zerstörte ich das Schloß der Luke. Nachdem diese Hindernis beseitigt war, nahm ich mir die Linse selbst vor: Ich plazierte den Draht auf der Linse und öffnete sie dann. Nund entfernte ich eine, dort befindliche, Vakuum-Röhre und ersetzte sie durch die Röhre in meinem Inventar.



Ich verschwand wieder über die Leiter, verließ den Leuchtturm und ging zu einem kleinen Schuppen, ganz in der Nähe. Ganz rechts befand sich ein großer Hebel, an dem ich einmal kräftig zog, bevor ich ins Labor zurückkehrte. Dort angekommen, widmete ich mich erneut dem Computer, insbesondere dem Wiederholungsschalter. Es gab einen gewaltigen Schlag und auf einmal hatte der ganze Bereich wieder Strom. Mit dem rechten Hebel auf der Schrifttafel ließ sich nun ein Transporterfenster öffnen, in das ich unverzüglich hineinging.



Scotty, beam me up!

Nachdem ich mich erst einmal so richtig hatte durchschütteln lassen, fand ich mich am Strand wieder. Ich ging zurück zu der Stange und wandte mich der Werkstatt des Vogelmenschen zu. Bevor ich sie betrat, bog ich jedoch nach rechts ab und lief, bis ich an die Höhle für die U-Boote kam. Ich machte mich an einem Kran zu schaffen, der sich ebenfalls dort befand und nach ein paar Versuchen wußte ich, wie das Monstrum zu bedienen war.

Ich nahm zwei Gewichte auf und plazierte sie auf dem Pumpkolben im Wasser. Anfangs hatte ich einige Probleme mit der Bedienung, aber dann fand ich schnell heraus, daß sich der Haken des Krans nur senken ließ, wenn er sich direkt über einem der Gewichte, oder



dem Kolben befand. Nachdem sich die Gewichte also auf dem Kolben befanden, zog ich mit Hilfe des Krans eine Schlaufe vom Boden hoch, wodurch sich das Schleusentor öffnete. Am U-Boot entdeckte ich ein Zahnrad, dessen Funktion mir zunächst noch schleierhaft war.

Wagemutig ließ ich es jedoch auf einen Versuch ankommen und drehte daran. Fast hätte ich, wegen meines Volltreffers, laut gejubelt, doch dann besann ich mich, arretierte die Brücke mit Hilfe eines schwarzen Hebels und ging auf das U-Boot. Durch eine Luke gelangte ich ins Innere und begann sofort mit der Suche nach Kontrollraum. Im Bug des Schiffes wurde ich schließlich fündig. Zunächst überprüfte ich sämtliche Systemeinstellungen im Kontrollraum und stellte sicher, daß sich die beiden Schalter auf der rechten Seite in oberer Position befanden. Links unten befand sich ein Schlüssel, mit dem ich das U-Boot startete.

Unter Strom

Zur Linken waren drei Hebel angebracht, mit denen sich die Stromversorgung regulieren ließ. Ich griff nach dem Hebel, der mir am nächsten war und legte ihn um, wodurch ich die Energie erhöhte. Danach verließ ich diesen Raum und suchte den Maschinenraum im Heck des Schiffes auf. Auf der linken Seite befand sich ein Hebel, mit dem ich die Maschinen startete. Allerdings brauchte ich einige Versuche, ehe ich die Maschinen zum Laufen gebracht hatte. Denn wenn, wie ich später herausfand, die Stromzufuhr nicht korrekt justiert ist,

springen die sechs Kühlvorrichtungen nicht an und die Maschine bleibt still.

Schließlich gelang es mir jedoch und ich konnte zum Kontrollraum zurückkehren. Dort legte ich die anderen beiden Hebel für die Energieregulierung um und wandte mich nach links zu den Ballastkontrollen. Ich erkannte, daß das blaue Licht auf der Kontrolltafel, das den Ballast anzeigte, nicht blinkte. Die Stromzufuhr war also falsch justiert. Diesen Fehler behob ich unverzüglich, und war endlich klar zum Tauchen. Ich zog beide Ballasthebel auf dem Kontrollpult und öffnete das Ventil auf der linken Seite. Das Wasser stieg nun in den beiden Rohren und erreichte langsam die blauen Markierungen. Ich flutete auch die andere Seite und öffnete das rechte Ventil. Endlich befand ich mich auf Tauchstation. Zurück in der Kommandozentrale des Schiffes, gab ich die Koordinaten in den Computer ein.

Um den Kartenschirm einsehen zu können, öffnete ich die Sphere, klickte auf die linke Antenne am Tastfeld und gab die Koordinaten 20.67 ein. Dann klickte ich auf die rechte Antenne und gab die Koordinaten 118.96 ein und manifestierte mir ENTER mein Ziel. Nun begab ich mich zurück in den Kontrollraum und stellte die beiden Schalter auf der rechten Seite nach unten. Ich nahm das T-förmige Objekt, das ich in den Quartieren gefunden hatte, steckte es in das kleine Loch zu meiner Rechten, und fertig war mein provisorischer Steuerhebel. Diesen drückte ich jetzt nach vorne und bekam Fahrt. Ich verließ die Höhle und machte mich auf zu meinem nächsten Ziel, dem Wrack.

Das Wrack

Nach einer langen und abenteuerlichen Unterwasserfahrt kam ich endlich beim Wrack an. Ich drückte die beiden Hebel auf der rechten Seite nach oben und drehte den Schlüssel, um die Energie wieder einzuschalten. Daraufhin ging ich in den Maschinenraum und kletterte durch die Luke nach unten in das Shuttle. Oben links befanden sich zwei Hebel, mit denen ich die Luke wieder verschloß und das Shuttle vom U-Boot abtrennte. Ich griff nun nach ganz rechts und zog den Ballast-Hebel. Ganz sanft schwebte ich daraufhin in meiner Gondel zum Wrack auf den Grund des Meeres. Da ich im Laufe meines Abenteuers bereits soviel Erfahrungen mit Knöpfen, Schaltern und Hebeln gesammelt hatte, dauerte es nicht lange, bis ich herausgefunden hatte, daß der linke Hebel das Shuttle vorwärts trieb, während ich es mit dem mittleren steuern konnte.

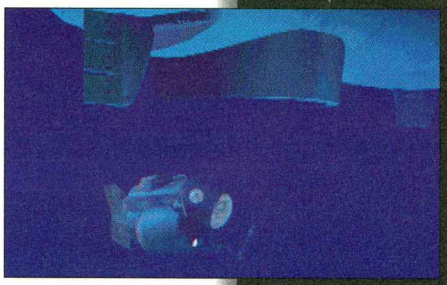
Ich umkreiste das Wrack einmal und entdeckte eine geeignete Stelle, um in das Wrack zu gelangen. Ich manövrierte mich über das rechteckige Loch auf dem vorderen Deck und ließ mich mit Hilfe des Ballast-Hebels in das Wrack hinab. Im Inneren des Wracks drehte ich mich in alle Richtungen, um mich zu orientieren. Dabei entdeckte ich einen Metallhaken. Ich blieb in dieser Position und zog an einem Hebel zur Rechten. Dadurch bekam ich Zugriff auf die Kontrollen für den Roboterarm. Mit Hilfe dieser Kontrollen und viel Geschick gelang es mir, den Haken heranzuholen. Mit der Beute im Gepäck schwebte ich wieder nach oben und durch das Loch aus dem Wrack.

Nach diesem Manöver steuerte ich auf die Mitte zu und gelangte durch ein großes Loch in den hinteren Teil des Wracks. Ich entdeckte auf dem Grund einen Schädel und flüchtete angewidert eine Etage nach oben. Dort schaute ich mich ein wenig um und entdeckte den Safe. Durch erneuten Einsatz des Roboterarms entfernte ich die Planke vor dem Safe und umkreiste den Safe, so daß ich mich nun hinter ihm befand. Auch hier galt es, eine riesige Planke zu entfernen, die auf dem Safe lastete. Ich manövrierte mich nun wieder an die Vorderseite des Safes und öffnete ihn.





Meine Hände wurden feucht, als ich mir die Erfindung unter den Nagel riß, so erregt war ich durch meinen Erfolg. Die harte Arbeit war nun doch belohnt worden. Jetzt aber nichts wie weg hier, dachte ich mir verließ das Wrack, um wieder am U-Boot anzudocken.



Zurück im U-Boot ging ich in den Maschinenraum und zog den Hebel, um die Maschinen zu starten. Im Kontrollraum legte ich die beiden nächsten Hebel um, die für die Energieversorgung verantwortlich waren. Dann kehrte ich in die Kommandozentrale zurück und schaltete den Kartenschirm ein. Ich drückte den roten Stern in der Mitte des Schirms, um die neuen Koordinaten zu aktivieren. Mit ENTER bestätigte ich meine Eingabe und begab mich wiederum in den Kontrollraum. Ich vergewisserte mich ein letztes Mal, daß die beiden Schalter auf der rechten Seite unten waren und drehte den Regler auf, um Fahrt zu machen und mein nächstes Ziel anzusteuern.

Fortsetzung folgt in der 2/97

Time Commando

Trauen Sie sich zu, die "Time Commando" -Sondereinheit auf ihrem Weg durch acht gefährliche Zeitepochen zu begleiten? Sind Sie in der Lage, den zerstörerischen Virus aus dem Computersystem des Historisch-Taktischen Hauptquartiers zu eliminieren? Mit dieser Komplettlösung sind Sie es!



Die Steinzeit

Mit den Zeitreisen ist das so eine Sache. Nie weiß man genau, was einen am Ankunftspunkt erwartet, und so werde ich die Aufregung, mit der ich eine solche Reise antrete, wohl nie ganz loswerden. Als ich mich diesmal nach dem Zeitsprung rematerialisierte, merkte ich sofort, daß mir meine Umgebung nicht sonderlich wohlgesonnen war. Ich befand mich mitten in der Steinzeit und war nun völlig auf mich allein gestellt.

Ich hielt sofort Ausschau nach einer brauchbaren Waffe und wurde am Boden, rechts neben mir, fündig. Dort lagen ein paar Steine herum, die ich sofort einsteckte. Glücklicherweise tat ich das, denn schon näherten sich zwei Höhlenmenschen mit, scheinbar unfreundlichen Absichten. Ich dankte Gott, daß man in der Steinzeit noch keine Kampfsportart beherrschte, und so gelang es mir, die beiden Gesellen mit ein paar gezielten Tritten und Hieben zu erledigen. Nun hatte ich erst einmal genug Zeit, um die Gegend zu durchsuchen. Vor allem kramte ich ein wenig in den Büschen herum – und siehe da: Ich fand ein kleines Messer.



Auch wenn dieses Messer nicht sonderlich gefährlich aussah, konnte es in der Steinzeit doch einen beträchtlichen Schutz darstellen. Mutig folgte ich dem Pfad vor mir und sah schon von weitem eine neue Gefahr. Ein Säbelzahntiger lauerte mit hungrigem Blick. Endlich konnte ich meine Steine zum Einsatz bringen, und mit einigen gezielten Würfen verpaßte ich dem Katzentier ein paar nette Beulen. Als meine Steine aufgebraucht waren blieb mir nichts anderes mehr übrig, als mich selbst auf die Bestie zu werfen. Ich verpaßte ihm ein paar schnelle Tritte und drängte ihn so zurück in seine Höhle. Jedesmal, wenn er selbst zum Angriff ausholte, kam ich ihm zuvor. Eh' ich mich versah, hatte ich auch ihn erledigt und konnte seine Behausung etwas näher inspizieren. Ich fand ein "Life-Set" und einige gelbe Medizinwürfel.

Etwas weiter unterhalb, stand ein Höhlenmensch, der scheinbar Gefallen daran fand, mir Steine an den Kopf zu werfen. Ich wich gekonnt aus und stürzte mich wutentbrannt auf den Werfer. Nun, da seine Fernwaffe ihrer Wirksamkeit beraubt war, hatte er mir nicht mehr viel entgegenzusetzen. Etwas weiter wurde ich von einem Höhlenmenschpärchen attackiert. Ich wandte mich zuerst dem männlichen Individuum zu, der hinterhältigerweise einen Schläger bei sich trug. Nachdem ich ihn besiegt hatte, nahm ich den Schläger an mich und bearbeitete seine Gefährtin. An dieser Stelle setzte ich ein Teleportersignal, das es mir erlauben würde, an diese Stelle zurückzukehren, falls ich in der Zukunft in irgendeiner Situation hoffnungslos scheitern sollte.

Das nächste Hindernis auf meiner Reise durch die Steinzeit ließ nicht lange auf sich warten. Diesmal kamen ein paar Steine von oben. Ich parierte die Lawine griff einen furchteinflößenden Gorilla an. Zuerst warf ich mit den restlichen Steinen nach ihm, dann gab ich ihm mit dem Schläger den Rest. Noch einmal ging ich dem Steinschlag, diesmal rennenderweise, aus dem Weg und gelangte in eine Höhle, in der ich sofort auf eine Medizinbox aufmerksam wurde.

Ich kümmerte mich um meine Wunden und beendete die erste geplante Passage in der Steinzeit. Zu Beginn der zweiten Passage stellte sich mir gleich ein schwieriges Hindernis in den Weg. Auf einem Plateau stand ein Höhlenmensch, der mich munter mit Steinen bewarf. Ich blieb in sicherem Abstand stehen

und wartete. Nach ein paar Würfen verlor er das Interesse an mir und wandte sich ab. Ich kletterte flugs die Steilwand hinauf und nahm den großen Knüppel und die herumliegenden Steine an mich. Mit meiner neuen Waffe stürmte ich auf den Steinwerfer und einen weiteren Kumpanen ein. Dank meiner großen Schlagkraft konnte ich ihnen Paroli bieten und sie in die Flucht schlagen. Irgendwo mußte wohl ein Nest sein, denn es erschienen bald zwei weitere Gegner, diesmal mit Speeren bewaffnet. Doch jede schwierige Situation hat auch ihre guten Seiten. Nachdem ich die beiden Gesellen nämlich besiegt hatte, nannte ich einen schönen Speer mein Eigen. Ich testete ihn sofort an einem kleinen Affen. Links neben dem Affen fand ich wieder eines dieser "Life-Sets". Ein Stück weiter stellte sich mir ein anderer Affe, in der Nähe einer Felsspalte, in den Weg, scheinbar der große Bruder des ersten Primaten. Ich schlich mich hinterlistig an ihn heran und stieß gezielt einmal mit dem Speer zu. Der Affe geriet ins Taumeln und fiel in die tiefe Schlucht, die sich hinter ihm auftat. Ich sprang nun über die Felsspalte und setzte ein weiteres Teleportersignal.

Auf meinem weiteren Weg geriet ich bald mit einem weiteren Speerschwinger zusammen, gefolgt von einem zweiten Säbelzahntiger, den ich mittels der gleichen Technik ausschaltete, wie den ersten. Nach dem Tiger erlegte ich noch schnell einen weiteren Weitwurf-Urmensch und gelangte zu ein paar weiteren Computerchips. Dann sah ich ein Wesen, daß mir das Blut in den Adern gefrieren ließ. Ein riesiger Grislibär türmte sich vor mir auf und zeigte ein für diese Tierart typisches Imponiergehabe. Ich nahm den langen Knüppel in die Hand, hielt den Bären auf Distanz und verpaßte ihm hin und wieder einen kräftigen Schlag. Wenn er angreifen wollte, zog ich mich schnell zurück. Es dauerte zwar eine Weile, aber auf diese Weise gelang es mir, das Untier zu besiegen.

Das Römische Reich

Das nächste Ziel meiner Zeitrundreise war das antike Rom. Ich wurde direkt in eine große römische Villa teleportiert, wo ich sofort von einem Sklavenmädchen attackiert wurde. Da sie nur mit einem Messer bewaffnet war, hatte ich sie schnell überwältigt und das Messer an mich genommen. Der nächste Gegner, ein Römer war mit einem Schwert bewaffnet und mir, zumindest waffentechnisch, durchaus überlegen. Dennoch gelang es mir recht flott, ihn mit Hilfe des Messers zu besiegen. Auf der rechten Seite einer Plattform fand ich einen lebenswichtigen Vorrat an neuer Energie. Außerdem steckte ich natürlich auch das Kurzschwert des letzten Angreifers ein. Danach lief ich weiter durch den großen Raum, bis in einen Saal mit Statuen gelangte. Dort griffen mich zwei Legionäre an, die ich aber leicht in Schach halten konnte. Ich sammelte noch alle Computerchips ein und bahnte mir den Weg, an einem nubischen Sklaven vorbei, nach draußen.

Im Garten setzte ich wieder ein Teleportersignal ab. Dies schien einer Wache zu mißfallen, und so blieb mir nichts anderes übrig, als mich auch dieses Gegners zu erwehren. Auf einer Brücke trat mir ein Centurio entgegen, der seines Ranges jedoch kaum würdig war. Ich stieß schnell auf weitere Wächter und stellte fest, daß mittlerweile ein wenig Routine eingekehrt war und die Gegner kaum noch so recht gegen mich ankamen. Nach dem Sieg über die beiden Übermütigen rannte ich durch ein Tor, das direkt hinter mir nach unten rasselte. Einen Augenblick später, und ich wäre aufgespießt worden. So langsam begann die Sache Spaß zu machen. Ich ging noch ein Stück weiter und bemerkte ein paar herunterfallende Flaschen, denen ich aber ausweichen konnte. Dann tauchte plötzlich ein Franzose vor mir auf, den ich schnell zurück durch die hintere Tür drängte und ihn dann erledigte. Freudig stellte ich fest, daß ich mich scheinbar in einem Bonusraum befand, in dem ein "Lebens-Set" und einige Computerchips lagerten, die bei mir viel besser aufgehoben waren.





Kurz darauf sah ich mich mit dem römischen Straßenverkehr konfrontiert. Die Räder donnerten nur so an mir vorbei und ich hatte große Mühe, den flotten Wägelchen auszuweichen. Als wäre es damit nicht genug, geriet ich auch noch mit einem Schmied aneinander, der natürlich nicht mit meiner ausgesprochenen Flinkheit rechnen konnte. Als ich das große Tor erreichte, wurde ich von einem Centurio angehalten, dem ich eins auf die Zwölf gab. Seinem Nachfolger, der mich stellte, als ich gerade links ein paar Computerchips aufhob, erging es kaum besser. Ich sammelte noch schnell die rote Energiebatterie ein und hatte die erste Hälfte meines Weges durch das alte Rom auch schon gemeistert.



Auf einem großen Exerzierplatz bekam ich es dann erstmalig mit einer ganzen Gruppe von Angreifern zu tun. Gleich vier Legionäre beendeten ihre Scharmützel und nahmen mich als ihren neuen Feind ins Visier. Ich lief schnell zur Rückseite der großen Statue und fand

dort ein "Life-Set". Ich lief dann auf die andere Seite der Statue und blieb dort stehen, um die Angreifer zu erwarten. Da mein Rücken nun von der Statue gedeckt wurde, hatte ich sogar eine realistische Chance. Ich besiegte die vier sogar schneller als ich dachte, bekam aber keine Gelegenheit zum Ausruhen. Ein Offizier griff mich, gemeinerweise vom Pferd aus, an. Dank meines glorreichen Schwertes wurde ich aber einmal mehr Herr der Lage. Ich sammelte alle Computerchips und die Medizinkästen ein, die ich auf dem Übungsgelände finden konnte, und ging durch ein Tor rechts oberhalb von mir. Die Wache war kaum ein würdiger Gegner, und so gelangte ich unversehrt zu der Vordertür. Dummerweise stellte ich mich etwas zu behend auf eine Bodenabdeckung, die unter meinem Gewicht zusammenbrach. Als ich nach dem Sturz wieder bei Sinnen war, erkannte ich, daß ich mich, im wahrsten Sinne des Wortes, in der Höhle des Löwen befand.





Im Kampf gegen einen Löwen ist Angriff sicherlich die beste Verteidigung. Man muß das Tier besiegt haben, bevor es überhaupt richtig zuschlagen kann. Mit dieser Technik und einer Portion Glück errang ich auch diesmal einen glorreichen Sieg. Gut nur, daß ich so gut mit dem Schwert umgehen konnte. Irgendwie hatte ich im Blut, daß in so einer Behausung mehr steckte, als nur ein wütender Löwe. Also durchsuchte ich das feuchte Katzenheim und wurde in der unteren linken Ecke fündig. Ich hatte einen Geheimraum aufgespürt, der obendrein von einem Sklaven erfolglos verteidigt wurde. Als Belohnung eignete sich diese Kammer jedoch als Platz für ein neues Teleportersignal. Bei meinem Ausbruch aus den Katakomben konnte ich sogar noch einem Gladiator seinen Dreizack entwenden. Ich gelangte in die Arena und erbeutete, im Kampf gegen einen weiteren Gladiator, eine schöne Streitaxt, die mir in meinem Arsenal gerade noch fehlte. Glücklicherweise fand ich in der Mitte der Arena eine neue Energiekapsel, denn der nächste Gegner nahte bereits in Form eines schnaufenden Bullen. Ich fand sehr schnell heraus, daß die Ideale Waffe im Kampf gegen einen Bullen, die Axt ist. Auch wenn sie schwer war und meine Manöver etwas abbremste, so schwächte sie das Huftier doch ungemein. Der Dreizack stellte sich, gegen einen derart großen Gegner, als nahezu wirkungslos heraus. Nach dem Sieg über den Bullen war es an der Zeit für mich, das Römische Reich zu verlassen, um eine andere Epoche mit meiner Anwesenheit zu beehren.





Im mittelalterlichen Japan

Sofort nach meiner Ankunft im alten Japan wurde ich von einem Karatekämpfer angegriffen. Trotz seiner Kampftechnik konnte ich ihn überwältigen und die Gegend um mich herum erforschen. Ich untersuchte zuerst die Buddha-Statue und fand einen roten "Lebenswürfel". Gegenüber fand ich, unter einem Stein vor der Brücke, ein frisch geschärftes Katana-Schwert. Ich bekam sofort Gelegenheit, das Schwert einzusetzen, da ich von einem Ninja attackiert wurde. Ich brachte ihn zur Strecke und fand glücklicherweise ein "Life-Set", bevor ich mich, die Stufen hinauf, zur Pagode bewegte. Als ich, oben angekommen, um eine Ecke ging, wurde ich von einer japanischen Dame mit messerscharfen Fächern beworfen. Mit ein paar Bewegungen gelang es mir, den Fächern auszuweichen und die "Dame" zu überwältigen. Als Lohn für meine Mühen fand ich noch ein paar Exemplare dieser Fernwaffe. Einmal im Kreis gelaufen, fand ich hinter der Pagode einen geeigneten Platz für ein neues Teleportersignal. Nach dieser erneuten Absicherung, machte ich noch schnell einen Karatekämpfer unschädlich und widmete mich dann einer Kämpferin, die mit heimtückischen "Nun Chukkas" bewaffnet war. Ich benutzte die übrigen Wurfgeschosse und gab ihr mit dem Schwert den Rest. Die neue Waffe nahm ich natürlich auch noch mit.

Auf meinem weiteren Weg durch diese Epoche verschlug es mich schließlich auch noch in einen Sumo-Ring, in dem schon ein riesiger Kämpfer darauf wartete, mich zu zerquetschen. Doch bevor ich mich diesem Schicksal hingab, betrat ich noch schnell den Geheimraum in der Nähe des Heuhaufens und fand dort ein "Lebens-Set". Den Sumo-Ringer hatte ich relativ schnell besiegt, indem ich ihm bei jedem Angriff aus der Bahn hüpfte und danach schnell mit dem Schwert nachsetzte.

Der zweite Einsatzort im alten Japan lag in der Nähe einer Kampfsportschule. Direkt vor mir stand ein Shaolin-Mönch, von dem glücklicherweise keine allzu große Gefahr ausging. Ihm folgte ein weiterer Ninja, dessen Ninjasterne ich mir nach seinem Fall einverleibte. Dann betrat ich die Schule und räumte sogleich zwei Kampfsportschüler aus dem Weg. Allgemein stellte ich an dieser Stelle einmal mehr fest,

wie wichtig es war, mit dem Rücken zur Wand zu stehen. Auf diese Art brauchte ich mich selten mehreren Gegnern gleichzeitig erwehren und meine Siegeschancen stiegen ungemein an.

Nun suchte ich erst einmal den Schirm und bekam einen roten "Lebenswürfel". Ich sprang über zwei mit Stacheln besetzte Rollen und besiegte die Samurai-Zwillinge. Danach betrat ich einen großen Raum und setzte vorsichtshalber ein Sicherheitssignal. Im Inneren des Raumes bekam ich es mit zwei Samurais zu tun, denen ich schnell das Fürchten lehrte. Dann trat jedoch ein etwas unerwartetes Geschöpf gegen mich an: Ein großer roter Drache wollte mich scheinbar zum Frühstück verspeisen. Ich zielte mit meinen Attacken direkt auf die Bauchdecke des Drachen und konnte dem Schuppentier so maximalen Schaden zufügen.

Nach dem Sieg nahm ich noch drei rote Würfel an mich und ging dann zu einem weiteren Buddha-Abbild. Ich fand einige Drachen-Feuerbälle und drehte dann an einer grünen Lampe. Mit dieser Aktion legte ich doch glatt einen Eingang frei, hinter dem ich mit einem Haufen wilder Ninja-Krieger konfrontiert wurde. Glücklicherweise hatte ich genügend Feuerbälle, um den Vermummten zu zeigen, wie richtig gekämpft wird. Ich kletterte den Leiterraum nach oben und verließ diese Zeitperiode.

Europa im Mittelalter

Mein nächstes Einsatzgebiet lag im Europa des Mittelalters. Ich wurde direkt vor die Pforten einer Burg teleportiert. Kurz entschlossen ging ich über die Zugbrücke und direkt, die Treppen rechts, nach oben in den Wachraum. Ich erledigte zwei mit Streitkolben bewaffnete Wächter und nahm eine der beide Waffen an mich. Ich öffnete ein Tor, indem ich einen Schalter umlegte, der in einem Hohlraum am rechten Ende des Raumes versteckt lag. Nebenbei durchsuchte ich auch noch einen Tisch und einige Fässer nach nützlichen Gegenständen ab. Danach ging ich durch das Tor und brachte einen Soldaten zur Strecke. Sein Schwert und den Schutzschild steckte ich natürlich auch ein. Allzu leicht fiel mir das jedoch nicht, da mich ein paar Mönche derweil mit Fässern bewarfen.

Ich besiegte noch die pathetisch-dicken Mönche und sammelte dann einen roten "Lebens-Würfel, der sich in der linken Ecke in der Nähe einer Säule befand, ein. Die herumliegenden Energievorräte ignorierte ich sicherheitshalber, da ich bei meinen Sprüngen über die Speere keine Ablenkung gebrauchen konnte. Natürlich vergaß ich auch hier nicht, rechtzeitig ein Teleportersignal zu setzen.

Ich brachte eine weitere Wache und einen Streitkolben-Träger zur Strecke. Dann begab ich mich in den Kreuzgang rechts oben und fand dort ein "Lebens-Set" sowie einen Bogen. Bevor ich die Krypta betrat, nahm ich noch das Breitschwert und den roten "Lebenswürfel" rechts neben der Tür an mich. Nun war ich gut genug ausgerüstet, um auch den schwer bewaffneten und gepanzerten Ritter zu besiegen. Ich bedachte ihn einfach mit zwei gezielten Schüssen aus meinem Bogen, und schon war er am Boden. Schwieriger war dann allerdings der Kampf gegen den Todesritter. Ich mußte unglaublich flink sein, um seinen Attacken auszuweichen und dann rechtzeitig zurückzuschlagen. Die Energiereserve rührte ich nicht an, da meine Vorräte noch relativ frisch waren und ein Überschuß reine Verschwendung war. Nach meinem glorreichen Sieg über den Todesritter fand ich, neben dem Stuhl auf der rechten Seite, ein "Lebens-Set". Nach der Durchsuchung des Stuhles war der erste Teil meiner Europareise auch schon gemeistert.





Zu Beginn des zweiten Teils fand ich auf der rechten Seite einen weiteren Geheimraum. Nachdem ich mich dort ein wenig umgesehen hatte, begab ich mich noch oben in die Folterkammer. Ich besiegte schnell die kapuzetragenden Gesellen und fand einige nützliche Bonusobjekte, die im Raum versteckt lagen. Als ich an den anscheinend leblosen Rüstungen vorbeiging, wurden sie plötzlich lebendig und begannen mich anzugreifen. Geistesgegenwärtig stellte ich mich zwischen die beiden, und sie fingen an, sich gegenseitig zu bekämpfen. Der Sieg des einen war nur von kurzer Dauer, denn nun hatte er derart viel Energie verloren, daß es auch für mich ein Leichtes war, ihm endgültig den Rest zu geben. Nach dieser Aktion durchsuchte ich noch die große Statue nach lebenswichtigen Energiereserven. Den nächsten "MUT" fand ich schließlich am Ende des Korridors. In einigen Fässern, an beiden Enden des "Ratten-Raumes", fand ich ein "Lebens-Set" und neue Munition für meinen Langbogen.





Im Garten erledigte ich als nächstes ein angriffslustiges Wesen und durchsuchte das Unterholz nach allerlei Nützlichem. Danach kämpfte ich mich die Treppen hinauf, durch Massen schwächlicher Gegner, bis in eine große Halle. Eine Zauberin und ein Ritter schienen bereits auf meine Ankunft zu warten. Ich griff noch nicht an, sondern schlich mich zuerst zur Seite des Raumes und setzte ein Sicherheitssignal. In den Fässern fand ich mal wieder etwas Vorrat an Heilmitteln. Gut vorbereitet sprang ich wieder zurück in die Halle, über den Ritter hinweg, und griff direkt die Zauberin an, die den edlen Recken unter ihrer Kontrolle hatte. Ich lief danach ins Zauberlabor und schaffte das Monster aus dem Weg, indem ich darauf achtete, daß der Tisch immer zwischen ihm und mir stand. Auf diese Weise war es ihm unmöglich, mich anzugreifen, aber ich konnte in aller Gemütlichkeit zuschlagen. Nachdem ich ihn besiegt hatte, verwandelte er sich überraschenderweise in den Zauberer persönlich. Ich ließ den weisen Mann entkommen und widmete mich statt dessen dem Zauberfeuer und dem "Lebens-Set" im unteren rechten Bereich des Raumes. Dann folgte ich dem Magier durch die Tapete hindurch. Die Zauberin an der anderen Seite bedachte ich mit ein paar Feuerbällen aus meinem Vorrat. Nach dem Kampf konnte ich diesen Vorrat sogar noch ein wenig vergrößern. Nun war es aber an der Zeit, einen echten "Feuerball-Magie-Kampf" gegen den Magier selbst zu führen. Ich ignorierte seine Katze und versuchte, nach unten in die rechte hintere Ecke zu gelangen und die beste Angriffsposition aufzuspüren.







Nach dem Sieg über den Zauberer, durchsuchte ich das Zauberbuch und erhielt eine neue Energiereserve, bevor ich mich im abschließenden Titanenkampf wiederfand. Ein Dämon hatte es auf mich abgesehen und er war erschreckend stark im direkten Kampf. Ich bearbeitete ihn mit den Fäusten, bis ihm die Puste ausging und ich mit einer Energiereserve zurückblieb. Das heißt, ich blieb gar nicht lang, denn die nächste Epoche erwartete mich bereits.

Die Konquistadoren

Diesmal verschlug es mich direkt auf ein spanisches Segelschiff. Ich stellte hocherfreut fest, daß direkt an meinem Erscheinungspunkt ein Degen herumlag, mit dessen Hilfe ich mich sogleich des Matrosen erwehrte,



der das Schiff steuerte. Nach dem Sieg fand ich unter dem Steuerrad einen roten "Lebenswürfel". Als nächstes griff mich ein Seemann an, der mit einer Pistole bewaffnet war. Ich erledigte ihn und nahm die Schußwaffe an mich. Der nächste Angreifer trug eine Pike, die natürlich ebenfalls in meinem Inventar verschwand.

Danach ging ich die Treppe nach unten in die "Damenkammer". Mit meiner Pike scheuchte ich die "Lady" ein wenig herum. Danach durchsuchte ich ihre Kabine nach nützlichen Gegenständen ab und kletterte den großen Mastbaum hinauf. Oben angekommen, fand ich allerlei wertvolle Dinge. In der Kanonenkammer unter Deck, ließ ich mich auf einen "Pike gegen Pike"-Kampf ein und fand dann hinter den Kanonen weitere Zusatzgüter. Im Bug des Schiffes legte ich mich mit dem Kapitän an. Ich legte einfach meine neue Feuerwaffe auf ihn an und schoß das ganze Magazin leer. Mit dem Degen gab ich ihm dann den Rest, und schon hatte ich den ersten Teil im Land der Konquistadoren hinter mich gebracht.

Den zweiten Abschnitt meiner Reise startete ich vor einem Tempel der sagenumwobenen Azteken. Gegen die Krieger setzte ich die letzte Munition ein, die noch in meiner Waffe steckte. Dann steckte ich das Blasrohr und den mit Nägeln besetzten Schläger ein, die sie zwangsläufig fallengelassen hatten, nachdem ich sie besiegt hatte. In einem Raum, der wohl als Lagerraum für Krüge genutzt wurde, fand ich neue Munition für mein Blasrohr. Ich wiegte mich gerade in Sicherheit, da griffen auch schon ein paar Spinnen an. Glücklicherweise hatte ich die Keule, mit der ich die Insekten einmal gründlich weichklopfte. Auf dem kleinen Platz an der rechten Seite fand ich wieder ein paar Bonus-Güter und Energiereserven. Außerdem mußte ich mich noch gegen zwei geflügelte Krieger verteidigen. Danach ging ich das Seitenschiff hinunter und gelangte zu ein paar unschönen Unebenheiten. Vor Erreichen der Zeiten Unebenheit, machte ich einige Zeit Halt. Schließlich kam ein Krieger herbei, der natürlich, unbedacht wie er war, in eines der Löcher fiel und mir so einen langweiligen Kampf ersparte.

Nun folgte ein Priester, den ich mit dem Knüppel erledigte, weil ich mir die Munition für das Blasrohr noch aufsparen wollte. Dann hatte ich zu beenden, was er, durch die Ermordung eines unschuldigen Mädchens begonnen hatte – die Opferzeremonie. Ich lief in den Raum links und fand dort einiges, das mir nützlich erschien. Ich beseitigte danach den Prinzen samt seiner Wachen und setzte mich dann selbst auf den Thron. Von dort aus wurde ich unsanft nach oben geschleudert und landete in einem Observatorium, in dem ich mich sofort gegen zwei geflügelte Krieger wehren mußte. Ich sammelte noch schnell ein "Lebens-Set" und kletterte dann in den oberen Bereich des Observatoriums, in dem ich den großen Aztekenkönig vorfand, der apathisch durch ein Teleskop sah. Ich spickte ihn mit einigen Pfeilen aus meinem Blasrohr und er gehörte schnell der Vergangenheit an. Abschließend sah ich selbst einmal durch das seltsame Teleskop.

Der Wilde Westen

Diesmal wurde ich durch den Zeittunnel direkt in den Wilden Westen, in ein gottverlassenes Wüstenstädtchen katapultiert. Dort griff ich zuerst einen schlafenden Mexikaner an, der mir auf diese Art, seine Pistole unfreiwillig überlassen mußte. Mit dieser neuen Waffe erschoß ich direkt im Anschluß den Cowboy zu Pferde, sowie die hinterlistigen Angreifer auf dem Dach. Ich durchsuchte noch den Seitenbereich des Saloon nach weiterer Munition und ging dann schließlich hinein. Ein weiterer Cowboy brachte mir ein "Lebens-Set" und einige Chips ein. Nachdem ich mich auch um die restlichen Typen außerhalb der Stadt gekümmert hatte, hielt ich mich nahe der Planken und betrat, am Dreh- und Angelpunkt einen versteckten Pferch, indem ich meinen Energievorrat auffrischte und ein Sicherheitssignal absetzte.

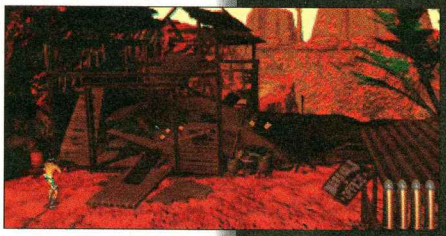
Als nächste durchsuchte ich das Wagenrad nach einem "Life-Set". In der Nähe von Drapers drehte ich mich schnell um und erschoß den großen Kerl mit dem Winchester-Schießeisen. Seine Waffe nahm ich natürlich mit und steckte nebenbei noch den roten



"Lebenswürfel" ein. Danach ruhte ich mich eine Weile vor der großen Scheune aus, bis irgend jemand Dynamit aus einem Fenster warf. Ich hob es auf und warf es schleunigst zurück in den Raum aus dem es stammte. Nun durfte ich eine Explosion miterleben, wie ich sie vorher noch nicht gesehen hatte. Die Scheune brannte schnell bis auf die Grundmauern nieder. Im Schutt fand ich später ein paar Energievorräte. Unglücklicherweise traf ich später, auf einem Paß, mit ein paar Indianern zusammen, die ich allesamt aus dem Weg räumen mußte. Danach erledigte ich einen Banditen, der sich in einer Höhle verschanzt hatte. Im Inneren dieser Unterkunft konnte ich weiteres Dynamit einsammeln und den ersten Abschnitt meine Wildwestfahrt abschließen.



Die Hütte eines Alten durchsuchte ich im Schnelldurchgang, nachdem ich ihn zur Strecke gebracht hatte. Ich fand ein "Life-Set", einen "Lebenswürfel", und Munition. Dann begab ich mich nach draußen und warf eine Stange Dynamit nach einem Rudel Indianer. Dummerweise hatten sich die rothäutigen Gesellen verschanzt und waren daher etwas schwieriger zu besiegen. Doch irgendwann gelang es mir, sie auszuräuchern und in ihren Bunkern fand ich noch ein paar nützliche Dinge. Ein paar Minuten später bekam ich es mit Felsbrocken zu tun, denen ich jedoch ausweichen konnte. Danach erledigte ich noch ein paar Indianer im Tal und bewegte mich dann in eine Mine, in der ich endlich wieder ein Sicherheitssignal absetzen konnte. Wieder draußen, erledigte ich einen Mexikaner, der mir nach dem Duell unfreiwillig seinen zwillingsläufigen Colt überließ. Mit diesem mußte ich auch sogleich an einem herumstehenden Wrack das finale Duell austragen. Mit dem Öffnen eines Waffenkoffers hatte ich endlich auch die "wilde Zeit" hinter mich gebracht.





Moderne Kriege

Irgendwie gehöre ich wohl nicht zu den glücklichsten Menschen auf dieser Erde, denn bei der nächsten Materialisierung stand ich genau am Kriegsschauplatz des Ersten Weltkrieges. Ich erledigte den Soldaten und sammelte dessen Waffe und die Granaten auf. Dann rannte ich durch den Schützengraben und setze, sobald dies möglich war, ein Sicherheitssignal ab. Doch dann ging die Reise auch schon weiter und ich mußte dem bekannten "Roten Baron" ausweichen. Unversehrt gelangte ich zu einem großen Rad. Von dort aus hielt ich mich links und fand dort eine Granatenbox, deren Inhalt die Maschinengewehrposten in die Luft jagen

würde. Nachdem ich das hinter mir hatte, konnte ich ebenfalls durch das Rad gehen und den Platoon erledigen. Geduckt lief ich zu den Gewehrstellungen und bereitete ein neues Signal vor.

Danach stürmte ich die Scheune, indem ich ein paar Handgranaten durch die Türen warf und den Grenadier im oberen Stockwerk mit dem Bajonett überrannte. Als Lohn für diese Mühe, fand ich ein "Life-Set" und eine Box mit Granaten. Nachdem ich dann bei den Ruinen angekommen war, hielt ich rechts nach einem weiteren Set Ausschau. Dann ging ich in die Bar und erlegte den Captain und einen normalen Soldaten. Hinter den beiden entdeckte ich einige Chips. Für die Beendigung dieses Abschnittes ging ich in einen Weinkeller. Ich fand eine neue Batterie und gönnte mir dann erst einmal einen kleinen Umtrunk.







Endlich gelangte ich weiter in eine Stadt. Ich machte sofort eine Frau unschädlich und nahm meine Traumwaffe, ein AK 47 Sturmgewehr an mich. Ein Hund gesellte sich zu mir, den ich in weiser Vorausahnung nicht erschoß. Schnell stellte sich heraus, daß mir der Hund als "Führer" von großem Nutzen sein würde. Er führte mich direkt an einen Zaunpfosten. Ein roter Knopf ebnete mir den Weg, den die Schranke eigentlich versperren sollte. Ich erkannte sehr schnell, daß der Hund in der Lage war, versteckte Gegenstände aufzuspüren. Aber nun war es erst einmal wieder Zeit zum Kämpfen! Ich rannte über die Brücke und schoß sofort die Männer mit der Bazooka nieder. Daß ich mich dieser Waffen und der verlorenen Gegenstände bemächtigte, ist ja wohl Ehrensache. Der weitere Weg führte in die U-Bahn. Rechts neben den Treppen war ein Idealer Platz zum Absenden des Sicherheitssignals. Gut nur, daß ich den Granaten der Hooligans ausweichen konnte.

Zurück auf der Straße machte mir ein hinterhältiger Mensch hoch oben, auf einem Balkon das Leben schwer. Ich wählte die ideale Schußposition und beschoß ihn sehr erfolgreich mit der Bazooka. Im übriggebliebenen Gemäuer fand ich ein paar weitere Bonuschips. Bald darauf stand ich auf einem großen Platz und wurde von allen Seiten beschossen. Mit erbarmungslosem Blick zückte ich meine Automatikwaffe und verteilte blaue Bohnen nach allen Seiten. Für den Panzer, der kurz nach diesem Gemetzel eintraf, hatte ich mir glücklicherweise ein paar weitere Bazooka-Granaten aufgehoben. Nach einem ungleichen Duell war nur noch ein Telefonanruf nötig, um diese Welt zu verlassen.

Der Krieg der Zukunft

Wie erwartet, fand ich mich bald in der Zukunft wieder. Gleich im ersten Raum fand ich einige sehr nette Möglichkeiten, mein Inventar aufzustocken. Insgesamt



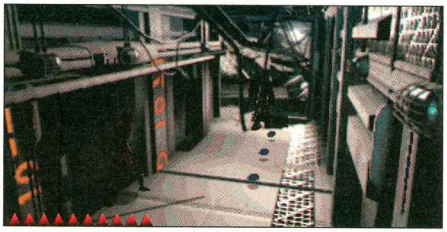
fand ich zwei Strahlenkanonen und ein "Lebens-Set". Der rote Knopf gab mir dann den Weg nach draußen frei und ich bekam Gelegenheit, auf Roboterjagd zu gehen.

Irgendwie schien das Straßenbauamt pleite zu sein, denn ich mußte über den beschädigten Boden hüpfen, bis zu einer Batterie und einigen Chips um die Ecke. Ich "tötete" die beiden Roboter im nächsten Raum und nahm deren Waffen. Danach setzte ich ein neues



Sicherheitssignal. Mit der neuen "Multi-Laser-Waffe" gelang es mir, die fliegenden Roboter herunterzuschießen. Eine solche Waffe fand ich rechts vom Fahrstuhl. Ich schoß den Akrobat nieder und kam so zu einem Kampf-Yo-Yo, das weitaus nützlicher war, als es der Name erahnen ließ. Nachdem ich dann den unteren Teil erreicht hatte, "boxte" ich mir meinen Weg durch die ersten Roboter und Minen frei und startete dann einen Angriff mit dem Yo-Yo auf den Scorpion und die Hunde-Droiden. Nun erledigte ich noch die Wachroboter am Shuttle und kletterte dann an Bord, um eine weite Reise anzutreten.

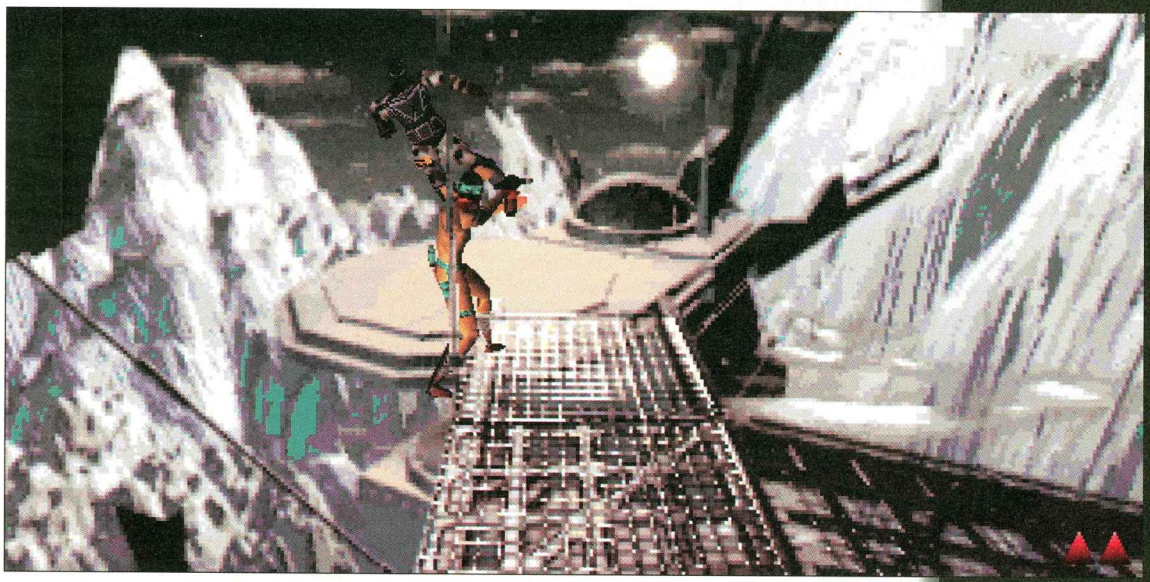
Als erstes schoß ich die Aliens nieder und bewegte mich dann in den Kontrollraum. Natürlich startete ich



auch wieder einmal eine Suchaktion. Vor allem der Belüftungsschacht stellte sich als lukrativ heraus, nachdem ich mir den Weg freigekämpft hatte. Ich öffnete auch die Türen und fand einen Weltraumanzug und das Sicherheitssignal. Im nächsten Flur spielten ein paar Zombies "toter Mann". Außerdem enthielten die Fässer nicht nur leere Luft, sondern sogar Granaten, mit denen sich die nächste Türe beseitigen ließ. Im versteckten Kontrollraum fand ich ein weiteres "Life-Set". Nach diesem Fund rannte ich den Korridor hinauf, bis zum nächsten Teleportersignalpunkt. Als ich erst einmal wieder auf dem Gehweg war, stieg ich in den Fahrstuhl und fand ein weiteres "Geschenk". Durch Drücken des Knopfes gelangte ich schließlich bis auf die Plattform. Von dort aus warf ich so viele Granaten wie möglich, so schnell ich konnte, und sammelte so eine Reihe Bonusgegenstände. Bevor ich den allerletzten Knopf betätigte, legte ich noch schnell den Raumanzug an.

Jenseits der Zeit

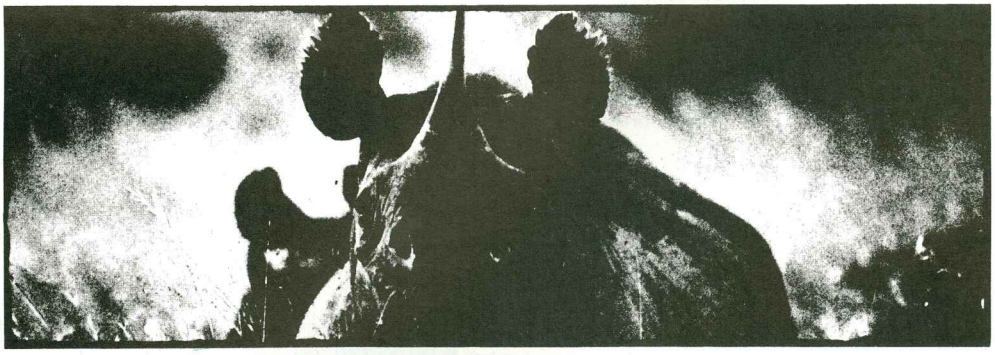
Ich fand mich in einer fremden, rein energetisch aufgebauten Welt wieder. Ich rannte und sprang schnell nach links und konnte so der einstürzenden Brücke entkommen. Dann tauchte ich ab, direkt ins Herz der CPU. Besondere Wendigkeit brachte mir einen entscheidenden Vorteil im Kampf mit einem kybernetischen Bären. Wichtig war auch, daß ich die vorbeischwirrenden Sterne einfing, mit denen sich ein fliegendes Untier abwehren ließ. Ich erhielt einmal mehr ein paar Bonussterne und eine neue Batterie. Jetzt stand mir noch der Kampf gegen ein kybernetisches Alien bevor, dessen Vernichtung endlich auch die Freigabe meiner Freundin mit sich brachte. Ich tauchte eben noch einmal kurz in den Haifisch-Pool und sammelte weitere Energie-Sterne, um den üblen Virus ein für allemal zu vernichten und das Gleichgewicht der Zeit wiederherzustellen.



Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Nachspielen.

O&M WWF 5/91

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 Rhinozeros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie" des WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.

WWF

Mensch, die Zeit drängt.

Star Quest I

Martin Mirbach fliegt und ballert wie vor vielen Jahren. Sogar die Pixel sind noch genauso groß wie damals.

Wenn ich so an früher denke, komme ich mir manchmal vor wie ein ganz alter Opa. Ich kann mich noch gut erinnern, daß ich es mit 15 oder 16 nicht abwarten konnte, nach der Schule ins Kino zu kommen. Aber nicht etwa, weil ich dort die neuesten Filme sehen wollte. Dafür konnte ich mein weniges Geld nicht vergeuden. Aber im Foyer dieses Kinos stand eine der legendären Space Invaders-Konsolen, die mein Portemonnaie um ein Markstück nach dem anderen erleichterte. Anfangs jedenfalls. Denn durch unser tägliches Training waren mein bester Freund "Käse" und ich schon nach kurzer Zeit so fit an dem Gerät, daß wir für ein einziges Markstück sehr, sehr lange spielen konnten.

Anm. des Chefzockers: Hast Du stets barfuß gespielt, oder wie haben wir das zu verstehen?

Seitdem liebe ich Weltraum-Ballerspiele. Natürlich gibt es bis heute nicht allzu viele, die wirklich das Zeug zu einem Klassiker haben, und an Space Invaders reicht sowieso keines heran. Aber es ist nach wie vor interessant zu sehen, wie sich das Genre entwickelt. Deswegen freue ich mich auch über jede Neuerscheinung in diesem Genre, und die Frage "Wer soll denn Star Quest testen?" für jeden meiner lieben Kollegen eine unmittelbare Abstrafung mit bitterbösen Blicken bedeutet. Es gibt eben Domänen, die es zu verteidigen lohnt. Oder etwa nicht?



Übersichtlich ist es ja, aber die schlechte Grafikqualität läßt sich auch im Cockpit gut erkennen

Der erste Blick

Bei Star Quest I wurden meine Erwartungen allerdings unmittelbar nach der Installation gedämpft. Was sich da auf meinem Bildschirm abspielte sah aus, als hätte es sich aus einer längst vergangenen Zeit in die Gegenwart retten können. Selbst das Prädikat "mittelmäßig" wäre für diese Grafiken noch geschönt. Zu Anfang fragt man sich, ob die Größe der Pixel wohl einen tieferen Sinn haben mag. Es könnte ja sein, daß jeder Bildpunkt für einen Stern am Firmament

> **Die Grafiken stammen aus der untersten Schublade, der Sound leiert monoton**



Geschicklichkeit und Speed sind bei dieser Mission gefragt



Vor jeder Mission erwartet Sie das obligate Briefing, allerdings in der billigen Variante

Unkaputtbar!

Wie sehr man sich auch bemüht, in einigen Levels von Star Quest I ist das eigene Raumschiff einfach unverwüstlich. Sehen Sie nur, was beim Zusammenstoß mit einem Planeten passiert:



Wir nähern uns der Erde und einem kleineren Trabanten...



...noch können wir uns nicht entscheiden, mit welchem Himmelskörper wir kollidieren möchten.



Schließlich wählen wir Mutter Erde und fliegen direkt auf sie zu,...



...um wie ein Flummi von ihr abzuprallen. Und es kommt noch dicker: Wer die Option Collision Detection abschaltet, fliegt direkt durch die Planeten hindurch.

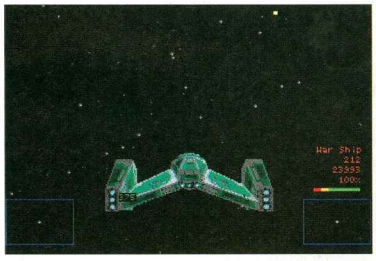
stehen soll. Dann wird einem aber ganz schnell klar, daß dies nicht so ist und daß die Grafiken einfach aus der untersten Schublade stammen. Ich hätte es wissen müssen. Ein Blick auf die Mindestanforderungen sagt meistens mehr als 1000 lobende Worte auf den obligatorischen Presse-Flyern, unter denen sich irgendwo ganz tief mein Schreibtisch versteckt. Von einem Spiel, das auf einem 386er mit nur 4 MB RAM lauffähig ist, kann man wohl nicht mehr erwarten.

Ein Spiel wie Star Quest braucht doch heute niemand mehr

Zumindest aber wirkte Star Quest 1 von Anfang an wie ein Produkt aus einem Guß. Was natürlich auch an dem monoton leiernden Dudelsound lag, der dem Spiel so etwas wie eine echte corporate identity verleiht, falls es die bei einem einzelnen Produkt überhaupt geben kann. Vor zehn Jahren gehörte so ein Sound zu Spielen dieser Art wie die Butter aufs Brot, heute aber, im Zeitalter der (mindestens) 16bit-Soundkarten und der Dolby-Surround-Lautsprechersysteme, sind wir doch Besseres gewohnt. Lediglich bei den Effects haben sich die Programmierer etwas mehr Mühe gegeben: Deren Lautstärke nimmt nämlich ab, je weiter man sich von der Geräuschquelle entfernt. Und die Geschwindigkeit, mit der man sich durchs All bewegen kann, läßt wirklich nichts zu wünschen übrig.



In der allerersten Mission geht es nur darum, einen Meteoritensturm niederzuballern



Unter den verschiedenen Perspektiven befindet sich auch eine Rückenansicht

Das Leben ist ein Fluß

Womit wir bei den wenigen positiven Eigenschaften von Star Quest 1 angelangt wären. Denn welcher Spieler besitzt heutzutage noch einen 386er? Selbst ein 486 DX 66 zählt längst nicht mehr zur Einstiegsklasse. So einen haben wir aber in einer ruhigen Ecke unseres Power-Towers versteckt, und Star Quest 1 lief darauf wunderbar flüssig. Zumindest in dieser Hinsicht hatte das Gameplay nicht zu leiden. Überhaupt – das Gameplay: Mir fällt gerade auf, daß ich dieses Review irgendwie von hinten aufrolle, aber was soll's. Eine Handlung, die ich Ihnen hier erzählen könnte, gibt es in dem Spiel nicht, und an der Ballerei läßt sich auch nichts Innovatives finden.

Jede Mission enthält zehn Schwierigkeitsstufen und muß erfolgreich beendet werden, bevor man Zugang zu weiteren Aufträgen erhält. Allerdings ist es von vornherein möglich, unter mehreren Anfangseinsätzen auszuwählen. Je mehr Missionen Sie erfolgreich beenden, desto höher steigt Ihr Dienstgrad und desto mehr Waffen und Ausrüstungsgegenstände stehen Ihnen zur Verfügung. Es gibt drei Schwerpunkte bei den Missions: Entweder kommt es in erster Linie auf schnelles und zielgenaues Ballern an oder auf Überlegungen taktischer Art oder aber, ein Wettrennen mit Ihren Gegnern entscheidet über Erfolg und Mißerfolg.



Manchmal wird es voll im All. Diese Schiffe gehören aber zu unserem Geleitschutz

In jedem Fall empfiehlt es sich, auch die Anfangseinsätze der Reihe nach durchzuspielen. So stellen Sie nämlich sicher, daß Ihnen immer das Equipment zur Verfügung steht, das Sie gerade brauchen. Mit jedem halbwegs ordentlichen Joystick läßt sich Ihr Raumschiff in Star Quest 1 gut genug steuern, um schnelle Erfolge verbuchen zu können.

Das war's auch schon

Was könnte ich Ihnen sonst noch über Star Quest 1 erzählen? Von den vielen Versprechungen auf der Verpackung entpuppen sich die meisten als leere Worthülsen. Weder die "gewaltigen Explosionen" noch der "Flug mit Lichtgeschwindigkeit" sind in irgendeiner Form neu oder gar sensationell. Lediglich der fein abstufbare Schwierigkeitsgrad ist ein lobendes Wort wert und die Möglichkeit eines Erkundungsfluges. Hier können Sie jedes Level, auch die noch nicht für Sie zugelassenen, im Rundflug und ohne Feindkontakt bereisen, um sich so auf den späteren Ernstfall vorzubereiten. Ansonsten fehlt der Multiplayer-Modus ebenso wie eine Netzwerkoption, ein Level-Editor oder sonstiger Luxus.

Tja, das war's nun mit Star Quest 1. Ich wünschte nur, einer meiner Kollegen hätte gar nicht erst gefragt "Wer soll denn Star Quest testen?", sondern das Ding einfach an sich gerissen. Dann wäre mir viel Zeit erspart geblieben, die ich mit echten Klassikern des Genres oder deren Neuauflagen hätte verbringen können. Ich denke da an Stardust oder Tempest 2000. So ein Spiel wie Star Quest 1 braucht doch heute niemand mehr, selbst die eingefleischten Genre-Fans werden sich kaum dafür begeistern. Es gibt eben keine Domänen mehr, die es zu verteidigen lohnt. Oder etwa doch?

STAR QUEST 1

Alternativen:
Super Stardust
Gametek ● 69,95 Mark
Tempest 2000
Atari Interactive ● 89, 95 Mark
Terra Nova
Loking Glass ● ca. 100 Mark

Hersteller: NBG
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
386, 4MB RAM, VGA, DOS 5.0

Pro
Leichte Spielbarkeit
auch für Anfänger

Kontra
Altertümliche Grafik
Altertümlicher Sound
Altertümliches Spielprinzip

Spiel-/Dauerspaß:	18 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	5 von 20
Sound:	6 von 20

TOTAL: 36

Fragile Allegiance

Weil er beim Quark-Spielen ständig gewann, schoß das PC POWER-Team den armen Lorenz mit einer Sonde ins Weltall. Dort macht er nun Karriere als Asteroiden-Bergmann. Glück auf!

Im 25. Jahrhundert hat ein langer und blutiger Krieg weite Teile des Weltalls verwüstet. Die sechs überlebenden Rassen dieses Krieges haben sich nun zu einer Föderation zusammengeschlossen. Gemeinsam und mit friedlichen Mitteln wollen die Menschen und die fünf anderen Spezies nun das All erforschen und nach neuen Lebensräumen und Rohstoffen suchen.

Zu diesem Zweck haben sich Bergbau-Unternehmen auf den einzelnen Planeten gegründet, die das nötige Kapital besitzen, um im Weltraum neue Ressourcen zu erschließen. TetraCorp, einer der ältesten und größten dieser Konzerne, vergibt an interessierte Raumpiloten Nutzungs-Lizenzen für die Asteroidenfelder. Als Lizenznehmer von TetraCorp können Sie einige der mineralreichen Asterioden kolonisieren und sich dort ein kleines Imperium mit Tausenden von Arbeitern aufbauen.



Im Freizeitpark halten Sie Ihre Arbeiter bei Laune



Agenten kundschaften für Sie feindliches Territorium aus



Im Krieg werden die Minen-Anlagen reihenweise zerstört

Eine interessante Handels-Simulation für Science Fiction-Fans.

Zuerst aber beginnen Sie mit einem kleinen Transporter, einer Siedler-Einheit und einem Asteroiden. Auf der Oberfläche dieses Asteroiden können Sie nach Bodenschätzen schürfen, Unterkünfte für Ihre Arbeiter bauen sowie eine eigene Energie- und Nahrungsversorgung installieren. Jeder Asteroid, den Sie besiedeln, ist weitgehend autark. Das bedeutet, Sie müssen fast alle notwendigen Güter vor Ort herstellen.

Bergleute sind rauhe Gesellen

Zum Glück sind die Asteroiden in ihrem Inneren reich an Luft, Wasser und Mineralien. So kommt es nur darauf an, Ihre Kolonie möglichst geschickt aufzubauen. Zum Beispiel müssen Sie immer einen ausreichenden Vorrat von Lebensmitteln lagern. Denn regelmäßig kommt es zu Katastrophen und Unfällen, bei denen Vorräte verlorengehen. Außerdem sind Bergarbeiter im Weltall ziemlich rauhe Gesellen. Daher sollten Sie ständig für ausreichendes Sicherheits-Personal und attraktive Freizeiteinrichtungen sorgen. Sonst fangen Ihre Arbeiter an zu marodieren oder greifen heimlich in Ihre Porto-Kasse.



Mit Raumschiffen transportieren Sie Mineralien, Soldaten und Siedler



Mit Nuklearraketen können Sie fremde Asteroiden nuklear verseuchen



Mit den geeigneten Raketen lehren Sie Ihre Gegner das Fürchten

Eine große Gefahr für Ihre Arbeiter ist die mit dem Abbau von wertvollen Mineralien einhergehende Umweltverschmutzung. Bauen Sie zuviele Edel-Mineralien ab, müssen Sie spezielle Filter-Anlagen errichten, um die in den Minen entstandene radioaktive Belastung wieder herunterzufahren. Auch der Einsatz von Nuklear-Sprengköpfen erhöht natürlich die Strahlung auf der Asteroiden-Oberfläche.

Eine weitere Gefahr für Ihre Kolonie ist der drohende Zusammenstoß Ihres Asteroiden mit einem anderen Gesteinsbrocken. Da die Asteroiden ständig in Bewegung sind, sollten Sie rechtzeitig Anti-Gravitationsmaschinen bauen, die die Anziehungskraft der Asteroiden aufeinander aufheben. Vergessen Sie dies, so geht Ihre schöne Kolonie beim nächsten Zusammenstoß mit einem großen Knall den Bach beziehungsweise die Milchstraße runter, und der einst stolze Asteroid verschwindet von der Sternenkarte.

In regelmäßigen Abständen kommt ein großes Frachtschiff der TetraCorp an Ihren Asteroiden vorbei. An dieses Frachtschiff können Sie die zwischenzeitlich geförderten Mineralien verkaufen. Dadurch kommen Sie an die Weltall-Währung Credits. Mit diesen Credits können Sie Ihre Kolonien ausbauen, neue Raumschiffe erwerben oder Know-how einkaufen. Sci-Tek, ein Schwesterunternehmen von TetraCorp, hat immer wieder Baupläne für technische Neuerungen im Programm. Diese Baupläne können Sie – eine ausreichend dicke Brieftasche vorausgesetzt - einkaufen und anschließend die entsprechenden Anlagen auf Ihren Asteroiden bauen.



Mit den einzelnen Rassen der Föderation können Sie auch Verträge abschließen

Notfalls Frieden schließen

Natürlich sind Sie nicht der einzige, der im Asteroidenfeld nach Mineralien schürft. Auch Vertreter der anderen Rassen erobern Asteroid um Asteroid. Gelegentlich kommt es dabei zu Begegnungen zwischen Ihnen und den anderen Spezies. Nicht immer laufen diese Begegnungen friedlich ab. Daher sollten Sie beizeiten einen Teil Ihres Budgets für die Aufrüstung und militärische Sicherung Ihrer Kolonien zurückstellen. Glücklicherweise hat Sci-Tek Pläne für ein paar ziemlich durchschlagkräftige Waffensystem im Angebot – leider nicht ganz billig.



Eine typische Hochhaussiedlung des 25. Jahrhunderts

So lohnt es sich unter Umständen, erst einmal ein paar Jahre lang Friedensverträge mit den anderen Weltraumbewohnern abzuschließen. Zumindest so lange, bis Sie genug Credits und Kampf-Raumschiffe haben, um die Asteroiden Ihrer Konkurrenten zu überfallen. Dann können Sie sich schlagkräftige Kriegsflotten aufbauen und nach und nach das Weltall erobern.

Eine gemeine Waffe sind die verschiedenen Raketen-Typen, die Sie aus den Hangars auf Ihren Asteroiden abfeuern können. Mit diesen Raketen können Sie auf weite Entfernung ganze Kolonien Ihres Gegner zerstören. Umgekehrt kann dieser natürlich auf die gleiche Idee kommen und Ihre Asteroiden kräftig aufmischen.

Immerhin: Sie sind bei diesem schwierigen Kampf nicht ganz auf sich allein gestellt. So bewerben sich immer wieder neue Weltall-Bummler um einen Job in Ihren Diensten, zum Beispiel als Leiter einer Kolonie oder als Agent im Feindgebiet. Für eine nicht unerhebliche Summe Geldes beschaffen Ihnen die Agenten wichtige Informationen über die Kampfkraft Ihres Gegners oder sie sabotieren bestimmte gegnerische Anlagen. Allerdings: Es ist möglich, diese Agenten umzudrehen und als Doppelagenten gegen den ursprünglichen Auftraggeber einzusetzen.

Grafisch und soundmäßig bietet das Spiel solides Mittelmaß. Die Menüs sind übersichtlich gestaltet, alle Aktionen können mit wenigen Mausklicks ausgeführt werden. Ein paar Animationen hätten dieses Game jedoch noch etwas auflockern können. Dafür ist das Gameplay gut durchdacht. Eine Anzahl von vorgefertigten Szenarien und die Option, friedliche oder aggressive Gegner im Hauptmenü zu wählen, sorgen für reichlich Variationsmöglichkeiten im Spielablauf.

Auch größere Gamer-Runden kommen auf ihre Kosten: Bis zu acht Personen können sich am Wettkampf der Mineral-Schürfer im Netzwerk versuchen. Damit ist Fragile Allegiance eine interessante Alternative zu MicroProses Master of Orion II (einen ausführlichen Test hierzu finden Sie in PC POWER 11/1996), das eigentlich schon für das 96er Weihnachtsgeschäft angekündigt war und nun doch erst im neuen Jahr in die Händler-Regale wandert.

FRAGILE ALLEGIANCE

Alternativen:
Master of Orion II
MicroProse ● ca. 100 Mark
Space Bucks
Sierra ● ca. 100 Mark
Civilisation II
MicroProse ● 129,95 Mark

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Solides Gameplay
Verschiedene Szenarien

Kontra
Kaum Animationen

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 77

Ace Ventura

Als überzeugter Vegetarier ißt Lorenz Steinke niemals Tiere. Deshalb gab ihm Klaus ein echt tierisches Adventure zum Testen.



Niemand schneidet bessere Grimassen als Ace Ventura



In Käpitän Nemos Kajüte gibt es einiges zu entdecken

Eigentlich sind Detektive eine überaus humorlose Berufsgruppe. Wohl niemand in ganz London hat je den großen Sherlock Holmes lachen sehen. Auch Philip Marlowe, Maigret und Sam Spade: Sie alle gingen ihrem Job in mieser Stimmung und mit ernstem Pokerface nach. Sauertöpfigkeit gehört bei den großen Ermittlern der Weltgeschichte und -literatur offenbar zum Beruf wie der Trenchcoat und die überdimensionale Lupe.

Zumindest war es bisher so. Denn seit kurzem gibt es einen Detektiv der so gar nicht in das herkömmliche Raster der Berufsgruppe passen will. Und der heißt Ace Ventura. Im gleichnamigen Kinofilm bewies Jim Carrey, der Mann mit den tausend Gesichtern, daß ein guter Schauspieler sein Publikum auch ohne vernünftige Handlung gut unterhalten kann. Nun kommt die Geschichte von dem verrückten Tierdetektiv als Adventure nach

Ein leichtes Comic-Adventure im Stil von Monkey Island.

Deutschland. Im Unterschied zum Film muß sich der Spieler hier allerdings mit einer Comic-Version von Jim Carrey begnügen. Ob das ausreicht?

Lebensaufgabe: Tiere retten

Ace Ventura ist ein wahrhaft tierische Geschichte. Die Hauptfigur, der Tierdetekiv Ace Ventura, hat es sich zur Aufgabe gemacht, seine animalischen Freunde vor bösen Menschen zu schützen. Und von letzteren gibt es in der Welt von Ace offenbar eine ganze Menge. Beispielsweise Odora, die böse Kosmetik-Königin. Ihre größte Leidenschaft sind Tierversuche. Am liebsten hat sie solche, die zwar unnötig sind, den Tieren dafür aber um so mehr Schmerzen bereiten.

Jacques Dumanque, ein anderer Gegenspieler von Ace, führt ebenfalls Übles im Schilde. Der Imitator des bekanntesten Unterwasser-Franzosen Jacques Cousteau will die Herrschaft über alle Meerestiere erlangen. Und dazu wird er notfalls auch über Leichen gehen.

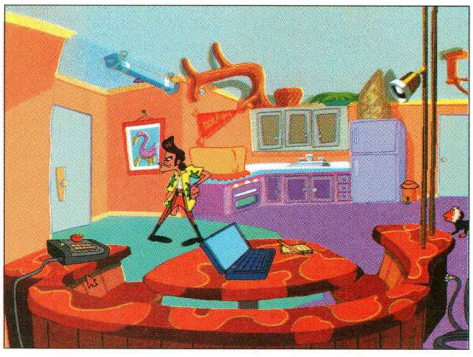
Auch Phatteus Lardus, der Dritte im Bunde der Bösewichter, ist kein Tierfreund. Sein Beruf ist der Schmuggel seltener Tiere und der Handel mit verbotenen Tierprodukten. Bei ihm laufen die Fäden der Geschichte zusammen. Ace Ventura hat einige Rätsel zu knacken, bevor er an diesen Kopf der Tierquälerbande herankommt.

Zum Glück ist Tierdetektiv Ace nicht ganz allein bei seinem Kampf gegen das Böse. Ihm zur Seite stehen der Affe Spike und der Alt-Hippie Woodstock. Letzterer gibt auf Wunsch kleine Hinweise, wenn der Spieler mit Ace mal wieder an einem vertrackten Rätsel hängenbleibt.

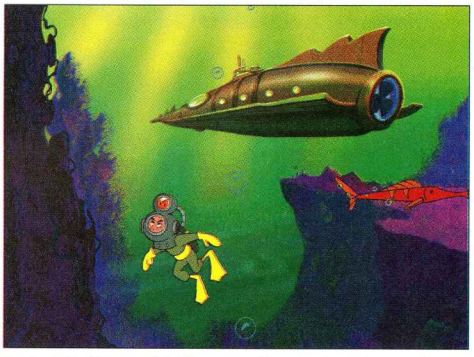
Originelle Rätsel

Ace Ventura ist ein Adventure im Stil von Monkey Island. Allerdings kommt es weder in puncto Grafik noch Schwierigkeitsgrad an den Piraten-Klassiker heran. Vielmehr wendet sich 7th Level mit dem Spiel vor allem an das jüngere Publikum. Und so sind die Rätsel für erfahrene Adventure-Spieler relativ schnell zu lösen. Auch die zahlreichen Puzzle- und Geschicklichkeitsaufgaben halten geübte Abenteurer nicht lange auf. Dabei sind die Aufgaben durchaus originell. Mal muß Ace durch ein Abflußrohr in einem U-Boot tauchen und dabei herannahenden Fäkalien ausweichen, ein anderes Mal muß er bei einem Schiebespiel eine Seekarte zusammenstellen.

Gut gemacht sind die zahlreichen Dialoge und Monologe. Ace hat immer einen frechen Spruch auf den Lippen. Besorgte Eltern können daher im Optionsmenü eine Kindersicherung einschalten, die Ace ein wenig zähmt und zweideutige verbale Ausfälle verhindert. Erhalten bleiben dann immerhin noch die zahlreichen Grimassen, die Ace bei jeder Gelegenheit schneidet. Die Grafiker von 7th



In seiner Wohnung beginnt für Ace das erste Abenteuer



In Kapitän Nemos Schiff warten finstere Gestalten auf Taucher Ace

REVIEW

Level haben sich hier bemüht, dem Film-Original gleichzukommen. Das ist ihnen zwar nicht so ganz gelungen, aber sie sind zumindest ziemlich nah dran.

Die Spielsteuerung ist kindgerecht und einfach zu handhaben. Eine Menüzeile oder Hotkeys für verschiedene Aktionen gibt es nicht. Der Spieler kommt allein mit dem Mauszeiger aus: Einfach mit dem Hand-Symbol auf einen Gegenstand klicken, schon wird dieser genommen, verwendet oder mit einem anderen Gegenstand kombiniert. Gerade so, wie es in der Situation richtig ist. Will der Spieler einen Gegenstand ins Inventory packen oder daraus entnehmen, klickt er einfach auf die Ace-Figur. Dann öffnet diese ihren Mantel und zeigt alle bisher gesammelten Objekte.

Nur ein Savegame

Geknausert hat 7th Level bei der Anzahl der speicherbaren Spielstände. Genau ein Save-Game wird beim Verlassen des Programms automatisch angelegt. Beim nächsten Einlegen der CD fährt das Spiel dann an eben dieser Stelle fort. Zwar gibt es im Game keine Sackgassen, so daß das Abspeichern und Neuladen in ausweglosen Situationen ohnehin nicht nötig ist. Aber was tun Eltern, wenn ihre Kinder das Spiel abwechselnd spielen wollen? Mehrere Installationen erzeugen? Von Hand die einzelnen Save-Games der Kinder auf der Festplatte hin und her kopieren? Die Lösung bleibt 7th Level schuldig.



Tintenfisch gehört nicht gerade zu den Leibspeisen von Ace

Auch technisch ist Ace Ventura nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit. Obwohl das Handbuch als Mindestanforderung einen 486 DX 2/66 nennt, wartet man vergeblich auf rechenintensive Features wie etwa großformatige Videosequenzen. Offenbar wollten die Programmierer hier auf Nummer Sicher gehen und ein Spiel an das ressourcenfressende Windows 95 anpassen, welches ohne weiteres auch einem schnellen 386er unter Windows 3.1 oder DOS hätte laufen können.

Fazit: Ace Ventura ist ein nettes Spiel für Kinder geworden. Wenn Ihr Nachwuchs den Tierdetektiv im Kino gut gefunden hat, wird er auch der Comic-Version etwas abgewinnen können. Für Erwachsene sind die Rätsel allerdings deutlich zu einfach. Daran wird sich auch bei der deutschen Version nichts ändern.

ACE VENTURA

Alternativen:
Muppets Treasure Island
Activision ● ca. 100 Mark
Die Schlümpfe
Infogrames ● 69 Mark
Ronny im Erdbeer-Zaubérland
Scops Software ● 89,95 Mark

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 3.3 oder Windows 3.X oder Windows 95

Pro
Kindgerecht
Witzige Dialoge

Kontra
Schwache Grafik
Nur ein Save-Game

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**12 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 70

T☺PSHARE

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

3D Ultrapinball-Creep Night	73,90
Absolute Pinball DA	64,90
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix DV	69,90
Baphomet´s Fluch DV	82,90
Bioforge DV	36,90
Bleifuß 2 DV	66,90
Bundesliga Manager 97 DV	74,90
Caveland	68,90
Cäsar 2 DV	82,-
Civilisation II DV	85,90
Command & Conquer 2 DV	88,90
CREATURES DV	69,90
Crusader no regret DV	74,90
Deadlock DA	78,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Discworld	34,90
Destruction Derby	34,90
Down in the Dump DV	79,90
Elisabeth 1 DV	74,90
Evokation DV	78,-
F1 Manager 96 DV	74,90
HUGO4	68,90
Hugo Screensaver	42,90
KARMA DV	78,90
Kingdom of Magic DV	69,90
Lighthouse DV	88,90
Links LS DA	98,90
GIGAPACK 1 (bis auf Links alle Spiele in deutsch) : Eurofighter 2000, Rätsel des Master Lou, CivNet, Links 386, Pro-Pinball, Mephisto Genius Pro, Formula One Grand Prix, Hattrick,Transport Tycoon Deluxe, Arcade Amerika	84,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Monthy Python Holy Grail	78,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
Need for Speed Special DV	87,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Normality DV	78,90
Pizza Connection DV	28,90
Pole Position DV	74,90
Rally Racing 97 DV	78,90
Rebel Assault 2 DV	79,90
Road Rash DV	69,90
Schleichfahrt DV	77,90
Shanara DV	83,90
Silent Hunter DV	68,90
Sonic	62,90
Syndicate Wars	82,90
The Dig DV	74,90
Time Paradox DV	87,90
Time Commando DV	82,90
TOPWARE GOLD GAMES	44,90
Trek Academy DV	47,90
Vollgas DV	48,90
Warcraft 2 Spezial DV	88,90
Wing Commander 3 DV	44,90
Woodruf & die Schnibbles	28,90
Z DV	78,90
Zork Nemesis DV	84,90

Lexika

Bertelsmann Discovery 97	159,-
Bertelsmann Planet Erde	85,-
Bertelsmann Unilex 97	78,90
Chronik der Technik	85,-
Compton Encyclopedia 96	69,-
Lexirom 2.0 DV	289,-
Microsoft Bookshelf 96/97	119,90
Microsoft Encarta 97	109,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

Infotainment & Nützliches

25000 Click Arts	64,90
10000 Color Cliparts	44,-
3000 Color Cliparts	27,90
1968-Heute Zeitgeschichte	84,90
A.D.A.M DV	78,90
Biolek: Meine Rezepte	56,-
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
D-Info 3	44,90
Duden -die NEUE Rechtschreibung	68,90
Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
Einstein DV	76,90
Einf.in die klassische Musik	58,-
Englisch 2 Plus	78,90
FIRST AID 95 DV	89,90
Interaktiver Satellitenatlas	88,90
Kai´s Power GOO	88,90
Mein Büro 1 (7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-

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

MS Cinemania 97 (WIN 95)	68,90
MS World Atlas (WIN95)	109,-
Natur Quiz DV	44,90
Pegasus Vol.5	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Recht für Mieter	37,90
Route 66 DV	69,-
Survival: Rüdiger Nehberg DV	69,90
Teleinfo 4.0 Spezial	37,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultimate Human Body	99,-
Ultrapack 3: Guiness CD der Rekorde 96, Corel Draw 3.0, Bertelsm. Lexikon der Geschichte, Geothek Weltatlas 2.0, Neue Deutsche Rechtsschreibung, Großes Lexikon Steuern sparen, Der farbige Brehm, Eurosprachführer E/F/Sp/I, Lotus 1-2-3 Adress D-Plus	84,90
Ursprünge der Menschheit	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
WDR Computerclub CD	19,80
Welt der Wunder	38,90
Wie funktioniert das ?	128,90
Win Vokabel 3.0 D/E E/D	55,-
Win Raily Gleisplansoftware	46,90
Win Wörterbuch D/E -E/D	12,-
Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-

Kinderprogramme ab 4 Jahre

ADI Jr.2 6-7 Jahre	84,90
Baba Jaga & die Zaubergänse	59,90
Janosch: der kleine Tiger	58,-
Lexikids DV	84,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Nur Oma & Ich	74,90
Schildkröte & Hase DV	75,-
Tuneland DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Zirkus DV	69,-

Kinderprogramme ab 8 Jahre

Barbie Filmstudio DV	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Denkspiele III	48,90
Der Teletransportierschlumpf	74,90
English for Kids	89,-
Matheblaster 3 DV	86,-
Mathe Star 1-4.Klasse	48,90
Mathe Workshop DV	88,-
Mathe Blaster 2 DV	85,90

Versandkosten:
Vorkasse 6,90DM
Nachnahme10,90DM
Ausland nur Vorkasse 17,-DM
DV= Deutsche Version
DA= Deutsche Anleitung

Preisliste KOSTENLOS !
Gewinnen bei T☺PSHARE
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD . Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte.(Datum des Poststempels) (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)







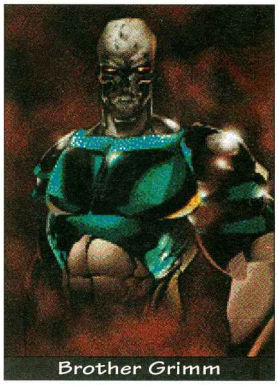


Cyber Gladiators









"Was die können, kann ich schon lange", dachte sich Martin Mirbach. Bewaffnet mit Kettenhemd und bösem Blick lehrte er Sierras Gladiatoren das Fürchten.

Zu den besonders trittfesten Mitgliedern unserer Redaktion gehöre ich ja eigentlich nicht. Klar, solch schwachbrüstige Hausschuh-Rambos wie Klaus oder Lorenz fege ich auch mit dem ältesten Joypad von jedem 15 Zöller. Aber gegen die Holländer in unserem Team, die sich schon in ihrer frühesten Kindheit mit Mord und Totschlag die blaugemachte Schulzeit vertrieben haben, fehlt mir irgendwie der richtige Ansatz. Und das wissen die beiden ganz genau. Deswegen überreden sie Klaus auch immer, mich für die Tests der neuesten Prügelspiele einzuteilen. Und wenn ich mich dann, nach tagelangem, eisenharten Einzeltraining in den finsteren Katakomben des Power-Towers, stark genug für einen Zweikampf fühle, verpassen sie mir die obligatorische Abreibung. Technischer Knockout wegen Hilflosigkeit in der zweiten Runde. Aber wartet nur, wenn ich Cyber Gladiators erst einmal durchgespielt habe, dämmert die Stunde der Rache!

Immer in die Fr... rein

Eine Hintergrundgeschichte gibt es in Cyber Gladiators nicht, jedenfalls keine, die Sie unbedingt kennen müßten, um das Spiel zu verstehen. Dafür gibt es zwei verschiedene

Cyber Gladiators gehört zu den besseren Prügelspielen jüngeren Datums

Arten, sich einen Ehrenplatz in der güldenen Galerie glorreicher Gladiatoren (Anm. d. Verfassers: Bin ich nicht ein vorzüglicher Wortspieler?) zu sichern.

Anm. des Chefgladiators: WORTspieler ja...

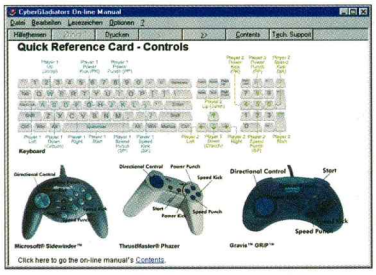
Entweder Sie spielen allein, gegen den Computer, und das bedeutet Krieg. Nacheinander müssen Sie gegen sämtliche Gegner und in den verschiedensten Arenen antreten, bis Sie schließlich die Chance bekommen, dem Hauptgegner des Spiels entgegenzutreten. Wer dabei der Hauptgegner ist, hängt davon ab, ob Sie sich zu Beginn des Spiels für die gute oder für die böse Seite entschieden haben. Schließlich haben Himmel und Hölle auch nicht denselben Obermotz. Die zweite Möglichkeit besteht natürlich darin, sich einen Gegner aus Fleisch und Blut auszusuchen (Noch 'ne Anm. d. Verfassers: Mein bevorzugtes Opfer heißt Klaus, nennt sich Chefred. und

schreibt selber gerne Anmerkungen. Aber dafür lasse ich ihm in diesem Review keinen Platz!).

Anm. des Chefopfers: Wie man sich doch irren kann...

Der Vorteil hierbei: Sie können sich Ihre bevorzugte Arena selbst aussuchen. Immer vorausgesetzt, daß Sie sich mit Ihrem Gegner auf einen Austragungsort verständigen. Falls nicht, spielen Sie doch einfach eine Runde Cyber Gladiators, der Gewinner bestimmt die Spieleinstellungen. Nur auf eine Arena müßten Sie sich zunächst einigen. Aber das können Sie ja mit einer Runde Cyber Gladiators regeln...

Jetzt aber zurück zum Spiel. Unter insgesamt acht Spielfiguren können Sie zunächst auswählen, allesamt finstere Gestalten in martialischem Outfit. Jede von ihnen beherrscht die gleichen Grundtechniken und dazu einige individuell verschiedene Combo-Moves. Für jeden der beiden Gegner erscheint auf dem Bildschirm eine Statusanzeige, die sich mit der Trefferanzahl von den grünen in den dunkelroten Bereich verschiebt. Wenn Sie zu viele Treffer einstecken müssen, schadet dies dem Hirn und der Kampf wird zu Ihren Ungunsten beendet. Auch wenn Ihr Gegner es schafft, Sie aus der Arena zu kicken, geht diese Runde nicht an Sie. Falls Ihnen diese Regeln noch nicht hart genug sind, können Sie auch ein Zeitlimit von 45 oder 60 Sekunden einstellen. Sollte innerhalb dieses Limits kein Gegner feststehen, kommt es zum Sudden Death: Der nächste Treffer entscheidet.



So sehen Sieger aus! Der Wurfspieß im Hintergrund war gar nicht nötig. Die ausführliche Online-Hilfe besticht durch zahlreiche Abbildungen und eine gute Benutzerführung

K.O. für Ihr System?

Cyber Gladiators verlangt nach Windows 95 und einem Pentium Prozessor. Aber so richtig flüssig läuft's nur, wenn die Taktrate des Prozessors dreistellig ist. Es sei denn, Sie schalten einige der Grafikoptionen ab, was



Bums, da liegt er. Ein Punkt für Martin!

allerdings schade wäre. Denn das Hi-Color-Spiel weist bei eingeschalteten Optionen wirklich schöne und detailreiche Grafiken auf, und zwar ganz gleich ob im Vollbild- oder Fenstermodus. Einziges Manko: Um eine unheimliche Atmosphäre zu erzeugen, handelt es sich bei sämtlichen Arenen um sehr düstere Ortschaften. Viel zu dunkel für meinen Geschmack, aber zum Glück ist die Möglichkeit zur Aufhellung per Tastendruck schon im Spiel vorhanden. Der Sound paßt zum Spiel, ohne jedoch besondere Akzente zu setzen. Aber irgendwie ist die Geräuschkulisse bei Spielen dieser Art ohnehin austauschbar. Aber auch hier gibt's die lobenswerte Ausnahme. Denn die Synchronstimme von Madam Discipline, einer lederbeschürzten Schönheit mit blonder Löwenmähne, hat es wirklich in sich. So ein (Kampf-) Gestöhne habe ich auf meinem Bildschirm noch nicht erlebt. Jedenfalls nicht auf dem Computer-Bildschirm, und nicht in diesem Genre...

Obwohl das Handling der Figuren auch über die Tastatur recht unproblematisch vonstatten geht, kommt so richtig unbeschwerter Spielgenuß nur mit einem guten Joypad auf. Das wußten wohl auch die Macher von Cyber Gladiators, denn das Spiel unterstützt nur das Beste vom Besten: Microsoft Sidewinder Pad, Gravis GRiP und ThrustMaster Phazer. Da sich ein gutes Pad aber immer bezahlt macht und Spielfans sowieso eins davon besitzen, kann ich nichts Anstößiges an dieser Auswahl finden. Besonders bei den komplizierten Moves gerät der mitfiebernde Spieler schon mal in leichte Zuckungen. Wer dann noch seine Finger zielsicher über die Tastatur bewegen muß, hat in höheren Levels ohnehin schlechte Karten.

So weit, so gut

Alles in allem reiht sich Cyber Gladiators nahtlos in die Reihe der besseren Prügelspiele jüngeren Datums ein, ohne wirklich daraus hervorzuragen. Einige gute Einfälle gibt es aber schon. So kämpft man in der Dunes-Arena inmitten eines Meteoritenhagels und muß aufpassen, daß einem nicht auch noch der Himmel auf den Kopf fällt. In einer anderen Arena regnet es in regelmäßigen Abständen Wurfspieße. Wer diese als erster aufsammelt und seinem Gegner in den Wanst schleudert, verfügt ganz zweifellos über einen außergewöhnlichen Vorteil.

Am besten aber gefällt mir die Option, in der Rolle des Hauptgegners zu spielen, wenn man es geschafft hat, das gesamte Spiel ohne Niederlage zu absolvieren. Das ist doch eine Belohnung, für die es sich zu kämpfen lohnt! Ich erinnere mich noch gut an ein indiziertes Ballerspiel, in dem genau dies nicht möglich war, und ich mich saumäßig darüber geärgert habe. Falls es Ihnen genau so erging, werden Sie in Cyber Gladiators endlich den probaten Kompensationsmechanismus für dieses Kindheitstrauma finden...



Im Moment ist alles ruhig, aber in dieser Arena hagelt's schon mal Meteoriten



Mit dem Knie in die Zwölf! Diese Lady weiß, wie man sich penetrante Verehrer vom Leib hält

REVIEW

CYBER GLADIATORS

Alternativen:
Battle Arena Toshinden
Playmates ● ca. 80 Mark
FX Fighter
GT Interactive ● ca. 110 Mark
Pray for Death
Virgin ● ca. 70 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
P 60, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gut einstellbarer Schwierigkeitsgrad
Abwechslungsreiche Spielideen
Hervorragende Online-Hife

Kontra
Zu dunkel, zu martialisch
Überflüssige Rahmenhandlung

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 76

Das Hexagon-Kartell

Lorenz Steinke hat offenbar im Lotto gewonnen. Er vergrößerte seinen Flugzeug-Park um weitere acht Hubschrauber. Ob er bald einen zweiten Hangar braucht?

So lange, wie es Flug-Simulationen gibt, ist die Fan-Gemeinde dieses Genres in zwei Gruppen gespalten. Die einen, nennen wir sie Action-Fans, interessieren sich vor allem für hammerharte Baller-Action und Abschüsse am laufenden Band. Für sie soll der Himmel nicht voller Geigen, sondern voller feindlicher MiGs und Raketen hängen. Für Action-Fans gibt es nichts schöneres als das Piepsen der elektronischen Zieleinrichtung, wenn diese das gegnerische Flugzeug erfaßt hat. Ein kurzer Fingerdruck auf den Joystick-Knopf, und schon zischt die Hellfire ab – mitten ins Herz der feindlichen MiG.

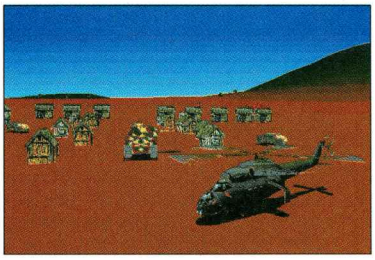
Action-Fans halten sich nicht lange mit Nebensächlichkeiten wie Handbuchstudium oder Flugtraining auf. Sie wollen gleich durchstarten mit ihrem extrem wendigen und leicht steuerbaren Super-Flugzeug, das zwar wenig mit den Gesetzen der Physik zu tun hat, den Action-Fans dafür aber um so mehr Spaß macht. In letzter Zeit haben die Software-Hersteller diese Fan-Gruppe mit so rasanten Spielen wie Descent 2 und Hellbender bedient.

Feindlicher Jäger auf 6 Uhr

Ganz anders drauf als die Action-Fans sind ihre Antipoden, die Realitäts-Fans unter den Gamern. Diese Spieler-Gruppe holt zwar auch liebend gern ein paar feindliche Flugzeuge vom Himmel und schätzt den Adrenalin-Push im Blut, wenn sich ein feindlicher Jäger von 6 Uhr nähert und über Funk noch ein letztes "Lebewohl, Verlierer!" herüberschickt, bevor er auf seinen Feuerknopf drückt. Aber neben diesem reinen Kampf-Aspekt haben die



Vom Deck eines Flugzeugträgers starten Sie zu Ihrer ersten Mission



Im Tiefflug kann sich Ihr Heli vor den Gegnern auch zwischen Hütten verstecken

Realitätsnaher Heli-Simulator mit enormer Spieltiefe und Detailreichtum.

Realitäts-Fans auch viel Spaß an der eigentlichen Fliegerei. Ihr Flugzeug muß auf Wind und Lastenwechsel reagieren, muß bei niedriger Fluggeschwindigkeit in den Stall gehen und bei zu hohem Tempo auch schon mal das versehentlich ausgefahrene Fahrwerk verlieren. Denn für die Gemeinde der Realitäts-Fans ist die Fliegerei eng verbunden mit fliegerischem Können. Und nur wer über letzteres verfügt, kann bei ersterem Erfolg haben.

Leider haben die meisten Spiele-hersteller diese Fan-Gruppe in den letzten Jahren sehr stiefmütterlich behandelt. Vom legendären Microsoft-Flugsimulator einmal abgesehen, gab es bisher kaum eine wirklich realitätsnahe Flugsimulation auf dem deutschen Markt. Und der Microsoft-Flugi hat leider viele Spieler abgeschreckt mit seinen topfebenen Landschaften und der Frame-Rate eines alten Dia-Projektors.



Vor dem Start können Sie Ihren Heli nach Ihren Vorstellungen bewaffnen



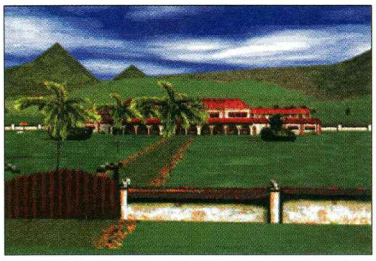
Das aufgeräumte Cockpit läßt kaum einen Pilotenwunsch offen

Realitätsnaher Helikopter-Flusi

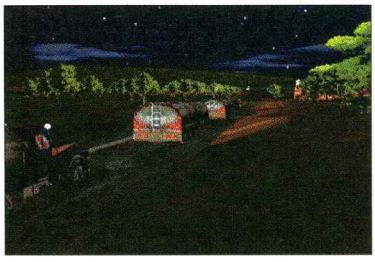
Offenbar hat Ascaron (vormals Ascon) nun Erbarmen mit diesen Spielern und bringt rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft die neue Helikopter-Simulation Das Hexagon-Kartell unters Volk. Bei diesem Spiel dürfen Sie in der nicht mehr allzu fernen Zukunft des Jahres 2004 als Pilot der internationalen Eingreiftruppe United Navy gegen ein Kartell internationaler Verbrecherbanden vorgehen. In zahlreichen Missionen auf dem gesamten Erdball werden Sie gegen skrupellose Drogenhändler und Mafiosi eingesetzt.

Mal müssen Sie ein feindliches Camp ausfindig machen und die dortigen Radaranlagen zerstören. Bei anderen Einsätzen sollen Sie ein Drogenlabor im Urwald

vernichten, Geiseln befreien oder eine Ölplattform einnehmen. Die einzelnen Einsätze bauen dabei aufeinander auf. Mißlingt Ihnen eine Mission, verändert sich der gesamte Spielverlauf. Möglicherweise endet das Game sogar und Sie müssen unter neuem Namen noch einmal von vorne anfangen. Umgekehrt



In dieser prachtvollen Villa lebt einer der Hexagon-Bosse



Dieser nächtliche Konvoi führt bestimmt nichts Gutes im Tank. Fangen Sie ihn ab

werden erfolgreich beendete Aufträge natürlich mit Orden und Beförderungen belohnt.

Immerhin acht verschiedene Hubschrauber stehen Ihnen für Ihre Aufgaben zur Verfügung. Und was das Spielerherz dabei höher schlagen läßt: Jedes dieser Fluggeräte hat individuelle Flugeigenschaften. So reagiert die leichte und wendige zivile Bell 222 auf Beladung viel empfindlicher als etwa das Schlachtschiff Apache AH64.

Außerdem können Sie im Spiel auch den Realitätsgrad der Simulation einstellen. So ist Ihr Heli entweder ein gutmütiges Gefährt, das Ihnen fast jeden Fehler verzeiht (auch Arcade-Fans kommen hier also auf ihre Kosten), oder aber annähernd so schwer zu steuern wie ein richtiger Hubschrauber – windempfindlich mit



Die Grafik unterstützt auch 3-D-Brillen und VR-Helme

Lastwechsel-reaktionen und zahlreichen bösen Überraschungen für unerfahrene Piloten.

Auf die möglichst realitätsgetreue Umsetzung der Original-Hubschrauber hat bei diesem Spiel Flieger-As Rainer Wilke geachtet. Jener ist nicht nur Fluglehrer für Helikopter-Piloten bei der Bundeswehr, sondern ganz nebenbei auch noch einer der besten Kunstflieger der Welt. Innerhalb des Spiels vermittelt er Ihnen in einer kleinen Flugschule die Feinheiten des Helikopter-Fluges. In mehreren Videos können Sie von ihm lernen, wie man ein solch empfindliches Fluggerät steuert. Anschließend dürfen Sie bei verschiedenen Geschicklichkeitsübungen das Erlernte unter Beweis stellen; beispielsweise über einer Plattform im Schwebeflug verharren, einen Eimer Wasser an einer Kette unter dem Helikopter durch einen Parcours transportieren oder aus der Luft auf bewegliche Übungsziele schießen.



Mit diesem kleinen und wendigen Heli kommen Sie in jede Parklücke

Keine Texturen

Kopfzerbrechen hat uns diesmal die Bewertung der Grafik gemacht. Einerseits trumpft Das Hexagon-Kartell mit vielen detailreich ausgeführten Objekten auf: Fischerboote, winkende Figuren in Seenot, fahrende Tanklaster auf dem Flughafen. Auch die Außenansichten der Hubschrauber sind genau nachgezeichnet.

Ein großes Manko der Grafik aber sind die fehlenden Texturen der Landschaft. Sie darzustellen ist technisch durchaus möglich, versicherten uns die Programmierer von Ascaron. Entsprechende Modelle für die Oberflächen-Gestaltung sind bereits auf den Ascaron-Entwicklungssystemen vorhanden. Das Problem dabei: Moderne Hubschrauber sind einfach zu wendig. Denn mit abnehmender Höhe eines Flugzeuges über Grund und mit zunehmender Wendigkeit steigt die Anzahl der Grafikdaten, die von der sogenannten Grafik-Engine eines Spiels erzeugt werden (lesen Sie dazu auch unseren Bericht über Grafik-Engines im nächsten Heft).

Fliegt ein Heli beispielsweise in drei Metern Höhe über dem Boden und macht dabei eine schnelle Kurve, müssen unter Umständen mehrere Gigabyte Grafikdaten berechnet werden. Solche Datenmengen können aber von heutigen PCs noch nicht verarbeitet werden. Wir haben deshalb der Grafik, inbesondere auch wegen der Unterstützung von 3-D-Brillen und der zahlreichen animierten Objekte, trotzdem 16 Punkte gegeben.

Eher mittelmäßig ist die musikalische Untermalung des Spiels. Die Soundtracks reißen sicherlich keinen Piloten vom Schleudersitz. Eine kleine Entschädigung dafür ist immerhin der hörenswerte Funkverkehr: Statt der üblichen Nato-Kurzsprache ("Tango Sierra Wxdyf Zulu landing on Krcck"), haben sich die Ascaron-Programmierer nämlich recht witzige Dialoge ausgedacht.

Nach meiner Meinung ist Das Hexagon-Kartell eine Heli-Simulation geworden, die auch nach etlichen Stunden noch jede Menge Spielspaß vermittelt. Nicht zuletzt die eingebaute Flugschule und die vielen Einstellmöglichkeiten beim Realitätsgrad machen das Spiel für Anfänger wie Fortgeschrittene gleichermaßen interessant. Und wer erst einmal ein bißchen Kerosin geschnuppert hat, der probiert sicherlich auch den Netzwerkmodus aus.

DAS HEXAGON-KARTELL

Alternativen:
Thunderhawk 2
Core ● 99,95 Mark
TFX: EF 2000
DID ● ca. 120 Mark
Silent Thunder
Sierra ● ca. 120 Mark

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2/66 (VGA),
Pentium 90(SVGA), 8 MB, DOS 5.0

Pro
Flugschule
Witzige Funksprüche
Zahlreiche Einstellmöglichkeiten

Kontra
Keine Texturen

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**10 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 87

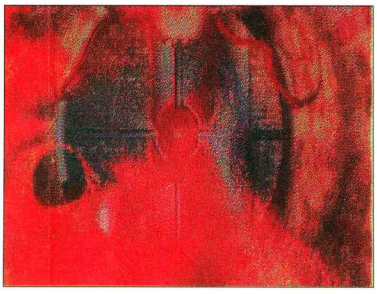
Shine



Hersteller: Chilli Entertainment / BMG

Ein neues Genre wurde geboren: das Multimedia-Adventure. Klaus Trafford schaute sich in Twilight City um und beschreibt seine Eindrücke.

Selten hat mir das Verfassen eines Reviews solche Probleme bereitet wie dieses. Das liegt nicht etwa daran, daß ich Ärger mit Martin hatte. Und es ist auch nicht so, daß Lorenz mal wieder einen seiner beliebten Tequilla-Abende veranstaltete. Nein, es war einzig und allein der Zwiespalt, in dem ich steckte. Einerseits wollte ich möglichst umfassend über Shine berichten, andererseits DURFTE ich es nicht tun, denn sonst würde ich Ihnen zu viel verraten.

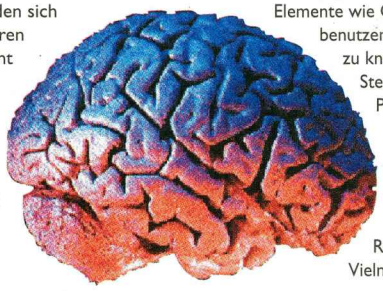


Unvorsichtiges Spielen kann mitunter ganz schön böse enden – in diesem Fall ist's ein Ventilator, der Ihnen so einiges abschneidet...

Sehen Sie es mir also nach, daß ich mich nur ansatzweise mit der Story beschäftigen werde – um Ihnen die Spannung zu bewahren.

Die Story

Ihr Name: Shine. Ihre Identität: unbekannt. Ihre Herkunft: unbekannt. Ihre Aufenthaltsort: Twilight City. Sie befinden sich auf einer menschenleeren Straße. Es scheint Nacht zu sein, doch die Wahrheit sieht viel schrecklicher aus: Seit nunmehr 21 Jahren hat Twilight City, ehemals Sun City, eine blühende Stadt voller Hoffnung und Leben, kein Tageslicht mehr gesehen. Alles begann damit, daß einige Musiker spurlos verschwanden und eine seltsame, fremde Macht offensichtlich einen Bann auf die Stadt gelegt hat: den der ewigen Dunkelheit.



Was ist das? a) Dr. Brain, b) Katzenstreu, c) Mittagessen eines Zombies

Sie sind die letzte Hoffnung, und man hat Sie erwartet. Ihre Aufgabe wird es sein, der Stadt wieder zu neuem Leben zu verhelfen. Aber nicht nur das: Sie müssen auch Ihre eigene Identität herausfinden, was Sie allerdings nur schaffen, wenn Sie die unheimliche Macht zerstören. Dann, und nur dann werden Sie der Wahrheit ins Gesicht blicken. Einer furchtbaren Wahrheit…

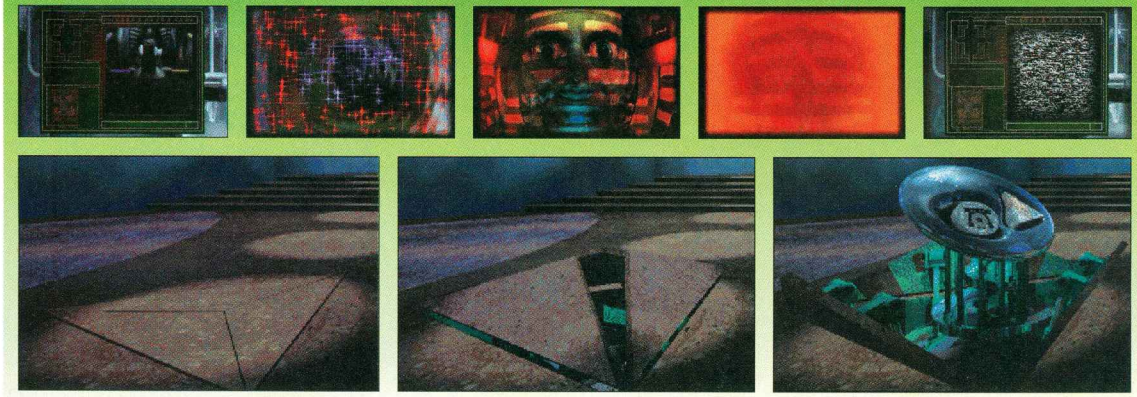
Bilder und Töne

Shine ist alles andere als ein herkömmliches Adventure. Zugegeben, es benutzt genretypische Elemente wie Gegenstände, die man benutzen muß oder Codes, die es zu knacken gilt. Auch die Steuerung mit Point&Klick-Prinzip ist wohlbekannt. Der gravierende Unterschied ist aber, daß es hier nicht darauf ankommt, möglichst viele Gegenstände oder Räume zu untersuchen. Vielmehr gibt es eine wahre Flut von optischen und akustischen Eindrücken, die Ihnen bei der Lösung des Spiels helfen. Damit katapultiert sich Shine ins Multimedia-Genre, und in der Tat handelt es sich um das erste Multimedia-Adventure, das diesen Namen auch verdient hat.

Eine besondere Note gewinnt Shine durch die Tatsache, daß es sich um eine rein deutsche Produktion handelt, entstanden in München bei Chilli Entertainment für BMG Interactive (lesen Sie hierzu das umfassende Feature in der Dezember-Ausgabe). Bereits während meines Besuches hatte ich Gelegenheit, einzelne Sequenzen des "Spiels" (sofern diese

Die Zukunft beginnt mit Shine

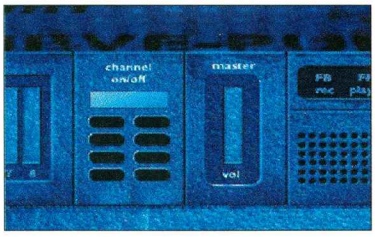
Hier sind zwei der vielen Szenen, die mich besonders beeindruckt haben.



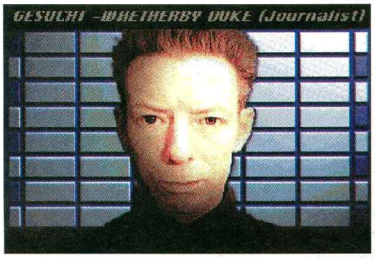
Bezeichnung überhaupt gerechtfertigt ist. Irgendwie trifft sie nicht ganz den Punkt.) zu sehen. Und bereits zu jener Zeit hatte ich den Wunsch mehr zu sehen, was aus zeitlichen Gründen nicht möglich war. Jetzt, nach sehr intensiver Testphase, in der ich gefangen war von einer Welt der Farben und der Musik, muß ich Chilli mein Kompliment aussprechen: Shine ist noch besser geworden, als ich noch vor einigen Wochen vermutet hatte.

Denken Sie um!

Um an Shine Gefallen zu finden, muß man umdenken. Vor allem müssen Sie sich von alledem lösen, was Sie bisher von Adventures kennen. Lag Ihr Zeigefinger bislang stets auf dem Mausknopf, um Zwischensequenzen abzukürzen, damit Sie weiterspielen konnten, sollten Sie vorsichtshalber die Hand wegnehmen. Bei Shine kommt es auf eben jene Quick-Time-Movies an (der entsprechende Player (neueste Version!) wird mitgeliefert). Und Sie werden es nicht bereuen, denn nicht nur die Bilder sind einzigartig, auch die schauspielerische Leistung wird Sie überzeugen.



Auf diesem Videophone finden Sie eine wichtige Nachricht



Journalisten gelten in Twilight City als Verbrecher – weil sie die Wahrheit kennen?

Ähnlich verhält es sich mit der Musik: War sie sonst fast immer nur Beiwerk, so untermalt sie hier das Geschehen – und mehr als das: Sie ist mitunter auch Lösung eines Rätsels. Last not least gibt es glasklare Sprachausgabe mit hervorragenden Synchronsprechern für die englischen Darsteller.

Die Puzzles – das A und O eines Adventures – sind nur zum Teil auf konventionelle Weise zu lösen. Mit simplem Ausprobieren werden Sie nicht allzu weit kommen, man muß in der Tat "aufpassen" und sich merken, was einem alles erzählt oder "gezeigt" wird. Dazu gehört beispielsweise das Anschauen von Videophone-Aufzeichnungen oder auch das bereits erwähnte Anhören von Musikstücken. Und die bereits im letzten Heft erwähnte "Gewöhnung des Auges an die Dunkelheit" ist sowieso eine der herausragendsten Neuerungen, die ich je in einem Computerspiel zu sehen bekam.

Die Wertung

Schwierigkeiten gab es nicht nur beim Verfassen dieses Textes, sondern auch und erst recht bei der Wertung. Grafik, Sound und Handhabung zu bewerten, fiel mir nicht allzu schwer, doch beim Punkt Spiel-/Dauerspaß mußte ich lange nachdenken. Zu lange, und aus diesem Grund beschloß ich zunächst, die altbewährte Sonderwertung zu benutzen. Doch dann änderte ich meine Meinung. Shine läßt sich zwar ebensowenig in die Sparte Adventure pressen wie als ein solches bewerten, Alternativen wird man vergeblich suchen, ergo auch keine vergleichbaren Spiele. Nur – und da liegt der Hase im Pfeffer – trotz aller multimedialen Eigenschaften ist und bleibt Shine in erster Linie ein Spiel – und ist demzufolge nach Punktesystem zu beurteilen. Und gemessen an der Zeit, die ich in Twilight City verbrachte, und der Faszination, die das Game auf mich ausübte, muß zwangsläufig auch der Spielspaß hoch bewertet werden.

Eine kleine Warnung am Ende

Wer nur sporadisch spielt und für diese zweitschönste Nebensache der Welt nicht allzu viel Zeit investieren will, sei gewarnt: Er oder sie sollte um Shine einen großen Bogen machen. Chillis Erstling ist einfach zu schade, um in einem Rutsch durchgespielt zu werden – abgesehen davon würde das auch sehr lange dauern. Mit dem Anschauen der Filme allein ist es nicht getan, und ohne die Filme gesehen und die Musik gehört zu haben, ist ein Durchkommen oder ein erfolgreicher Abschluß nicht möglich.

So schnell werden Sie von Shine nicht wieder loskommen

Es wird sicherlich Leute geben, die die untenstehende Wertung als zu hoch bezeichnen. Denn nur, wer wie ich bereit ist, sich auf ein völlig neues Spiel-Erleben einzulassen, was bereits mit dem Vorspann beginnt, wird bei Shine voll auf seine Kosten kommen. Ich könnte mir sogar vorstellen, daß alteingesessene Adventurefreaks daran sehr großen Gefallen finden werden, denn sie sind es ja gewohnt, mitunter längere Zeit vor dem Rechner zu verharren. Möglicherweise findet Shine auch eine völlig neue Klientel, nämlich jene, die auf Filme wie Blade Runner stehen, Computerspiele bislang aber eher gemieden haben. Sie sind mit Shine sehr gut beraten und sollten auf jeden Fall mal ein Probespiel riskieren. Aber seien Sie gewarnt: So schnell werden Sie davon nicht wieder loskommen...

SHINE

Alternativen:
Keine, definitiv keine

Hersteller: Chilli Entertainment/ BMG
Preis: steht noch nicht fest

Minimum:
(von uns empfohlen) Pentium, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Spannungsgeladene Atmosphäre
Tolle Story
Erstklassige Grafik und Musik

Kontra
Nichts für Otto Normalzocker
(aber ist das ein Kontra?)

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	19 von 20

TOTAL: 91

Die Macher



Toy Story

Durch einen unbedeutenden Unfall während des Bootens wurde Markus Brodrick in einen Buzz Lightyear verwandelt. Wir berichten live aus Andys Zimmer von der Toy Story.

Klasse! Nachdem selbst Lourens Huizinga an mir nichts mehr zu layouten hatte, wurde ich in geheimer Mission ausgesandt, um im fernen Amerika das brandneue Toy Story-Game auszukundschaften. Nach einer anstrengenden Reise im Frachtraum einer 747 lag ich erst als Präsent auf einem Geburtstagstisch und fand mich dann direkt in Andys Spielzimmer wieder. Ich berichte live vom Ort des Geschehens.

Achtung, Buzz Lightyear für PC Power. Könnt ihr mich hören?

Laut und deutlich. Was geht dort vor?

Da ist eine neue CD von Disney Interactive. Ich kann Sie glitzern sehen!

Was ist los mit dem Ding? Wie sieht es aus? Ist es spannend?

So wie es aussieht, befinde ich mich mitten in einem Jump'n'Run! Alle anderen sind auch hier. Woody der Cowboy will zusammen mit den Spielzeugsoldaten (Rausch, Rumpel) herausfinden, ob ich eine Gefahr für die anderen Toys bin.

Ist das alles? Was passiert jetzt?

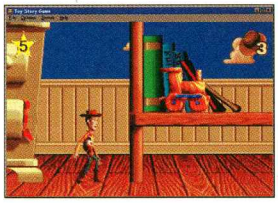
Hier gibt es eine Menge zu tun. Von hier aus sind es 17 Level bis zum Ziel. Fast alle Darsteller (Trrrrrt, Klickklickklick) aus dem Film treiben sich hier herum und sind furchtbar aufgeregt, weil ein neues Spielzeug angekommen ist.

O.K.. Berichte uns, was Woody unternimmt!

Woody bekommt viel verschiedene Aufgaben gestellt. Jetzt gerade läuft er über einen Bildschirm, in dem er über verschiedene Hindernisse springen muß, um den Spielzeugsoldaten das Babyphone zu besorgen. Ich glaube, damit soll ein Horchposten eingerichtet werden ...

Zisch, Knister, Piiieep ... Stille.

Wie es aussieht, ist die Verbindung zu unserem Reporter in geheimer Mission abgerissen. Macht nichts, den nächsten Job kriegt dann eben Martin Mirbach. Wir wissen jedenfalls genug, um Ihnen mitteilen zu können, daß Disney Interactive neben dem Toy Story Bildschirmschoner und dem interaktiven Lesebuch auch noch ein Spiel herausgebracht hat. Es hörte sich ganz so an, als würde es sich um die moderne Fassung eines dieser alten Arcade-Games drehen. Der Lärm, der die Funkverbindung zu unserem tapferen Reporter unmöglich machte, läßt auf eine Menge animierter Sequenzen schließen. Wahrscheinlich werden Sie auf Ihrer Reise durch Andys Spielzeugland



Auf geht's: Die Gefahren des Kinderzimmers bringen nicht nur Donald Duck und Klaus Trafford zu Fall



Oh nein, verpennt! Spielzeuge in die Kiste zu bringen, ist gar nicht so einfach

Tiefliegern ausweichen müssen und sich vor daherrasenden Eisenbahnen in Sicherheit bringen müssen. Es besteht auch die Möglichkeit, das Ihnen die grauenhaften Monsterspielzeuge von Andys Nachbarn begegnen.

Wie es sich für ein richtiges Jump'n'Run gehört, geht es richtig schnell zur Sache. Trotz der recht beschränkten Fähigkeiten Ihrer Spielfigur müssen Sie alle Hindernisse überwinden, die ein Kinderzimmer bietet. Lassen Sie sich etwas einfallen, wenn Sie mit vollen 20 Zentimetern Körpergröße den Schreibtisch erklimmen wollen. Manche Puzzles werden nicht nur knifflig sein und die Anzahl ihrer Bildschirmleben schnell in die Miesen bringen, sondern Ihnen läuft auch noch die Zeit davon!

Tastatur ist doof

Toy Story ist ein richtig prima Jump'n'Run, das auch gut auf den großen Bildschirm des Daddelhallenautomats oder die Mini-LCD eines Gameboys passen würde. Dazu paßt auch der Soundtrack, dessen fröhliches Gedudel an längst vergangene Amiga-Zeiten erinnert. An das Jahr 1996, Pentium-Prozessoren und 32 MB Arbeitsspeicher, erinnern die flüssigen Bewegungen der Spielzeuge, die Geräusche in CD-Qualität und die trotz 8-Speed-CD-ROM langen Ladezeiten.

Richtig viel Spaß macht das Spiel erst mit einem Joypad. Auf der Tastatur spielt man einfach zu langsam, und der analoge Joystick ist eher etwas für Flugsimulationen. Das Toy Story-Game ist genau der richtige Pausensnack zwischen zwei bierernsten Jobs.



Wer hat Angst vorm grünen Mann? Die Spiezeugsoldaten im netten Uni-Ton sind ziemlich realistisch

TOY STORY GAME

Alternativen:
Bug!
Sega ● ca. 90 Mark
Earthworm Jim 2
Rainbow Arts ● ca. 80 Mark
3 Skulls of the Toltecs
Warner Interactive ● 94,95 Mark

Hersteller: Disney Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486DX2/66, , 8 MB RAM, VGA/SVGA, Windows 3.1 oder Windows 95

Pro
Bunt
Fix
Unkompliziert
Keine Gewalt

Kontra
Lange Ladezeiten

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

TOTAL: 82

Monster Truck Madness

"Tut mir leid, Klaus" meinte Lorenz mit einem Lächeln, als er seinen Monster-Truck mal wieder versehentlich auf Traffis Ferrari geparkt hatte.

Für ungewöhnliche Sportarten hatten die Amerikaner schon immer eine Schwäche. Sie erfanden das Treppen-Jogging, das Nackt-Fallschirmspringen und nicht zuletzt die Monster-Truck-Rennen. Monster-Trucks, das sind hubschraumstarke Autos mit überdimensionalen Reifen der Größe XXXXXL. Gewöhnlich werden diese Reifen nur für Trecker verwendet. Im Verbindung mit dem richtigen Fahrwerk verleihen sie aber auch den Monster-Trucks beindruckende Geländegängigkeit.

So messen sich die Fahrer der Monster-Cars nicht nur auf schwierigen Geländekursen in eigens dafür umgebauten Sportarenen. Dank der enormen Federwege können sie mit diesen Monster-Trucks auch Wettbewerbe im Weitspringen sowie Drag-Rennen verannstalten, bei denen die Trucks mit guten Flugeigenschaften und erstaunlichen Beschleunigswerten auftrumpfen.

Anm. des Cheftrucks: Entschuldige die Unterbrechung, aber kann es sein, daß die folgende Zwischenüberschrift irgendwie geklaut ist?

Bill hat die dicksten Reifen von ...

Ausgerechnet die Firma das blassesten Unsportlers der Computerbranche, Bill Gates' Microsoft, überrascht uns nun mit der passenden Rennsimulation für die Fans der Bigfoots, wie die Monster-Cars in Anspielung auf ihre großen Reifen gerne genannt werden. Vier verschiedene Monster-Truck-Disziplinen stehen Ihnen hier zur Auswahl.



Jeder der Kurse hat seine individuellen Gemeinheiten

Bei den Drag-Rennen müssen Sie mit Ihrem Fahrzeug einen kurzen Indoor-Parcours mit Sprungschanzen abfahren. Passieren Sie dabei vershentlich die weiße Seitenlinie oder sind Sie langsamer als die Konkurrenz, scheiden Sie aus. Bei diesem Rennen kommt es vor allem auf einen spurtfreudigen Motor und gute Bremsen an. Lassen Sie Ihren Bigfoot also in der Werkstatt entsprechend einstellen.

Die Circuits sind kurze Gelände-Kurse, bei denen Sie mit Ihrem Truck zahlreiche Hindernisse im Gelände überwinden müssen, beispielsweise steile Hügel, Sprungschanzen und Haarnadelkurven. Auch hier fahren Sie wieder gegen mehrere Gegner und die Stoppuhr.

Noch eine Nummer härter sind die drei Rallye-Strecken. In der Wüste von Arizona, irgendwo in den Highlands oder auf der Halbinsel Yucatan können Sie zeigen, was Ihr Monster-Truck so drauf hat. Im Tournament-Modus schließlich können Sie mehrere Kurse nacheinander abfahren. Insgesamt zwölf verschiedene Bigfoots stehen Ihnen hierfür zur Auswahl. Vor jedem Rennen können Sie sich ein paar Tips vom Programm holen, wie Sie den jeweiligen Kurs am besten angehen.

Kommt ein Hubi geflogen ...

Ansonsten gilt die alte Formel-I-Devise: Wer bremst, hat verloren. Auch wenn das Fahrgefühl eines Bigfoots sich von dem eines Formel 1-Boliden doch deutlich unterscheidet. So überschlagen sich die Trucks auch schon mal in zu eng genommenen Kurven. Netter Gag am Rande: Liegt ein Monster-Truck erst mal auf dem Dach, kommt sofort ein Hubschrauber angeflogen, um den Wagen von der Fahrbahn zu transportieren.

Ganz passabel ist die Grafik bei diesem Game geworden. Allerdings kommen nur Besitzer eines Pentium mit mindestens 166 Millionen Herzschlägen in den Genuß der SVGA-Grafik. Auf langsameren PCs empfiehlt Microsoft eine Auflösung von 320 mal 200 Punkten. Trotzdem macht das Spiel auch auf diesen Rechnern noch Spaß. Dafür sorgt nicht zuletzt der Multiplayer-Modus. Außerdem dröhnen die ganze Zeit fetzige Soundtracks aus den Boxen, die separat auf der CD vorliegen und so auch mit einem normalen CD-Player abgespielt werden können.



Am Streckenrand steht auch schon mal ein Camper im Weg herum

Für Racing-Fans, die nicht immer wie Schumi auf Dackelhöhe über den Asphalt heizen wollen, ist Monster Truck Madness daher durchaus eine interessante Alternative zu den vielen Formel-I-Spielen.

MONSTER TRUCK MADNESS

Alternativen:
Network Q RAC Rally Championship
Europress ● ca. 90 Mark
International Moto X
Warner Interactive ● 94,95 Mark
Nachts DSF gucken

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium, 16 MB, VGA/SVGA, Windows 95

Pro
Separate Soundtracks
zwölf verschiedene Fahrzeuge

Kontra
Hohe Hardware-Anforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 79

Versailles 1685
Verschwörung Am Hof

Ein historischer Spaziergang durch das Schloß Versailles – verbunden mit einem spannenden Detektivspiel. Lorenz Steinke war sofort Feuer und Flamme für dieses ungewöhnliche Adventure.

Frankreich, im Jahre 1685: Ludwig XIV., der Sonnenkönig, ist auf dem Zenith seiner Macht angelangt. Mit einem gewaltigen vieltausendköpfigen Hofstaat lebt der Monarch in seiner prächtigen Residenz Versailles. Während das Volk auf dem Land hungert, verprassen König, Adel und der hohe Klerus ungeahnte Reichtümer. Fast drei Prozent des französischen Staatshaushaltes werden allein für den Unterhalt und den ständigen Umbau von Versailles ausgegeben.

So entsteht unter Ludwigs Herrschaft ein Prunkschloß, wie es in ganz Europa kein zweites gibt. Prachtvolle stuckverzierte Decken, kostbare Leuchter und teuerste Teppiche und Gobelins, wohin das Auge des Königs blickt. Ein großer Park, daneben riesige Wälder in denen der Sonnenkönig und seine Familie regelmäßig zur Jagd ausreiten.

Wer ist der Feuerteufel?

Einige Menschen am Hofe aber scheinen dem König all diesen Reichtum nicht zu gönnen. Eines Tages findet Monsieur Bontemps, Oberkammerdiener Ludwigs, ein anonymes Pamphlet, in dem die baldige Zerstörung Versailles durch eine Feuersbrunst angekündigt wird. Verständlicherweise findet Bontemps dieses Schreiben sehr beunruhigend. Weil er ein treuer Diener seiner Majestät ist, beauftragt er sogleich den Kammerdiener Lalande mit der Suche nach den Verfassern dieses Drohbriefes.

Da Lalande zum Personal gehört, kann er sich unauffällig durch das ganze Schloß bewegen und Nachforschungen anstellen. Doch die Zeit drängt. Der Kammerdiener hat nur einen einzigen Tag Zeit, die Brandstifter zu finden. Versagt er, so geht Versailles in Flammen auf. Das Schicksal des gesamten Schlosses liegt also in Lalandes Hand.

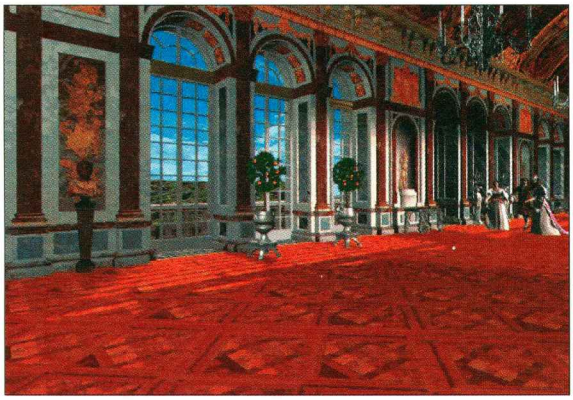


Eine Veschwörung am Hofe beunruhigt die Diener des Königs

Detektiv-Adventure in äußerst malerischer Kulisse.

Versailles 1685 – Verschwörung am Hof ist ein Detektiv-Adventure in geschichtsträchtiger Kulisse. In der Gestalt Lalandes fahnden Sie im gesamten Schloß nach den Verschwörern. Cryo hat sich bemüht, Versailles hierfür möglichst originalgetreu und nach historischen Plänen auf den Bildschirm zu bringen. Und so wird Ihre Suche nach den Übeltätern so ganz nebenbei zu einem äußerst interessanten und lehrreichen Spaziergang durch Frankreichs Geschichte.

Per 360-Grad-Rundumsicht können Sie sich einen Eindruck von der enormen Pracht Versailles verschaffen. In jedem erreichbaren Raum gibt es einen oder mehrere Punkte, an denen Sie diese Rundumsicht genießen



Die historische Einrichtung wurde im Spiel detailgenau rekonstruiert



Unterwegs begegnen Ihnen zahlreiche historische Persönlichkeiten

können. Per Mausklick drehen Sie Ihre Spielfigur dort um die eigene Achse oder schauen nach oben oder unten. So bekommen Sie mit der Zeit das Gefühl, tatsächlich durch das Schloß zu wandern.

Unterwegs begegnen Ihnen zahlreiche Personen aus Ludwigs Hofstaat: Die königliche Familie, Diener, Maler, Architekten, die Leibwache. Mit vielen dieser Personen können Sie sprechen. Manche von ihnen verraten etwas über die Täter, andere wollen für ihre Auskunft erst einmal eine kleine Gegenleistung.

Sehr interessant dabei: Mit dem Fragezeichen-Icon können Sie sich Informationen über die historischen Persönlichkeiten auf den Bildschirm holen. Auf den beiden Spiel-CDs ist eine umfangreiche Datenbank gespeichert mit zahlreichen Biographien sowie Erklärungen zu höfischen Ritualen und historischen Begebenheiten. Auf Wunsch können Sie sich auch die Gemälde an den Wänden ansehen. Per Mausklick holen Sie dann ein Foto des Gemäldes auf Ihren Bildschirm. Als musikalische Untermalung klingt derweil Barockmusik aus ihren Boxen.

So wird dieses Detektiv-Spiel mit der Zeit zu einer interessanten und unterhaltsamen Besichtigungstour. Und stünde im Hauptmenü nicht noch ein separater Besichtigungs-Modus neben dem eigentlich Detektiv-Spiel zur Auswahl, dann liefe man wohl Gefahr, die Übeltäter sausen zu lassen und erst einmal ein paar Stunden lang das Schloß zu erforschen.

Richtig Spaß gemacht hat uns in der Redaktion jedenfalls die gemeinsame virtuelle Schloß-Besichtigung – ohne knipsende Japaner, lästige Museumswärter und Filzpantoffeln an den Füßen. Neulich, in der Mittagspause, sind wir mit dem gesamten Team durch das Schloß gewandert. Wir haben uns überlegt, wie es wäre, unseren schönen Power-Tower gegen dieses Schloß zu tauschen.



Im Besichtigungs-Modus können Sie das Schloß durch den Haupteingang betreten

Klaus im Spiegelsaal

Klaus hat sich mit dieser Idee sehr schnell angefreundet. Ihm würde besonders der "Spiegelsaal" als neues Büro gefallen. Dort sind alle Wände mit riesigen Spiegeln behängt. Unser Chefredakteur würde sich halt gerne mal selbst bei der Arbeit zusehen. (Natürlich hat ihm wieder mal keiner gesagt, daß die Spiegel einen Meter über dem Boden hängen – also viel zu hoch für einen sitzenden Klaus.)

Marco gefiel vor allem das "Kleine Eßzimmer". Für seinen neuen Lieblingssport sucht er nämlich noch einen überdachten Golfplatz. Und dieser Raum hat ziemlich genau die passenden Ausmaße. Markus hingegen hat Interesse am "Hinteren Tanzsaal" angemeldet. Am diamantenen Kronleuchter könnte er sein Bungee-Seil befestigen. Außerdem möchte er im Kleiderschrank der Königin eine Kegelbahn einrichten. Martin interessiert sich seit seinem letzten Formel-1-Spiel für frisierte Rasenmäher. Er würde gerne in der Orangerie eine Kart-Bahn bauen.

Sie sehen, unsere Redaktion ist bei diesem Spiel ganz schön ins Träumen gekommen. Deshalb verhandelt unser Verlag zur Zeit mit der französischen Regierung über den Kauf von Versailles. Einstweilen müssen wir uns aber noch mit dem Computer-Modell des Schlosses begnügen. Und so kommen meine lieben Kollegen ständig in mein Büro, um die Versailles-CD auf meinen Rechner zu starten und sich immer wieder ihr zukünftiges Domizil anzusehen. Ziemlich vorschnell, wenn Sie mich fragen. Aber mich fragt ja keiner.

Übrigens, die Verschwörung haben wir dann auch noch aufgedeckt. Verraten werde ich allerdings nichts. Die Namen der Bösewichter müssen Sie schon selbst herausfinden. Nur so viel sei gesagt: Die Suche nach den Verbrechern lohnt sich. In mehr als einer Hinsicht.



Auf Wunsch können Sie sich Fotos der wichtigsten Gemälde im Schloß ansehen



In den vielen Treppenhäusern kann man sich regelrecht verlaufen



Die Leibgarde des Königs wartet ihn einem der Räume auf das Erwachen seine Majestät

VERSAILLES 1685 – VERSCHWÖRUNG AM HOF

Alternativen:
Zork Nemesis
Activision ● ca. 100 Mark
Mummy – Tomb of the Pharao
Interplay ● ca. 100 Mark
Touché
U.S. Gold ● ca. 100 Mark

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, SVGA, MS-DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Historische Kulisse
Schnelle 3-D-Grafik
Barocke Begleitmusik

Kontra
Fällt in diesem Fall flach

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 89

War Wind

Was machen Martin, Marco, Markus und Lorenz, wenn Chefredakteur Klaus mal wieder aus den Ferien zurückkommt? Sie spielen eine Runde War Wind. Der Verlierer muß sich dann einen ganzen Abend lang Klaus' Urlaubsdias anschauen.

Auf dem Planeten Yavaun sind unruhige Zeiten angebrochen. Über tausend Jahre hatte die kriegerische Rasse der Tha' Roon alle anderen Spezies unterdrückt und damit für stabile Machtverhältnisse gesorgt. Nun aber ist die Herrschaft der Tha' Roon gebrochen und vier sehr unterschiedlichen Rassen streiten sich auf Yavaun um die Macht.

Nun stehen den grausamen vogelköpfigen Tha' Roon nicht nur die einst loyalen Obblinox gegenüber, die sich als kampfstarke und stolze Fighter einen Namen gemacht haben. Auch die Eaggra, pflanzenähnliche Schleimwesen, sowie die überaus intelligenten Shama' Li gehen zum Angriff gegen die Tha' Roon über. Über all dem Kampfgetümmel thront die Gottheit NagaRom, welche die Bewohner von Yavaun als ihre Kinder betrachtet. Das hindert sie allerdings nicht daran, ruhig zuzusehen, wie sich diese ungezogenen Kinder gegenseitig die Köpfe einschlagen.



Mit der Zeit erbauen die Clans große Siedlungen mit vielen Gebäuden



Über Iconleisten können die einzelnen Spielfiguren bequem gesteuert werden

Nächtelange Netzwerksessions

So beginnt die Story von War Wind, dem aktuellen Strategiespiel aus dem Hause Mindscape. Wohl nicht ganz zufällig gleicht das Game Blizzards erfolgreichem Strategieklassiker Warcraft. Doch während sich bei Warcraft nur Menschen und Orks gegenseitig den Lebensraum streitig machen, stürzen sich bei War Wind gleich vier sehr unterschiedliche Lebensformen in das Kampfgetümmel. Dank dieser für Strategiespiele ungewöhnlich großen Auswahl an Charakteren (natürlich hat jede Rasse ganz eigene Strategien und Waffen) ist das Game ideal für nächtelange Netzwerksessions im Freundeskreis. Allein die sehr unterschiedliche Neigung der einzelnen Spezies, mit einigen Rassen Frieden zu schließen, andere dagegen unbedingt auszulöschen, bietet die Grundlage für ständig neue Koalitionen im Netzwerk-Modus. Die CD-ROM enthält außerdem die Installationsdateien für die Mplayer-Software, mit das Game auch via Internet gespielt werden kann.

Aber nicht nur in puncto Vielfalt der Rassen greift War Wind in die Vollen. Auch Einzelspieler kommen durchaus auf ihre Kosten. Denn offensichtlich haben die Programmierer von SSI nicht nur den Blizzard-Kollegen in die Karten, respektive den Programmcode, geschaut. Vielmehr ist War Wind ein strategischer Rundumschlag geworden, der Elemente aus sehr unterschiedlichen Strategiespiel-Typen miteinander verbindet. So gibt es typische

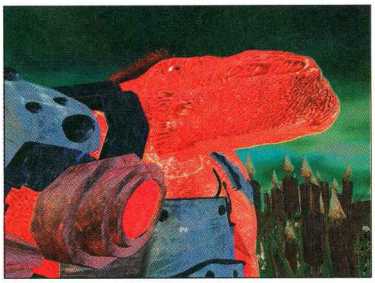
Komplexes Strategiespiel im Stil von Warcraft und C&C

Fantasy-Aspekte wie Zauberei und Dämonenbeschwörung, daneben aber auch einen umfangreichen Technik-Teil mit Forschern und Architekten, sowie Brücken- und Fahrzeugbau.

Zentrale Figuren bei jedem Spiel sind die Clanführer, die alle Arbeiter und Kämpfer ihres Stammes befehligen. Im Schlachtengetümmel können die Clanführer mit lautem Kampfgeschrei die Schlagkraft ihrer Krieger erhöhen. Geht ein Clanführer allerdings einmal hops, ist das Game für den jeweiligen Spieler beendet. Deshalb sollte man diese Figuren



1) Auge um Auge...



2) Eine von vier Rassen



Klönschnack am Lagerfeuer

während des Kampfes nur im Notfall einsetzen, genau wie die Arbeiter, deren eigentliche Aufgabe das Bauen von Häusern, Fahrzeugen sowie das Heranschaffen von Ressourcen ist. Über die Jahrtausende sind die Spezien auf Yavaun ziemlich erfinderisch geworden. Und so können sie fast alles, was sie auf der Planetenoberfläche finden, zum Bauen verwenden, angefangen von Holz und Stein, über Erde bis zum Eisen.

Zahlreiche Kämpfer- und Arbeiterfiguren

Neben den Arbeitern gibt es noch eine große Auswahl an Kämpfern, die im Laufe des Spiels in den Kriegsakademien zu echten Berserkern ausgebildet werden können. Ihnen zur Seite stehen die Helden, welche in Sachen Kampfkraft und Waffenreichweite deutlich besser sind als das gemeine Kämpfervolk. Außerdem gibt es noch eine ganze Reihe von sehr unterschiedlichen, teils magisch bewanderten, teils sonstwie spezialisierten Charakteren, die der Spieler im Laufe einer Mission befehlen kann.



Reichlich Magie und Figurenvielfalt sorgen für langanhaltenden Spielspaß

Das Anwerben von Arbeitern und Kämpfern geschieht übrigens in diversen Kneipen. Jeder Spieler sollte in seinem Dorf also neben dem Hauptgebäude noch eine solche Spelunke errichten. Anschließend bestimmt er, welche Berufsgruppen er in seiner Pinte bevorzugt anwerben möchte. Und schon finden sich dort nach und nach abenteuerlustige Gestalten ein, die man für ein Handgeld anheuern kann.

Raffe, schaffe, Häusle baue

Natürlich wollen die Krieger nicht im Freien schlafen (ein bißchen verweichlicht sind sie halt schon). Deshalb müssen Sie ihnen auch beizeiten Wohnhäuser errichten. In den Laboratorien, Konservatorien, Universitäten und Akademien, die sie ebenfalls bauen sollten, können Sie Ihr Fußvolk dann fortbilden sowie technische und magische Neuerungen entwickeln.

Haben Ihre Figuren erst einmal ein bißchen Übung im Zaubern, können sie sich damit überaus nützlich machen. So gibt es nicht nur die allseits bekannten Heilsprüche und magischen Feuerkugeln, sondern auch Sprüche für Unsichtbarkeit, Dämonenbeschwörung oder Fernsicht.

Gut gelungen ist den War Wind-Programmierern die Spielsteuerung. Durch Anklicken einer Figur mit der rechten Maustaste wird direkt neben dieser Spielfigur eine Iconleiste aktiviert, die alle zur Zeit möglichen Aktionen enthält. Über Hotkeys und per Maussteuerung können Heere zusammengestellt, einzelne Figuren ausgewählt oder der Befehl zur Attacke gegeben werden.

Ganz reibungslos ist aber auch das War Wind-Gameplay nicht. So finden die Spielfiguren nicht immer die kürzesten Wege durch den Wald. Und Arbeiter sollten eigentlich hinreichend intelligent sein, um abzuhauen, wenn sie von einem feindlichen Kämpfer angegriffen werden. Außerdem verdecken Fahrzeuge im Kampfgetümmel die Sicht auf daneben tobende Zweikämpfe. Was bleibt, ist in solchen Momenten nur der akustische Teil der Auseinandersetzung. Alles andere verdeckt der Wagen.

Mittelmäßiger Sound

Apropos: Akustik. Auch die reißt wahrscheinlich keinen Spieler vom Hocker. Die Spielfiguren grunzen bei jedem Befehl, den Sie ihnen erteilen.

Anm. des Chefgrunzers: Das erinnert mich in geradezu fataler Weise an unsere letzte Redaktionskonferenz, nicht wahr, Lorenz?

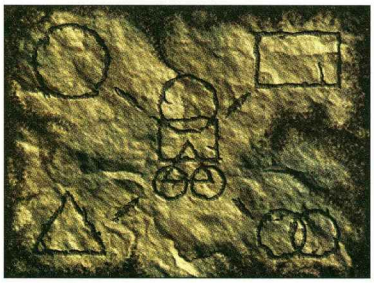
Wählen Sie eine Kneipe an, erklingt Stimmengewirr. Stellen Ihre Arbeiter ein neues Gebäude fertig, ertönt eine Fanfare. Peppige Hintergrundmusik allerdings haben wir bei diesem Game vermißt. Aber vielleicht stört so etwas bei einem Strategiespiel auch nur. Immerhin sollten Sie immer ein Ohr an Ihren Lautsprecherboxen haben, um Kampfgetümmel auf dem Spielfeld rechtzeitig zu entdecken.

Insgesamt haben die SSI-Programmierer ein gutes Strategiespiel geschaffen. Nicht zuletzt der eingebaute Szenario-Editor entschädigt für die kleinen Schwächen im Spiel und die recht hoch angesetzten Hardwareanforderungen: Immerhin erwartet Mindscape einen Pentium 60 mit 16 MB RAM. Damit ist War Wind wohl nur auf neueren und leistungsstarken PCs ein ernstzunehmender Konkurrent für die erfolgreichen Warcraft-Games.

In der Redaktion hat uns War Wind großen Spaß gemacht. Nur eines fehlt mir jetzt noch: Ein paar Cheats für das Game, damit ich im Netzwerkmodus nicht ständig gegen die drei M (Martin, Marco und Markus) verliere. Klaus' Urlaubsdias sind nämlich wirklich zu langweilig.



Michel kurz nach der Hochzeit



Hier wählen Sie Ihre Rasse aus

WAR WIND

Alternativen:
Warcraft II
Blizzard Entertainment ● ca. 100 Mark
Command & Conquer II
Virgin ● ca. 100 Mark
Z
Bitmap Brothers ● ca. 100 Mark

Hersteller: Mindscape
Preis: 99 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Ausgereifte Spielsteuerung
Szenario-Editor
Vier verschiedene Rassen

Kontra
Hohe Hardwareanforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	10 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 86

REVIEW

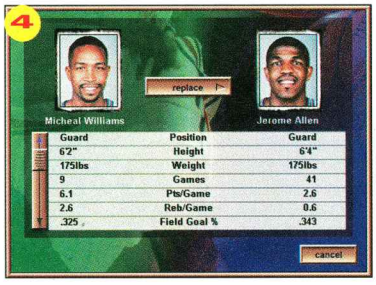
NBA Full Court Press

Es gibt Spiele, die verändern unseren Redaktionsalltag ganz massiv. Lorenz Steinke beschreibt, was passiert, wenn ein Game beim PC POWER-Team mal wieder voll einschlägt.











1. **Zahlreiche Teams der Original-NBA stehen zur Auswahl**
2. **Die Spielsteuerung über Tastatur kann individuell angepaßt werden**
3. **Am unteren Bildschirmrand werden die Namen und Bilder der aktiven Spieler eingeblendet**
4. **Vor dem Beginn jeder Begegnung können Sie sich Ihr persönliches Dream-Team zusammenstellen**
5. **Das Regelwerk kann individuell an Ihre Wünsche angepaßt werden**

In unserer Redaktion ist seit kurzem das Basketball-Fieber ausgebrochen. Seitdem auf fast jedem unserer Test-Rechner ständig NBA full court press läuft, sind wir alle von diesem Sport fasziniert. Martin und Markus haben sich alle Trikots der amerikanischen Liga gekauft und laufen ständig mit Netzhemd, Turnhose und Basketballtretern durch die Redaktion. Marco hat in seinem Büro bereits die Grundlinien eines Basketball-Feldes aufgetragen und übt dort ständig diverse Freiwürfe und komplizierte Spielzüge. Und in meinem Büro hängt ein Basketballkorb an der Tür.

Mentaler Sport

Natürlich bringt dieser Sport unseren Redaktionsalltag ganz schön durcheinander. Gestern zum Beispiel: Gerade übe ich in der Mittagspause den Drei-Punkt-Wurf. Dazu steige ich mit dem Ball in der Hand auf meinen Schreibtisch und konzentriere mich auf den Korb an der Tür. Wie Sie sicher wissen, ist Basketball vor allem ein mentaler Sport. Nur wer sich richtig konzentriert, trifft auch mit seinem Ball das Netz. Doch genau in dem Augenblick, als ich das Ei in meinen Korb werfen will, öffnet sich die Tür und Klaus betritt mein Büro. Er kann sich gerade noch ducken, da schießt der Ball über seinen Kopf hinweg.

(Anmerkung des Layouters: Klaus und ducken? Wie das denn? Oder trug er gerade mal wieder seine 7-cm-größer-in-zwei-Sekunden-Schuhe?)

"Mensch Klaus", grolle ich, "das wäre ein Drei-Punkt-Wurf geworden."–"Wieso arbeitest Du

nicht an dem Basketball-Test? Unsere Leser wollen schließlich endlich Ergebnisse", meint dieser nur kühl. Ich komme nicht mehr dazu, Klaus zu antworten. Denn in diesem Augenblick betritt Marco mein Büro. Das Gesicht tomatenverschmiert, hält er in der ausgestreckten Rechten eine Pizza, in deren Mitte ein Basketball auf einer dicken Käseschicht schwimmt. "Wer war das?", ruft unser Youngster wütend.

Heimlich zeige ich hinter Klaus' Rücken auf unseren Chefredakteur und springe dann hinter meinem Schreibtisch in Deckung. Sekundenbruchteile später hat Klaus eine Pizza im Gesicht. "Das wird Dir eine Lehre sein", meint Marco und wendet sich ab Richtung Tür. Im Hinausgehen dreht er sich noch einmal drohend zu Klaus um: "Außerdem fliegst Du aus meiner Basketball-Netzwerkrunde raus."

Wütend greift Klaus nach meinem Testprotokoll, um sich damit die Käsereste aus dem Gesicht zu wischen. Da betritt Martin mein Büro: "Was ist denn das für ein Lärm?" Dann sieht er Klaus an und stutzt: "Oh, hast Du beim Cyber-Quark mal wieder das Käse-Monster mit der Pump-Gun aus nächster Nähe umgenietet? Allmählich müßtest Du doch wissen, daß die neuen VR-Helme eingebaute Replikatoren haben."

Grinsend schaue ich zu Martin herüber: "Tja, würde unser lieber Chefredakteur Basketball spielen, anstatt seine Zeit mit Brutalo-Spielen zu vertrödeln, dann würde ihm so etwas nicht passieren." In diesem Augenblick betritt Markus das Zimmer, in der einen Hand ein Klemmbrett, in der anderen seine geliebte Schiedsrichterpfeife: "So, verehrte Kollegen: Kommen wir nun zum Ende unseres Basketball-Tests. Lorenz, wieviel Punkte gibst Du Full Court Press für die Grafik?

Passable Grafik

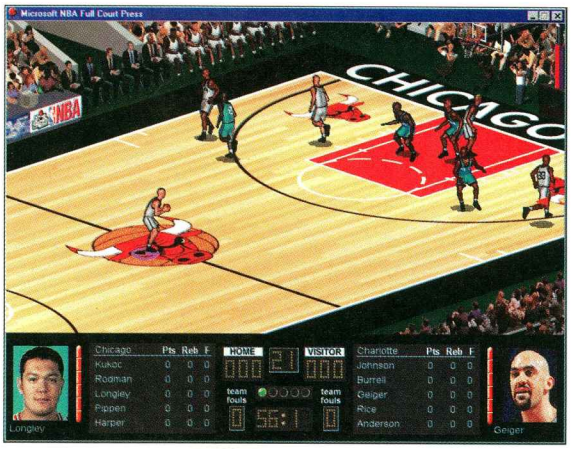
"Moment mal", sage ich. "Also: Das Spiel kann in verschiedenen Auflösungen gespielt werden. Auf einem Pentium kann man auch bei 800 mal 600



In einer Saison mit bis zu 82 Spielen können Sie die Mannschaft Ihrer Wahl begleiten

Pixeln unter Windows 95 ohne Probleme die Publikums-Animationen zuschalten. Die Spieler sind sehr detailgetreu dargestellt, auch wenn sie manchmal etwas hölzern wirken. Ansonsten sind die Menüs sehr aufgeräumt gestaltet. Ich glaube, ich kann dem Game durchaus 16 Punkte für die Grafik geben."

Markus wendet sich an Martin. "Wie fandest Du die Handhabung ?" – "Nun, die Spielfiguren



Zahlreiche Animationen beleben das Spielgeschehen

sind einfach zu steuern: Wahlweise mit Tastatur, Maus oder Joystick. Aber auch das Game insgesamt ist einfach zu handhaben. Die Installation verlief ohne Probleme, in den Menüs findet man sich leicht zurecht, obwohl wirklich sehr viele Spielparameter eingestellt werden können. Beispielsweise gibt es Regler und Schalter für Spieldauer, das Regelwerk oder die Kondition der Spieler. So kann man etwa Verletzungen im Spiel auf Wunsch ausschließen. Nur mäßig fand ich hingegen die Hilfe-Funktion. Na ja, ist eben auch von Microsoft. Trotzdem gebe ich für die Handhabung 9 von 10 Punkten."

Bis zu neun Soundkanäle

"Okay", meint Markus. "Für den Sound habe ich 15 Punkte eingetragen. Auf bis zu neun Kanälen pfeifen und schreien die Zuschauer während des Spieles. Die Lautstärke für das Publikum, die Musik und den Stadionsprecher kann individuell eingestellt werden. Ein nettes Detail am Rande: Bei Auswärtsspielen klatscht das Publikum natürlich nur für die Heimmannschaft. Und die Feldspieler werden je nach Beliebtheit und Leistung unterschiedlich stark bejubelt. Dafür ist die Musik auf Dauer ein bißchen nervig. Deshalb kann Microsoft mit den 15 Punkten ganz zufrieden sein."

"Nun zu Dir, Klaus. Spiel- und Dauerspaß, was hast Du da gegeben?" Markus schaut zu Klaus hinüber und stutzt dann. Vorwurfsvoll wendet er sich an seinen Chefredakteur: "Ich hab's Dir ja gesagt, Klaus. Paß beim Cyber-Quark auf. Daß Du auch immer so einen Blödsinn machen mußt. Ich hoffe nur, Du hattest zwischendurch auch mal ein bißchen Zeit für das Basketball-Spiel."

Dauerspaß dank Netzwerkmodus

Klaus grummelt so etwas wie "Womit hab' ich diese Redaktion nur verdient?" vor sich hin. Dann holt er tief Luft und faßt seine Testergebnisse für Markus zusammen: "Also, wie Du weißt, haben wir dieses Spiel in der Redaktion etliche Stunden gespielt. Dauerspaß ist also durchaus vorhanden. Wie bei einem Sportspiel aus den USA kaum anders zu erwarten, läßt sich ja auch bei diesem Game fast alles individuell anpassen. Und natürlich gibt es wieder die obligatorischen Spieler- und Mannschafts-übersichten, mit denen sich allein unser Marco schon ein paar Stunden beschäftigt hat. Auch den Netwerkmodus hat er ausfürlich getestet. Wahlweise kann man das Spiel übers Internet oder im Rechnernetz spielen. Gut gefallen hat mir persönlich der Practice-Mode, in dem ich meinen Ballkünste deutlich verbessern konnte. So bin ich schließlich ins Play-off gekommen und habe dort ordentlich abräumen können. Insgesamt also ein Spiel, mit dem man viel Zeit verbringen kann. Fans dieser Sportart werden es lieben. Aber auch Neueinsteiger kommen auf ihre Kosten. Also gebe ich 44 Punkte für Spiel- und Dauerspaß. Punktum!"

Derweil notiert Markus unsere Statements und rechnet die Gesamtpunktzahl aus. "Nach Adam Riese macht das 84 Punkte. Dann kann Lorenz ja jetzt unsere Ergebnisse zusammenfassen und einen netten Bericht schreiben." – "Okay, mache ich, aber erst mal mache ich Mittagspause. Ich habe irgendwie Lust auf Pizza. Wenn ich nur wüßte, wieso..."

NBA FULL COURT PRESS

Alternativen:
NBA Live '96
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Wayne Gretzky
Warner Interactive ● 94,95 Mark
Frank Thomas Big Hurt Baseball
Acclaim ● ca. 100 Mark

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Spieler-Übersicht
Detailreiche Animationen
Übungs-Modus

Kontra
Spieler manchmal etwas hölzern

Spiel-/Dauerspaß:	**44 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 84

Ravage D.C.X.

Schon wieder Streß mit außerirdischen Angreifern. Als wir sahen, daß die neuen Raumgleiter kein Dach haben, schickten wir Markus Brodrick an die Front im All.

Langsam werde ich zu alt für diese Jobs. Die Kollegen liegen alle faul auf den Bahamas herum, und der Chefredakteur muß angeblich schon wieder dringend eine neue Festplatte in seinen Rechner einbauen. Die alte (Festplatte) soll angeblich von einem Virus zerstört worden sein. Haben Sie so etwas Blödes schon einmal gehört?

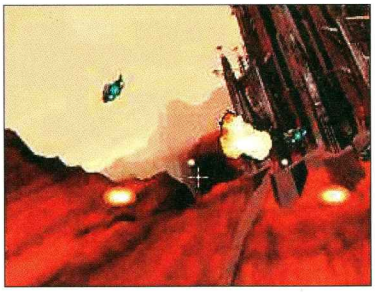
Anm. des Chefblödmanns: Der Virus, der meinen Rechner während meiner Abwesenheit befiel, hat einen Namen: Michel Kieselstein!

Sei's drum. Gehe ich wieder mal die Welt retten. Eines verrate ich Ihnen im Voraus: Die Entscheidungskämpfe finden wieder einmal in Washington D.C. statt. Scheint in letzter Zeit so eine Art Boulevard d´Alien geworden zu sein, das Kaff. (In unserer Redaktion sieht es nicht anders aus. Die vielen Reviews vor Weihnachten haben unseren Chefredakteur einem Alien sehr ähnlich gemacht.).

Die Rahmenhandlung dieses neuen Spektakels um Besitz und Wohlergehen der Welt liefern uns die Mannen von Warner Interactive. Selbige sind auch verantwortlich für das Design der Raumgleiter. Das Ding hat kein Dach, der olle Schietkasten! Wenn ich auch in der Freizeit begeistert Motorrad fahre, für solche Späße bin ich ja gar nicht zu haben. Sie werden ja sehen. Kaufen Sie sich dieses Game, und Sie werden, genau wie ich, von einer Meute wendiger, ausgezeichnet bewaffneter Feindraumer gejagt, über die Oberfläche fremder Orte rasen. Und dabei im Freien sitzen, natürlich.



Gas, Gas! Mit den Jägern der Nekron im Nacken wird auch ein Anfänger zum Starpiloten



Wir werden siegen. Am Boden, auf dem Wasser und in der Luft. Schade nur, das auch die andere Firma dieses Motto gewählt hat

Gebeutelt vom rasenden Luftstrom einer Gott-weiß-wie-gefährlichen Atmosphäre sitzen Sie auf diesem unsäglich primitiven Ding, versuchen gleichzeitig die Visieranzeige von zwanzig anstürmenden Gegnern im Auge zu behalten und nach Möglichkeit einen der Brüder vom Himmel zu blasen. Zum coolen Erfolg müssen Sie dann auch noch die richtige Waffe wählen. Da wäre zum einen Ihr Laser. Wenn Sie damit treffen, rappelt es ganz gut im Karton. Wenn Sie treffen. Der Gegner ist fix dabei, und Sie müssen schon sehr genau zielen.

Zum anderen sind da hochexplosive Granaten, die in weitem Umkreis recht gute Wirkung zeigen. Leider sind davon nur wenige da. Ach übrigens, die Bodentruppen wurden auch nicht gerade zu Ihrer Unterstützung ausgesandt. Soviel zum "Spaß", den graue alte Kerle wie haben, wenn sie die Welt retten.

Aller Anfang...

Auch in unserer Zeit, die für Sie weit in der Zukunft liegt, ist der Forschergeist und Tatendrang der Menschheit noch ungebrochen. Die Völker der Erde haben viel unternommen, um den Weltraum bereisen zu können. Die noch ungenutzten Ressourcen fremder Welten sollen genutzt werden, noch bevor die alte Mutter Erde eine ausgebrannte Wüste ist. Ich verstehe nicht viel von der Wissenschaft, aber die Zeit hat bei allen langen Wegen in das Weltall immer im Weg gestanden. Ein junges Expeditionskorps hat sich bei der Ankunft auf einem entfernten Planeten in eine Schar alter Greise verwandelt, denn unsere Raumer sind immer noch nicht schneller als das Licht.

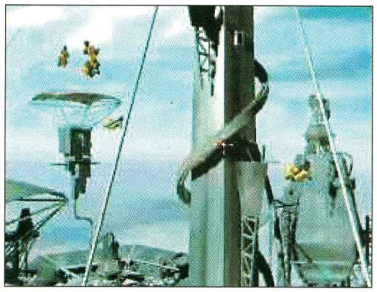
Aller Anfang der Probleme, die uns die Zukunft bringen sollte, lag wie so oft in einem Triumph der Wissenschaft. Geniale Köpfe schufen eine Einrichtung, die wir Dimensions-Transformer nennen. Diese Maschinen befördern Lebewesen und Gegenstände



Zack, zack, drei, vier Druckknöpfe, fertig ist das Setup. Kann der Einstieg in ein Spiel einfacher sein?



Auge in Auge mit dem Gegner. Hoffentlich waren Sie bei der letzten Waffenpflege gründlich!

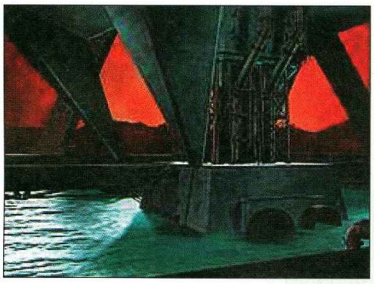


Auch in fremder Umgebung sollten Sie niemals den Fehler begehen, den Überblick zu verlieren

nahezu auf der Stelle an beliebig weit entfernte Orte. (Kann mich denn kein Mensch mit so einem Ding auf eine schöne, kleine Insel schaffen? Mit Hula-Mädchen und exotischen Longdrinks und so?).

Anm. des Chefreisenden: Ich hätte da eine Reise mit der Rainbow Warrior zum Mururoa-Atoll im Angebot...

Vermutlich arbeiten sie nach dem Prinzip der Beugung eines Raum-Zeit-Kontinuums, aber wie gesagt, ich verstehe nicht viel von der Wissenschaft. Mit den Dimensions-Transformern richteten wir Stützpunkte auf weit entfernten Welten ein. Es kam, wie es kommen mußte. Wahrscheinlich war niemand so vermessen, zu glauben, die Menschheit wäre die einzige Rasse intelligenter Wesen in den Weiten des Raumes. Ich glaube, dieser Aspekt ist bei der Einrichtung der Dimensions-Transformer einfach übersehen worden. Jedenfalls lag eine der von uns angesteuerten Welten im Einzug eines fremden Volkes.



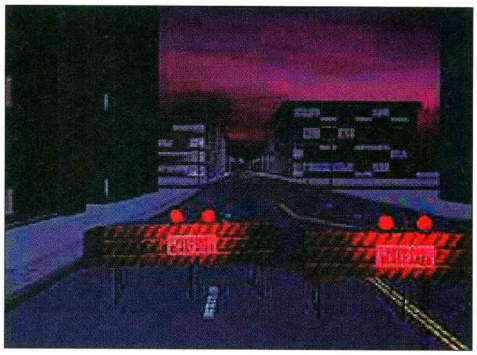
Ich fürchte, Sie werden dieses beeindruckende Gebäude im Alleingang stürmen müssen



Vorsicht! In den Kanälen gibt es nicht nur den einen oder anderen Alligator, Sie könnten auch einem Nekron in die Hände laufen!

Die Nekron, so nennen sie sich, sind intelligent, stark und kriegerisch. Was das mit der Erde und den Dimensions-Transformern zu tun hat? Ganz einfach: Wie jedes taugliche Transportmittel funktionieren auch diese Apparate in beide Richtungen. Die Nekron haben diesen "Vorzug" rasch herausgefunden und begannen mit Hilfe der von uns selbst eingerichteten "Weltraumautobahn" eine Invasion der Erde. Nach dem sie den ersten Brückenkopf gebildet hatten, breiteten sie sich rasch aus. Mit Hilfe einer uns überlegenen Technologie wandeln sie das Hirngewebe der Menschen, derer sie habhaft werden können. Nach einem kurzen Besuch bei den Nekron ist auch der nette Nachbar nur noch ein willenloser Bio-Roboter.

Sollte es uns nicht gelingen, die Invasoren in das All zurückzuschlagen, werden sie in absehbarer Zeit die Erde erobert und die Menschheit versklavt haben. Um dem Unglück entgehen zu können, brauchen wir jeden fähigen Kämpfer. Auch Sie.



Der Ausnahmezustand ist ausgerufen. Ob Straßensperren reichen, um die Invasion der Aliens zu stoppen?

Zur rechten Zeit

Ravage D.C.X. kommt gerade zur rechten Zeit. Mit zügigem Gameplay und guter Grafik wird es so manchen naßkalten Winterabend in ein heißes Abenteuer verwandeln. Alle Fans von Arcade-Spielen werden auf das beste bedient. Insgesamt sechs Episoden der Schlacht um Mutter Erde gilt es zu bestehen, bevor der tapfere Kämpfer an den entscheidenden Schlachten in Washington D.C. teilnehmen darf. Ravage D.C.X. nützt die Grafikpower moderner Maschinen voll aus. Während des Spiels habe ich die Qualität des Gebotenen mehr als einmal mit dem Spielablauf an professionellen Slot-Machines verglichen.

Schon der Introfilm macht deutlich, daß Warner Interactives Mindestempfehlungen an Systemvoraussetzungen ernst gemeint sind. Auf Maschinen ab einem P75, genügend Arbeitsspeicher und schnelles CD-ROM vorausgesetzt, werden sie mit rasanten Videoeinlagen und einem absolut flüssigen Spielablauf verwöhnt. Auch die Nachladezeiten von der CD halten sich in Grenzen. Der Spielablauf wird nicht durch Wartezeiten unterbrochen. Falls Sie richtig heiß auf den Kampf sein sollten, können Sie die Videoclips zwischen einzelnen Kampfszenen skippen. Dieses Feature sollte bei keinem Spiel fehlen!

Allerdings ist auch dieses Game noch nicht ganz perfekt. Der Soundtrack müßte doch deutlich verbessert werden. Schüsse und Explosionsgeräusche könnten ruhig etwas realistischer klingen. Gegen einen guten Hintergrundmusik-Track wäre auch nichts einzuwenden. Auch die Mittellage des Joysticks war auf unseren Testrechnern nur unbefriedigend zu justieren. Wirkliche Spieleprofis haben die verschiedenen Kampfszenen recht schnell hinter sich gebracht. Damit ist Ravage D.C.X. dann auch durchgespielt und kann den Spieler nur noch schwer in seinen Bann ziehen. Aus diesem Grund schneidet Ravage D.C.X. in der Wertung nur befriedigend ab.

Auch mit diesen Mängeln ist Ravage D.C.X. ein gut spielbares Game. Heiße Action, gemischt mit den sehr guten Grafiken, ist genau das, was der Arcade-Fan sich wünscht. Alle Spieler, die noch keine große Erfahrung mit Titeln dieses Genres haben, werden auf ihre Kosten kommen.

RAVAGE D.C.X.

Alternativen:
Wing Commander IV
Origin ● ca. 70 Mark
Hellbender
Microsoft ● ca. 100 Mark
Rebel Assault 2
LucasArts ● 89 Mark

Hersteller: Warner Interactive
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
P75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Grafik
Flüssige Videos
Zügiger Spielablauf

Kontra
Schnell durchgespielt
Schwacher Sound

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

TOTAL: 70

Realms Of The Haunting

Eigentlich hatte Lorenz Steinke nur eine gewöhnliche Hausbesichtigung geplant. Doch was er in jener Villa sah, jagte ihm eine Gänsehaut über den Rücken.

Es ist noch nicht lange her, da hoben ein paar clevere Programmierer ein neues Spiel-Genre aus der Taufe. Rasante Action-Games mit schneller Grafik und vielen unterschiedlichen Angreifern sorgten für Spannung. Der Clou dabei: Erstmals stand der Spieler mittendrin im Geschehen. Dank neuer Grafik-Engines konnte er sich mit enormer Geschwindigkeit durch komplexe Labyrinthe bewegen und unterwegs Monster nach Herzenslust mit Pumpgun und Kettensäge zu ihrem Schöpfer zurückschicken.

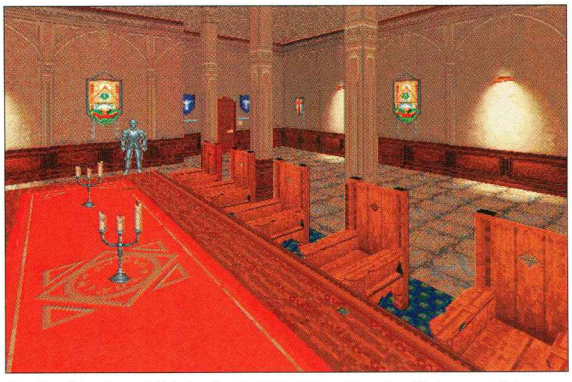
Schon bald aber war die erste Generation dieser Spiele, nennen wir sie einfach Dumm und Quark, von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) als Teufelszeug gebrandmarkt. Zu realistisch waren den Spielemachern manche der Kampfszenen geraten, und zu viel zähflüssiges Monster-Blut floß in Strömen über die



In dieser Halle kann man bestimmt prima Feten feiern



Hier hat wohl wieder jemand den Weihnachtsbaum unbeaufsichtigt brennen lassen



Werfen Sie einen Blick in die PC POWER-Kantine. Im Hintergrund der Maitre de Konserve



Ein schnuckeliges englisches Wohnzimmer, das leider ein übles Geheimnis birgt

Bildschirme.

Der Beliebtheit dieser Games aber tat die Indizierung keinen Abbruch. Im Gegenteil: Viele Spieler im In- und Ausland betrachten ein derartiges Urteil der BPjS immer noch als Ritterschlag für Games mit exzellenter Mords-Gaudi. Und auf so manchem Büro-Netzwerk legten regelmäßige Dummquark-Sessions die Firmencomputer lahm und sorgten für abteilungsübergreifenden Gesprächsstoff ("Die vom Verkauf sind schon wieder einen Level weiter. Es wird Zeit, daß wir unsere Kettensägenarmee aktivieren.").

Die zweite Generation kommt

Diese reinen Mordspiele in "First Person 3D", also mit dem Spieler im Zentrum einer 3-D-Landschaft, fanden wegen ihrer großen Beliebtheit schon bald Nachfolger-Games. Diese haben über die reinen



Ob er bei diesem Spiel ein Auge zudrücken wird?

Actionsequenzen hinaus eine ganze Menge weiterer Features und meistens sogar eine echte Rahmenhandlung zu bieten. Daggerfall von Bethesda Softworks beispielsweise

macht kräftige Anleihen beim in die Jahre gekommenen Rollenspiel-Genre. Das Spiel verknüpft eine riesige Fantasy-Welt mit spannender Fighting-Action, Magie und einer echten Storyline.

Eine Prise Adventure, gemischt mit viel Action.

Eine etwas andere Richtung schlugen die Gremlin-Programmierer ein. Sie haben sich bei Realms Of The Haunting in Richtung Adventure orientiert. Zahlreiche Videosequenzen und eine umfangreiche Rahmenhandlung runden dieses Spiel ab: Zu



Die Schlange am Boden ist zum Glück nicht ganz echt, oder?

Beginn des Games schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Briten Adam Randall, dessen Vater gerade sehr plötzlich gestorben ist.

Zum Nachlaß gehören ein seltsames Paket und eine Spur, die zu einem alten Haus im tiefsten England führt. Bezeichnenderweise heißt der Ort, in dem dieses Haus liegt,



Und hoch das Bein: Zwei Skelette beim berühmten Flamingo-Tanz

Hellston. Und natürlich ist es Nacht und ein Gewitter tobt, als unser (noch) furchtloser Held Adam dort ankommt, um das Rätsel des geerbten Paketes zu lösen. Schnell wird er in eine turbulente Handlung hineingezogen und, ohne es zu wollen, Mittelpunkt eines mystischen Kultes, in dem sein Paket eine entscheidende Rolle spielt.

Mit viel Feingefühl haben die Gremlins dabei den Spannungsbogen gespannt. So kündigen sich die heimlichen Bewohner des Horror-Hauses anfangs auf äußerst subtile Weise an: Seltsame Geräusche, Schatten im Halbdunkel der wabernden Kerzenlichter, mystische Zeichen. Plötzlich aber fängt eine Schreibmaschine an, wie von Zauberhand getrieben, ein Blatt Papier zu beschreiben, Türen an den Wänden verschwinden oder tauchen wieder auf. Und schließlich lernt Adam die wahren Hausherren kennen. Da aber ist es schon fast zu spät für ihn.

20 höchst dämonische Gegner

Immerhin 20 verschiedene dämonische Gegner lauern auf unseren Helden. Dieser muß sich tatkräftig, mit Händen, Füßen und zahlreichen Waffen, die er unterwegs findet, zur Wehr setzen. Derartige Kämpfe kennen wir ja bereits aus den eingangs erwähnten Spielen der ersten Generation dieses Genre.



In dieses Monster verwandelt sich unser geliebter Chefredakteur für gewöhnlich, wenn wir unsere Artikel zu spät abgeben

Quasi im Vorbeigehen sind aber auch noch die zahlreichen Rätsel um den Tod von Adams Vater zu entschlüsseln. Ein alter Freund des Verstorbenen und einige im Haus versteckte Hinweise führen unseren Helden schließlich auf die richtige Spur.

Realms Of The Haunting bietet volle zwei Stunden Filmmaterial. Fast immer, wenn Adam etwas neues herausgefunden hat, beginnt ein kurzer Videoclip. Gedreht wurden diese Filmschnipsel in den renommierten Bright Light Studios im britischen Warwickshire. Und wer die Bilder auf diesen Seiten aufmerksam betrachtet, wird auch unschwer erraten können, an welchem großen Filmprojekt die Studios zuletzt mitgearbeitet haben: Es war der Horror-Klassiker "Nightmare on Elm Street".

Anm. des Chefmonsters: Ach ja, das war doch der Film über Freddy Quinn... nein, Meißner... auf jeden Fall so ähnlich!

Ganz passabel ist aber auch die Grafik im eigentlichen Spiel. So wurden die verschiedenen Monster aufwendig gerendert. Die einzelnen Räume im Haus sind sehr exakt umgesetzt, inklusive diverser Gegenstände wie Möbel, Bücher und Kerzenleuchter. Apropos: Kerzenleuchter. Die haben in diesem Spiel neben der Beleuchtung auch noch eine weitere Funktion. Welche das ist, verraten wir hier natürlich nicht. Denn wie der Volksmund sagt: Selber herausfinden macht fett (oder tot).

Mir hat Realms Of The Haunting gut gefallen. Denn zum einen liebe ich gut verpackte Rätsel, zum anderen habe ich aber auch die alten indizierten Games recht gerne gespielt. Und die dort erlernten Kampfpraktiken konnte ich bei Realms des öfteren einsetzen. Ein wirklich gutes Spiel lebt eben immer auch von der richtigen Mischung aus Action, Spannung und Gehirnakrobatik. Daß sich das Spiel deswegen keinem Genre mehr zuordnen läßt, kann man unter diesen Umständen gut verschmerzen.

REALMS OF THE HAUNTING

Alternativen:
Daggerfall
Bethesda Softworks ● ca. 100 Mark
Cyberia II
Virgin ● 119, 95 Mark
Die Freddy Krüger-Filmreihe

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, VGA/SVGA, MS-DOS 5.0 oder Windows 95

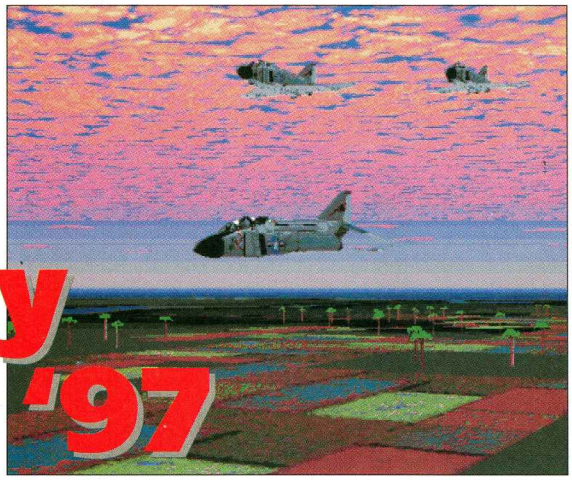
Pro
Jede Menge Film
Nette Special-Effects

Kontra
Eigentlich nichts

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 80

"Ein Redakteur muß doch wissen, worüber er schreibt", meinte Klaus und zwang den armen Lorenz in das Cockpit eines startbereiten Kampfjets.



U.S. Navy Fighters '97

Als Fachverlag für anspruchsvolle Literatur über Waffensysteme aller Art hat sich Jane's in den USA einen guten Namen gemacht. Spielern ist Jane's vor allem durch die Kooperation mit Electronic Arts bekannt, aus der regelmäßig exzellente Kampf-Simulationen hervorgehen. So beeindruckte beispielsweise der Hubschrauber-Simulator AH-64D Longbow durch gute Grafik, spannendes Gameplay und ein umfangreiches Online-Handbuch mit Informationen über alle im Spiel vorhandenen Waffensysteme.

Unter Gamern gefürchtet sind allerdings die hohen Hardware-Anforderungen der Jane's-Simulationen, die mit der schnellen und detailreichen Grafik fast zwangsläufig einhergehen.

Trau keinem unter 133

So sei gleich zu Beginn verraten: U.S. Navy Fighters '97, Sequel der erfolgreichen 96er-Programmversion, sollten Sie mindestens auf einem Pentium 133 spielen, um auf akzeptable Bildwiederholraten zu kommen. Ein Pentium 90 wird vom Hersteller als absolutes Minimum genannt. Zwar können Sie die Bildschirmauflösung auf 320 mal 200 Pixel herunterfahren. Doch echter Spielspaß will mit dieser Einstellung einfach nicht aufkommen.

Bei U.S. Navy Fighters '97 haben sich EA und Jane's die Arbeit gerecht geteilt. So zeichnen die Bücherwürmer für eine umfangreiche Datenbank mit Informationen über vierzig Jahre Kampfflugzeuge verantwortlich, während die Programmierer von EA den Programmcode für den Action-Part beisteuerten. Allein die komplett ins Deutsche übersetzte Datenbank

Exzellente Flugzeugsimulation mit hohem Realitätsgrad

lohnt schon fast den Kauf der CD. Denn wer sich für Flugzeuge interessiert, findet hier zahlreiche Modellzeichnungen, Videos und Hintergrundberichte über Entwicklung und Einsatz so bekannter Düsenjets wie den Starfighter F-104, die F/A-18D Hornet oder die MiG-21F Fishbed-C. Auf Wunsch können Sie von der Datenbank aus abheben zu einem Probeanflug mit dem gerade angewählten Flugzeug.

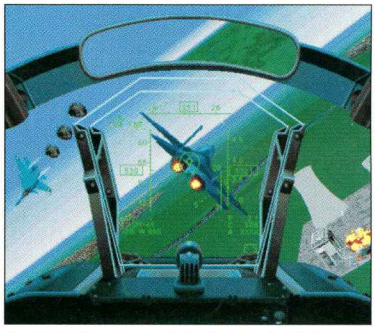
Haben Sie die Datenbank durchstöbert, können Sie zu den eigentlichen Missionen durchstarten. Als Einsatzgebiete hat EA diesmal die Regionen Kurilen (eine Inselgruppe an der russisch-japanischen Grenze), die Ukraine und Vietnam im Angebot. Über 60 verschiedene Aufträge für Einzelspieler stehen Ihnen in den drei Einsatzgebieten zur Verfügung.

Lust auf kuriose Luftkämpfe?

Auch bei der Auswahl an Flugzeugen greift das Spiel in die Vollen: Auf einem Flugzeuger hält die Navy fast alle Kampfjets für Sie bereit, die in der Militärgeschichte Rang und Namen haben. Die meisten davon werden Ihnen bereits aus dem Jane's-Handbuch auf der CD bekannt sein. Für Spieler mit Sinn für ungewöhnliche Luftkämpfe bietet das Programm auch die Propellermaschine AC-130U Spectre, ein großformatiges Transportflugzeug. Das ist zwar garantiert ungeeignet für den Kampf gegen russische MiGs. Aber allein der Versuch macht schon Spaß. Und notfalls können Sie sich mit dem Schleudersitz retten. Ersatzflugzeuge für den nächsten Einsatz gibt's bei diesem Spiel ja genug.



In den Häuserschluchten der Großstadt macht der Luftkampf besonders viel Spaß



Ihr Zielsuchsystem erfaßt jedes feindliche Flugzeug



Der Luftkampf verlangt viel Übung vom Spieler

Vor jeder Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing an der Landkarte. Anschließend folgt die Wahl des geeigneten Flugzeugs und die Bewaffnung. Dann beginnt der Einsatz im Kampfgebiet. Start- und Landepunkt ist meist ein Flugzeugträger in der Nähe Ihres Zielpunktes.

Neueinsteiger werden wahrscheinlich spätestens an dieser Stelle das Menü mit den Cheat-Funktionen aufrufen: Hier können Sie beispielsweise Ihren Munitionsvorrat auf unendlich schalten, Bruchlandungen abstellen oder die Kampfkraft Ihrer Feinde reduzieren. Außerdem können Sie die von Jet-Piloten gefürchteten Redouts und Blackouts abschalten. Dies sind kurzzeitige Erblindungen, die auftreten, wenn das Blut im Körper des Piloten durch zu hohe Beschleunigungswerte aus dem Kopf weicht (Blackout) oder mit hohem Druck hineinschießt (Redout).

Der Effekt: Der Pilot sieht entweder nur noch schwarz oder rot. Der Bildschirm verfärbt sich entsprechend und nur das Pochen des eigenen Herzschlages dringt noch aus den Boxen. Natürlich treten solche unangenehmen Effekte vorzugsweise im härtesten Luftkampf auf, etwa wenn Sie mit einer schnellen Wende einen Verfolger abschütteln wollen. Das Abschalten dieser Körperreaktionen kann Ihnen also möglicherweise das Leben retten.



Hier fliegen die Fetzen

Realitätsnähe

Auch sonst beeindruckt das Spiel mit einer hohen Realitätsnähe. Benutzen Sie beispielsweise Ihren Schleudersitz in großer Höhe, so fällt Ihr Pilot erst einmal einige tausend Fuß in korrekter Freifallhaltung, bevor



Auf dem Deck des Flugzeugträgers hinterlassen explodierende Jets häßliche Flecken

sich sein Fallschirm dicht über dem Boden schließlich öffnet – ganz so wie im richtigen Leben. Fast überflüssig zu sagen, daß auch die Flugzeuge selbst äußerst präzise dargestellt werden, beispielsweise in unterschiedlichen Tarnfarben, mit aus- oder eingefahrem Fahrwerk und brennendem Triebwerksstrahl. Ebenfalls überflüssig zu erwähnen, daß dies alles ordentlich auf die Rechner-Performance schlägt. Wer also einen flüssigen Luftkampf wünscht, sollte selbst mit einem schnellen PC nur eine mittlere Bildschirm-Auflösung wählen.

Nur für die Entwicklung vernünftiger Soundtracks fehlte den Spielemachern von EA offensichtlich die Zeit. Was hier neben den üblichen Schuß- und Hydraulik-Geräuschen als Musik aus den Boxen dringt, ist allenfalls C64-Standard von vorgestern. Die Melodie selbst wäre wohl eher auf einer Beerdigung angebracht und wird gerade bei längeren Flügen sicher so manchen labilen Piloten in den Freitod durch Bruchlandung treiben.

Wenn Sie aber den Musik-Regler im Options-Menü auf Null stellen, steht Ihrer Piloten-Karriere eigentlich nichts mehr im Wege. Haben Sie schließlich alle Einsätze durchgespielt, können Sie sich eigene Missionen stricken. Das Programm bietet hierfür einen Mission Creator, in dem Sie die drei vorgebenen Landkarten ganz nach Ihren Wünschen mit Landeplätzen, Flugzeugen oder Gebäuden bestücken können. Für Besitzer eines Modems lohnt sich das Stöbern im Internet. Wie bereits für den Vorgänger, werden wohl auch für Navy Fighters '97 schon bald zahlreiche selbstgemachte Einsätze im Internet angeboten. Lassen Sie doch einfach mal eine der zahlreichen Suchmaschinen, zum Beispiel www.yahoo.com, nach dem Wort "usnf" suchen. Sicherlich werden Sie einige Homepages von Navy Fighter-Fans bieten. Die halten neben zahlreichen Missionen oft auch noch einige gute Spieltips und Patches zum Download bereit.

Insgesamt ist U.S. Navy Fighters ein exzellenter Flugsimulator geworden, der langanhaltenden Spielspaß garantiert. Hätten die Programmierer das Spiel allerdings nicht für Windows 95, sondern für DOS geschrieben, würde es wohl auch auf langsameren Rechnern noch gut laufen. Leider aber lassen sich DOS-Spiele gerade in den USA nicht mehr verkaufen, weil Sie irrtümlicherweise als veraltet gelten. Eine dicke Abwertung gibt es außerdem für den Sound. Zwar ist er bei diesem Spiel nicht besonders wichtig, aber als Tüpfelchen auf dem i hätte eine bessere Soundkulisse die Navy Fighters in unserer Wertung sicherlich in die 90er-Kategorie gehoben.

U.S. NAVY FIGHTERS '97

Alternativen:
F-22 Lightning II
NovaLogic ● ca. 100 Mark
Top Gun: Fire at Will
Microprose ● kostenlos zum PC Power-Abo
Flying Corps
Rowan Software ● in Vorbereitung

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 90 Mhz, 16 MB, SVGA, Windows 95

Pro
Hoher Realitätsgrad
Datenbank
Viele Flugzeuge zur Auswahl

Kontra
Soundtracks
Unnötige Hardware-Anforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**13 von 20**
TOTAL:	**86**

International Moto X

Im Schlamm wühlen war schon immer Lorenz' heimliche Leidenschaft. Nun durfte er ungestraft die Sau rauslassen.

Heute, liebe Leser, möchte ich einen Spieletest einmal mit einer Weisheit des alten Konfuzius beginnen. Der sagte einst beim Reis naschen zu seinen ehrfurchtsvoll lauschenden Schülern: "Ihr lieben Jünger, es gibt ...", oder nein Moment, wahrscheinlich sagte er es vielmehr so: "Ihl lieben Jüngel, es gibt Jugendsünden, die velgißt ihl, und solche, die velgeßt ihl nie."

Vermutlich dachte der alte Konfuzius bei letzterem vor allem an das Motorradfahren. Denn kaum ein Laster hat mich so konsequent durchs Leben verfolgt wie meine in frühester Kindheit ausgebrochene Leidenschaft für motorisierte Zweiräder. Selten gab es seitdem einen Sommer, in dem ich nicht mindestens eines dieser als Reisbrenner, Güllepumpen oder Gummikühe geliebkosten Gefährte über Landstraßen hetzte und mich dabei sauwohl fühlte.

Klar also, daß Klaus mich sofort als Tester im Visier hatte, als die CD mit International Moto X auf seinem Schreibtisch landete. Handelt es sich hierbei doch um eine reinrassige Motocross-Simulation. Und Motocross ist in Klaus' Augen eben bloß ein Unsport, bei dem sich ein paar verrückte Motorradfahrer in albernen Ritterrüstungen mit ihren penetrant stinkenden Fahrzeugen durch meterhohen Schlamm und knietiefe Erdlöcher wühlen.

Anm. des Chefcrossies: Eben, und genau aus jenem Grund durftest du es auch testen!

Zugegeben, Klaus hat mit dieser Beschreibung nicht ganz unrecht. Aber zur Ehrenrettung der Motocrosser, und weil eben auch in meiner Brust ein kleiner Zweitakter schlägt, nahm ich den Auftrag an und installierte die CD auf meinen Testrechner.

Gewöhnliche Renn-Simulation

Auf den ersten Blick ist International Moto X nur eine ganz gewöhnliche Rennsimulation, bei der sich eine Handvoll Fahrzeuge (in diesem Fall genau acht) auf einer abgesteckten Fahrbahn im Kreis drehen. Auf den zweiten und dritten Blick allerdings auch noch. Der einzige bedeutende Unterschied zu Spielen wie Network Q RAC Rally Championship oder Nascar Racing liegt in der Zahl der Räder am Fahrzeug (dort vier, hier zwei). Ansonsten ist dieses Game wirklich nur eine Neuauflage des sattsam bekannten Rennsport-Genres, Unterabteilung: Rallye-Fahrzeuge.

Auf insgesamt rund 30 Rennstrecken treten bis zu acht Motorradfahrer gegeneinander an. Die einzelnen Kurse sind recht kurz, außer dem ständigen Auf und Ab, den vielen Kurven und den jungen Damen am Zieleinlauf halten die einzelnen Strecken allerdings wenig Abwechslung bereit. Daran ändern auch die landestypischen Wetterbedingungen, wie Schnee

Ein Brot-und-Butter-Rennspiel im Rallye-Format

in der Schweiz und Regen in Deutschland, wenig.

Etwas größer ist die Auswahl dagegen bei den Motorrädern. Die Fahrer gewinnen bei den



Sekunden vor dem Start haben die Motorcrosser nur noch Schlamm im Kopf



Im Splitscreen-Modus können zwei Spieler gegeneinander antreten



Motocross ist ein ewiges Auf und Ab



Mit den Siegprämien können Sie Ihr Moped aufrüsten



Soll Ihr Fahrer wie ein Papagei aussehen? Kein Problem dank Farbmenü



Ein Schlag ins Wasser, dieser Ritt auf der Crossmaschine

einzelnen Rennen Geldbeträge, deren Höhe jeweils von ihrer Plazierung abhängt. Mit diesen Geldbeträgen können sie ihre Crossmaschine reparieren (was gerade nach Downhill-Rennen bitter nötig ist) oder technisch aufrüsten. So gibt es beispielsweise bessere Reifen, eine geländegängigere Federung und ein Motor-Tuning. Wer alle Rennen der 125ccm-Einstiegs-Klasse gemeistert hat, kann außerdem irgendwann mit einer hubraumstärkeren Maschine antreten. Zu Übungszwecken gibt es neben dem klassischen Wettkampf noch einen Trainingsmodus und das Zeitfahren, bei dem Sie bestehende Rundenrekorde des Computers oder anderer Spieler knacken können.

Langweilige Landschaft

Nicht vom Hocker reißen konnte uns die Grafik des Spiels. Verständlich, daß der Renncircus aus Performance-Gründen in VGA programmiert werden mußte. Das ist aber keine Entschuldigung für die ziemlich langweilige Landschaft, deren einzige Farbtupfer die oben erwähnten Damen am Zieleinlauf sowie gelegentliche Fähnchen und Streckenposten sind. Zumindest das hübsche Intro hätte hier eigentlich ein bißchen mehr erwarten lassen.

Eine Beleidigung für das Ohr eines jeden Motorradfahrers sind die Soundeffekte bei diesem Game: Zugegeben, die im Motocross üblichen Zweitaktmotoren klingen äußerst unschön. Sie werden daher auch gerne als Zwiebacksägen bezeichnet. Allerdings haben die Tontechniker von Warner Interactive beim Griff in ihr Tonarchiv ziemlich daneben gegriffen. Akustisch kommt mit dem hier dagebotenen Synthetik-Klang garantiert kein Renn-Feeling auf. Was da aus den Boxen tönt, ähnelt kein bißchen einem echten Motorrad. Genau genommen, klingt es einfach nur nach Spielautomat.

Damit wäre dieses Game eigentlich reif für einen saftigen Verriß. Doch zwei Dinge haben mir bei International Moto X sehr gut gefallen und das Spiel somit vor einer blamablen Note im unteren Punktebereich bewahrt. Erstens: Der Multiplayer-Modus mit Splitscreen. Auf einem horizontal geteilten Bildschirm können zwei Spieler gegeneinander antreten und die Dreckbrocken fliegen lassen. Jeder von ihnen



Nicht vergessen: Der Gasgriff ist rechts

kann in einer Monitor-Hälfte sein Fahrzeug sehen und gleichzeitig den Gegner in der anderen Hälfte beobachten. Wer gerade keinen zweiten PC für ein Netzwerk zur Hand hat (und das dürfte bei den Leuten, die ihre Spiele nicht im Büro starten, wohl die Mehrheit sein) kann so trotzdem gegen einen menschlichen Gegner spielen.

Integrierter Level-Editor

Zweitens überraschte uns dieses Spiel mit einem eigenen Level-Editor. Wer will, kann sich hier seinen eigenen Rennkurs zusammen bauen, und anschließend dort seinen persönlichen Weltrekord aufstellen. Der Level-Editor ist einfach zu bedienen, und der erste Rennkurs ist damit im Nu gezaubert. Denken Sie sich doch einmal eine richtig fiese Strecke aus, mit plötzlich Kurven hinter Bergkuppen, mit Wassergräben und Buckelpisten. Fahren Sie diesen Kurs dann anschließend gegen gute Freunde oder (wenn diese gerade nicht zur Stelle sind) gegen Redakteurskollegen: Sie werden Ihren Heidenspaß damit haben.

Viel Licht und viel Schatten also bei diesem Spiel. Als Rennspiel bietet International Moto X wenig neues. Bei einem Preis von rund hundert Mark könnte man da eigentlich schon etwas mehr erwarten. Haben Sie allerdings in ihrem Freundeskreis ein paar gute Gegner gefunden, kann das Spiel trotzdem noch ordentlich Spaß machen. Solospieler aber sollten besser die Finger davon lassen.

INTERNATIONAL MOTO X

Alternativen:
Network Q RAC Rally Championship
Europress ● ca. 90 Mark
Monster Truck Madness
Microsoft ● ca. 90 Mark
Fasttrack Racing
Topware ● 20 Mark

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Minimum:
486 DX 25, 4 MB, VGA, MS-DOS 5.0

Pro
Level-Editor
Splitscreen

Kontra
Langweilige Landschaften
Ausgelutschtes Spielkonzept

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	8 von 20

TOTAL: 60

Necrodome

Seitenaufprallschutz ist lebenswichtig, diese Erfahrung machte Martin Mirbach in Necrodome. Seitdem rüstet er sein Auto nach und nach zum Panzer hoch.

Enschede, Power-Tower, vor gar nicht allzu langer Zeit. Es war ein milder Montag morgen, und ich freute mich darauf, nach einem geruhsamen Wochenende vor der PlayStation endlich wieder an meinen Schreibtisch zu dürfen und das eine oder andere Spiel zu testen. Deswegen war ich auch so früh dran, um halb neun würden die Kollegen bestimmt noch tief und selig schlummern. Dachte ich, und ich dachte falsch. Schon als ich die Tür zu den heiligen Hallen aufschloß, schlug mir ein wabernder Dunst aus frischem Kaffee, kaltem Zigarettenqualm und den Restgerüchen einer Fast-Food-Mahlzeit ins Gesicht. Ich folgte der Duftspur, die mich direkt in unseren Konferenzraum führte, und fand zwei völlig übernächtigte, unrasierte und seit mindestens 48 Stunden mit keinem Tropfen Wasser in Berührung gekommene Schreiberlinge. Marco und Markus hatten sich hier ein kleines Netzwerk eingerichtet und dazu die Hälfte unserer PCs fest miteinander vertaut. Weiß der Teufel, wer sonst noch das Wochenende hier verbracht hat, wie üblich waren aber die beiden M mit besonderer Standhaftigkeit gesegnet. Auf den Monitoren flimmerten noch die blutrünstigen Bilder eines mittlerweile indizierten Ballerspiels, dessen Namen Sie sich bestimmt denken können.

"Leute, was ist denn hier passiert?" entfuhr es urplötzlich aus meinem sonst so wenig schwatzhaften Mundwerk.

"Erstens stinkt's, zweitens brauchen wir den Konferenzraum gleich für unseren Besuch und drittens hätte ich gern meinen PC zurück. Ich gedenke nämlich im Laufe des Tages die eine oder andere Arbeit zu erledigen. Und überhaupt, diese ewige Ballerei, immer dasselbe und hirnlos noch dazu..." An diesem Punkt unterbrach Markus meine anschwellende Haßtirade mit einem seligen Lächeln: "Guten Morgen, lieber Martin. Wie geht's denn so, schönes Wochenende gehabt? Setz' dich, nimm dir 'nen Keks und entspann' dich. Vielleicht solltest du hin und wieder auch mal 'ne Runde ballern, dann wirst du auch gelassener." Da fällt einem doch nichts mehr ein. Die spinnen, die Schotten!

Anm. d. Chefschotten: Für alle die's noch nicht wissen: Markus behauptet ständig, demselben Clan zu entstammen wie ein gewisser Connor McLeod. Vielleicht kommt daher ja der Geiz...



Bei einer der 30 Arenen handelt es sich um eine Eislandschaft. Trotzdem werden Ihre Gegner Ihnen ordentlich einheizen



Dies ist nur eine von vielen möglichen Perspektiven. Aber aus der Ich-Perspektive und in 3-D sieht's doch immer noch am schönsten aus

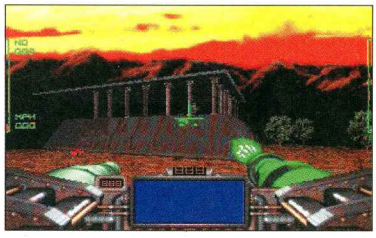
Das Spiel

Die Handlung in Necrodome ist einfach und schnell erzählt. In ferner Zukunft sind die Sitten verroht. Jede größere Stadt errichtet Arenen, in denen Freiwillige in ihren hochgerüsteten Autos gegeneinander antreten und sich gegenseitig den Garaus machen. Die Massen lieben das Spektakel, und für jeden jungen Mann mit eigenem fahrbaren Untersatz ist die Teilnahme an diesen Wettkämpfen das absolut Größte. Schon bald entstand die Idee, ein ganzes Turnier daraus zu entwickeln. So können erfolgreiche Teilnehmer in den Arenen sämtlicher Städte gegeneinander antreten.

Abwechslungsreiche Hintergründe, astreiner Soundtrack und gutes Handling



Jo, Treffer! Von diesem Gegner wird wohl nur ein Häuflein Asche übrig bleiben



Irgendwo da drin muß doch die Flagge sein...

Wer es schafft, alle Turniere heil zu überstehen, wird in den Necrodome eingeladen. In dieser geheimnisvollen Super-Arena warten die brutalsten Gegner und die größten Herausforderungen auf die Besten der Besten. Aber bisher hat es noch niemand soweit geschafft...

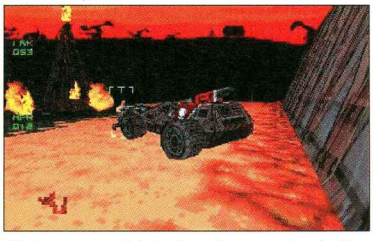
Das Gameplay ist im Grunde ebenfalls simpel, jedoch alles andere als einfach. Man startet mit seinem Fahrzeug in jeder Arena von einem bestimmten Startpunkt und versucht, eine irgendwo versteckte Flagge zu erobern und damit zum Startpunkt zurückzukehren. Wer dies geschafft hat, darf sich "Master of the Arena" nennen und wird zu weiteren Turnieren eingeladen. So geht's dann weiter bis zu Necrodome. Theoretisch jedenfalls, denn in der Praxis erweist sich dieses Vorhaben als absolut schwierig. Die Gegner sind vielfältig, zum Teil unberechenbar, und das Wörtchen "Gnade" entzieht sich ihrem Vokabular. Gespielt wird aus einer realistischen 3-D-Perspektive heraus, womit wir erst einmal bei einer Gemeinsamkeit mit anderen 3-D-Shoot'em-Ups wären, die aber allesamt weder beworben noch frei verkauft werden dürfen. Und da hätten wir auch schon den nächsten gemeinsamen Nenner. Denn ich kann mir sehr gut vorstellen, daß auch hier die Zensoren unverzüglich zuschlagen werden. Ultrahart geht's nämlich bei Necrodome zur Sache, obwohl die Gewaltdarstellungen für meinen Geschmack ganz eindeutig ins Satirische überzogen wurden und daher keine eindeutig menschenverachtenden Tendenzen, wie etwa seinerzeit in Gender Wars, erkennbar sind. Aber war das nicht auch bei anderen Spielen so, und haben es auch dort die Herren und Damen Jugendschützer ganz anders gesehen?



Was'n da los? Auflauf, oder was? Werd' wohl erst mal 'n bißchen Platz schaffen müssen...



Da wollte sich doch einer unter der Palme verstecken! Aber unser Zielsystem hat ihn doch sofort erfaßt



Schönes Auto, sieht sehr solide aus. Das hol' ich mir jetzt

Gute Technik, gute Ideen

Wer keine Lust hat, Necrodome so ganz allein zu spielen, kann noch einen zweiten Haudegen auf dem Beifahrersitz plazieren. Dieser übernimmt dann die Funktion des Bordschützen, so daß man sich ganz auf die Fahrerei konzentrieren kann. Natürlich ist es ebenso möglich, das eigene Fahrzeug harakirimäßig in die Luft zu jagen. Dann landet man ein paar Blocks weiter als (angeschlagener) Fußgänger. Übrigens kann man auch so aus einem Auto aussteigen, etwa weil an der Straßenecke ein viel besseres parkt, das man sich unter den Nagel reißen möchte, oder einfach weil einem das eigene Vehikel unter dem Hintern weggeschossen wurde. Aber Vorsicht, als Fußgänger ist man leichte Beute. Auch Rennen und Hakenschlagen hilft auf die Dauer nicht weiter, vom akuten Mangel an schwerem Geschütz ganz zu schweigen.

Technisch gibt es an Necrodome nicht viel zu bemängeln. Außer vielleicht, daß es mit dem angegebenen Minimum nicht so läuft, wie es laufen sollte. Bei eingeschalteter Perspektivenkorrektur, mit sämtlichen Schattierungen und in höchster Auflösung sehen die Grafiken toll aus, um ruhig zu laufen braucht's aber viel Takt und viel RAM. Und selbst dann nimmt das Spiel Windows 95 voll in Beschlag, Multitasking wird von vornherein abgeschaltet. Also: Entweder Sie spielen Necrodome, oder Sie machen was anderes. Auch der hohe Schwierigkeitsgrad (obwohl einstellbar) wird auf so manchen Anfänger abschreckend wirken. Dafür gibt es aber schöne und abwechslungsreiche Hintergründe, einen astreinen Soundtrack und gutes Handling. Ach ja, Spielspaß pur, den gibt es auch noch dazu!

Zurück an die Arbeit

Enschede, Power-Tower, letzten Montag. Eine mir bekannte, sonore Stimme dringt an mein Trommelfell, während sich gleichzeitig eine zehn Pfund schwere Riesenpranke auf meiner rechten Schulter plaziert. "Na, mein Junge, wie war das doch gleich mit den stupiden, hirnlosen Ballerspielen? Immer dasselbe und so?" Ich öffne die Augen und erkenne langsam, ganz langsam, wo ich mich befinde. Das ist doch mein Arbeitsplatz in der Redaktion, irgendwie muß ich an meinem Schreibtisch eingenickt sein. Und neben mir steht Markus Brodrick und lächelt zufrieden in sich hinein. Ein Blick auf meinen Monitor offenbart die ganze Wahrheit: Nicht nur, daß mich Necrodome wer weiß wie lange an den PC gefesselt hat, auch bis in die letzte Arena habe ich es noch nicht geschafft. Aber darum kümmere ich mich später, jetzt brauche ich erst mal 'nen frischen Kaffee und irgendwas von McDonald's.

Anm. des Chefburgers: Unserem Fan Jens aus Ulm (Gruß) zuliebe solltest Du eher zu einem Schokokeks greifen.

Oder nein, erst kommen Rasur und Dusche, ich bin ja seit mindestens 48 Stunden mit keinem Tropfen Wasser in Berührung gekommen...

NECRODOME

Alternativen:
(indiziert)
iD Software ● ca. 80 Mark
Final Doom
iD Software ● 49,95 Mark
Virtua Cop
Sega ● ca. 90 Mark

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA

Pro
Action und Spielspaß en masse
Fantastischer Soundtrack
Gnadenlos überzogene Härte

Kontra
Hoher Schwierigkeitsgrad
Braucht alles, was Rechner und Spieler zu bieten haben

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	18 von 20
TOTAL:	**84**

Daytona USA

Mit 220 Sachen an der Leitplanke entlanggeschrammt. Die Funken sprühen und ein Zittern geht durch das Chassis des Rennwagens. Doch Lorenz Steinke hat die Sache im Griff, steuert seinen Boliden sicher zurück auf die Fahrbahn und fährt dann souverän als erster über die Ziellinie.

Mit der Automatenversion des Arcade-Rennspiels Daytona USA traf Sega den Geschmack vieler Spielhallenbesucher: Ein einfaches Rennspiel mit guter Grafik, viel Action und ohne kompliziertes Menü-Gehangel zum Einstellen der Bereifung oder der Stoßdämpfer. Nur einsteigen, losfahren und jede Menge Spaß haben. Das kam an und traf den Nerv der Hobby-Rennfahrer. Nun hat Sega auch eine PC-Version des Spiels entwickelt. Wir sind probegefahren auf den heißesten Rennstrecken Amerikas.

In den letzten Jahren haben die klassischen Rennspiele eine ernsthafte Konkurrenz durch die Rennsport-Simulationen bekommen. Viele Spieler fanden Gefallen daran, ihr Fahrzeug nicht nur möglichst schnell über die Piste zu hetzen, sondern nebenbei auch noch den zugehörigen Rennstall zu managen: Fahrer trainieren, Geld auftreiben und gemeinsam mit den Technikern das letzte aus dem Wagen herauskitzeln. Das gefiel besonders der simulationsvernarrten, deutschen Spielergemeinde. Der Erfolg des F1-Managers von Software 2000 beweist dies.

Gas, Gas, Gas

Zurück zu den Wurzeln drängte es hingegen die Programmierer von Sega. Nicht umsonst nannten sie ihr Rennspiel Daytona USA. Denn Daytona ist ein Kurs, der wie kaum eine andere Rennpiste dieser Welt für den gnadenlosen Verschleiß von Rennwagen und -fahrern steht. Daytona-Fans interessieren sich nicht für die richtige Reifenmischung, Sperrholzplatten unter dem Fahrzeugboden oder das erste Kind des ehemaligen Weltmeisters. In Daytona ist das Stock-Car Rennen die Hauptsache, alles andere unwichtig. "Gas, Gas, Gas" ist die einprägsame Devise der Daytona-Piloten.

Mit diesem Motto läßt sich auch das Prinzip von Daytona USA auf den Punkt bringen. Nach dem Starten des Spieles wählen Sie zwischen dem Arcade- und dem PC-Modus. Im Arcade-Modus kämpfen Sie nicht nur gegen die anderen Fahrer, sondern auch noch gegen eine Stoppuhr. Läuft deren Countdown-Zähler im Rennen aus, ist das Spiel für Sie beendet.

Nach der Wahl des Modus suchen sich einen Wagen aus. Im Arcade-Modus gibt es einen Schalt- und einen Automatik-Wagen. Der Schaltwagen verlangt zwar etwas mehr Handarbeit vom Fahrer, entschädigt dafür aber mit einer etwas höheren Endgeschwindigkeit. Gleich vier Fahrzeuge hält der PC-Modus für Sie bereit. Menüs für die Progression der Federdämpfung, die Lackierung des Außenspiegels oder die Spoilerstellung am Pilotenhelm suchen Sie allerdings vergebens.

Drei Rennstrecken stehen Ihnen zur Auswahl. Das Angebot reicht vom simplen Anfänger-Kurs ohne Schikanen über die Piste für Fortgeschrittene bis zum absoluten Profi-Track. Der wartet mit zahlreichen Überraschungen auf, etwa unübersichtlichen



In der Boxengasse werden Verschleißteile ausgewechselt



Im PC-Modus stehen vier Fahrzeuge zur Auswahl



Das Armaturenbrett in der Fahrzeugperspektive ist leider nicht animiert

Ein echtes Crash-Rennspiel ohne Kompromisse, aber mit reichlich Blechschäden



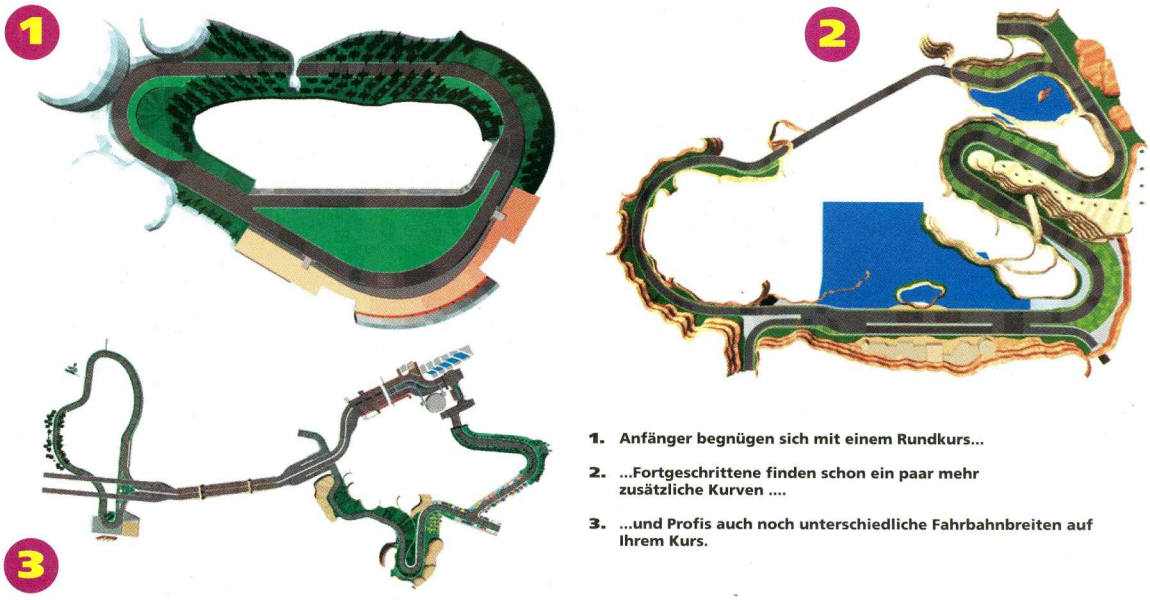
Die feinen Landschaftstexturen verlangen mindestens einen Pentium



Zwischendurch lohnt der Blick auf die Figuren und Schilder am Streckenrand



Tunnel, Bergkuppen und wechselnde Fahrbahnbreiten sorgen für Abwechslung



1. **Anfänger begnügen sich mit einem Rundkurs...**
2. **...Fortgeschrittene finden schon ein paar mehr zusätzliche Kurven ....**
3. **...und Profis auch noch unterschiedliche Fahrbahnbreiten auf Ihrem Kurs.**

Kurven und wechselnden Fahrbahnbreiten. Haben Sie sich für eine Strecke entschieden, geht es sofort an den Start. In einem Feld von 40 Stock-Cars treten Sie an um den Sieg auf dem wohl bekanntesten Crash-Kurs Amerikas.

Falten in der Motorhaube

Die Daytona-Rennen sind nicht gerade als materialschonend bekannt. Und so werden auch Sie bei diesem Spiel mehr als einmal mit Ihrem Fahrzeug an den Banden und Leitplanken entlangschleifen oder gegen die vielen Schilder und Mauern crashen. Aber keine Angst – die Fahrzeuge bei diesem

Nicht denken – lenken!

Spiel halten eine ganze Menge aus. Selbst den Zusammenstoß mit einer massiven Betonwand steckt Ihr Wagen gut weg. Allenfalls ein paar Falten in der Motorhaube bleiben Ihnen als Trophäe erhalten. Trotzdem sollten Sie regelmäßig die Boxengasse aufsuchen um Verschleißteile, insbesondere die Reifen, zu erneuern.



Der Bildschirm wirkt schon fast überladen bei so vielen Anzeigen

Fast schon ein wenig überladen wirkt der Bildschirm. Neben den Anzeigen für Rundenzeiten, Geschwindigkeit und Drehzahl gibt es noch eine Gesamtübersicht der Strecke und eine Art Radar, in dem Sie von hinten herankommende Fahrzeuge sehen können. Vier verschiedene Fahrzeug-Perspektiven stehen zur Auswahl. Etwas lieblos ist die Cockpit-Ansicht, bei der lediglich ein Armaturenbrett am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird, in dem es nicht mal einen animierten Tacho oder einen Drehzahlmesser gibt.

Ansonsten hat sich Sega bei der Grafik um möglichst originalgetreue Wiedergabe der Automaten-Version bemüht. Die texturierten Landschaften und das ständige Auf und ab der Kurse verlangen natürlich ordentlich Rechenpower von Ihrem PC. Als Minimalanforderung nennt Sega hier einen Pentium 75. Mindestens 100 MHz Taktrate sollte Ihr Gerät aber schon haben, um einen einigermaßen flüssigen Bildaufbau zu garantieren. Auch bei Sega ist der Zug für 486er-Besitzer also abgefahren.

Keine Joystickunterstützung

Einen dicken Tadel gibt es von uns für die fehlende Joystick-Unterstützung. Daytona USA kennt nur Tastatur und Game Pad als Eingabegeräte. Da wohl nur eine Minderheit der PC-Gamer ein Pad besitzt, bleibt für die meisten Spieler nur die Steuerung über das Keyboard – für echte Racing-Freaks eine Zumutung. Hier macht sich eben nachteilig bemerkbar, daß Sega in erster Linie Konsolen- und Automatenspiele herstellt.

Passend zum Genre sind die schnellen und rhythmusbetonten Soundtracks auf der Spiel-CD. Sie liegen als separate CD-Spuren vor, können also über jeden CD-Player abgespielt werden. Ansonsten ist die Akustik bei diesem Game eher Nebensache.

Daytona USA ist ein klassisches Rennspiel ohne störenden Schnickschnack. Wenn Sie einfach nur mal zwischendurch ein paar heiße Runden drehen wollen, werden Sie an diesem Spiel Ihre Freude haben. Besitzer von 486er-PCs oder Simulations-Freaks schauen sich besser anderswo um.

DAYTONA USA

Alternativen:
Whiplash
Interplay ● ca. 80 Mark
Track Attack
Microprose ● ca. 100 Mark
Network Q RAC Rally Championship
Europress ● ca. 90 Mark

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Automaten-Umsetzung
Vier Kameraperspektiven

Kontra
Keine Joystick-Unterstützung

Spiel-/Dauerspaß:	**38 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 76

Amok

Martin Mirbach absolvierte einen Tauchkurs für wasserscheue Nichtschwimmer. Und das auch noch unter erheblich erschwerten Bedingungen...

Manchmal ist in der Redaktion einfach die Hölle los. Das Telefon hört nicht auf zu schellen, die Kollegen kaspern ununterbrochen herum und Klaus verlangt im 15-Minuten-Takt nach fertigen Texten. Wenn dann noch die fleißigen Männer von der Telekom eine neue ISDN-Anlage installieren und dazu ständig in sämtlichen Räumen bohren und schrauben, fällt einem schon mal die Decke auf den Kopf. Genau so ging es mir, als ich Amok testen wollte. Und deshalb ergriff ich die Flucht. Schnell noch ein hastiges "Und tschüs, bis morgen!" in die Runde gebrüllt und ab nach Hause.

Herrlich diese Ruhe hier. Der Teekessel flötet fröhlich vor sich hin, die Schokokekse warten darauf, von mir vernascht zu werden.

Anm. des Chefkekses: Darauf habe ICH gewartet! Nun wissen wir ja alle, was Du mit den Keksen machst, Du Ferkel!

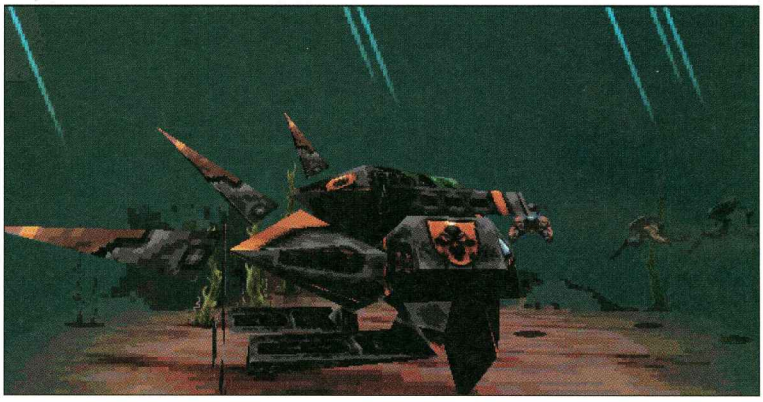
Die Fische im Aquarium wundern sich still, warum auf meinem Monitor eine zweite Unterwasserwelt erscheint. Die von Amok nämlich. Und da geht es alles andere als friedlich zu.

...und Friede auf Erden

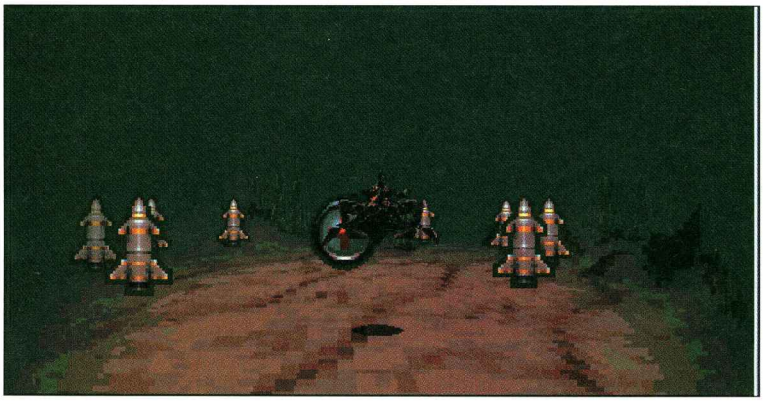
47 Jahre tobte der Krieg, und auch der Frieden war alles andere als stabil. Nur eine ganze Reihe schwerer Niederlagen auf dem Schlachtfeld konnte die N.O.N.L.U.N. Corporation dazu veranlassen, überhaupt einen Friedensvertrag zu unterzeichnen. Doch schließlich bestand die einzige Alternative zum Frieden in einem globalen, nuklearen Schlagabtausch, bei dem es nur Verlierer geben konnte. So feierten die Menschen den Frieden, und unter der Oberfläche flammte der Haß. Dem Bureau war dies noch nicht genug. Denn wie viele andere der kleineren Firmen hatte es durch die Vermittlung von Söldnern und die Durchführung von Spezialaufträgen stets vom Krieg profitiert.

Die beiden Kriegsparteien auf ein gleich starkes Niveau zu bringen und wieder gegeneinander in den Krieg zu schicken, war das erklärte Ziel des Büros. Ein Ziel, das nur durch eine Folge wohl geplanter, verheerender Anschläge erreicht werden konnte. Dazu bedurfte es eines Mannes, den die Schrecken des Kampfes nicht ängstigen. Ein Söldner, der alle Waffen beherrscht und seine Aufträge stets erfüllt. Dieser Söldner sind Sie.

Vor jedem Einsatz erhalten Sie ein kurzes Briefing, und schon geht's los. Zwei verschiedene Walker stehen zu Ihrer Verfügung, und zwar ein Standardtypus und ein Sub-Walker, speziell für Missionen unter der Wasseroberfläche konzipiert. Ansonsten folgt



So schön sieht der speziell für Unterwasser-Einsätze konzipierte Sub-Walker aus



Das bringt's: Raketen für die Kampfkraft, Energie für ein langes Leben



So kurz vor dem Ausgang bekommt man es noch mit Haien zu tun. Sind aber keine echten Gegner



Drei Raketen reichen aus, um dieses Kraftwerk zu zerstören. Und in den Trümmern findet man zehn neue...

das Spiel den typischen Regeln eines Shoot'em-Ups. Es gibt verschiedene Waffengattungen, Schutzschilde und einen begrenzten Energievorrat. Alles läßt sich leicht verbrauchen und nicht ganz so leicht unterwegs wieder auffrischen. Die Gegner sind zahlreich und mitunter von erschreckender Heimtücke. Da hilft es auch gar nicht, sich auf ein Gefecht mit Ihnen einzulassen. Lieber mit ein paar Raketen beschäftigen, die streng bewachten Vorräte an Munition oder Schilden einsammeln, und weiter auf dem Weg zur nächsten Mission.

Unsere Freunde, die Fische

Die Einsätze unter Wasser machen besonders viel Spaß. Was zum einen daran liegt, daß man hier einer ganzen Menge merkwürdiger Kreaturen begegnet, die man so oder so ähnlich doch schon in den "Expeditionen ins Tierreich" bewundern konnte. Zum anderen kommt man unter Wasser nie wirklich zur Ruhe. Man kann zwar die Maschinen seines Sub-Walkers abstellen, aber natürlich treibt das Ding trotzdem weiter und schaukelt mitunter direkt in brisante Situationen hinein. So authentisch wie in Schleichfahrt oder dem, was man bisher von Criterions SubCulture bewundern konnte, wirkt die Unterwasser-Spielumgebung zwar nicht, dem Spielspaß tut dies allerdings keinen Abbruch.

Zwei Dinge sind es, die dem Spiel eine Extra-Portion Attraktivität verleihen. Erstens die zahlreichen und geradezu bombastischen Explosionen und zweitens die beinahe ebenso zahlreichen versteckten Räume. Da lohnt es sich wirklich, in regelmäßigen Abständen auf Berge und Wände zu feuern. Man weiß ja nie, was sich dahinter verbirgt, sogar eine ganze Geheimmission haben die Entwickler im Spiel versteckt!

Amok läuft wahlweise unter DOS oder Windows 95. Bei letzterer Variante handelt es sich übrigens um eine native Windows 95-Version, also nicht um ein DOS-Fenster oder gar um einen Shortcut wie bei manch anderem Spiel. Die Vorteile liegen auf der Hand: Multitasking, variable Fenstergröße und ein paar zusätzliche Sonderfunktionen im Spiel. Der hauptsächliche Nachteil besteht in einem Geschwindigkeitsverlust, den man nur durch ein Plus an Hardware kompensieren kann. Sowohl Grafik als auch Sound bewegen sich absolut am Puls der Zeit.

Es gibt vier verschiedene Spielumgebungen (Ozean, Steppe, Großstadt, Tunnelsystem), die allesamt gleich schön anzusehen sind, und einen Soundtrack der voll zur Rasanz des Spieles paßt. Besonders unter DOS läuft Amok schon mit der Mindestkonfiguration sehr flüssig.

Ist das neu?

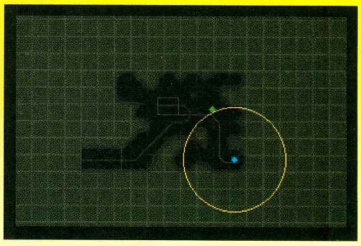
So bietet Amok zwar kein innovatives Spielprinzip, aber es zeigt, wie gut ein Shoot'em-Up heutzutage aussehen kann. Und mit der Bedienung findet sich jeder Anfänger garantiert zurecht. Schade nur, daß im leichten Schwierigkeitsgrad nicht alle Missionen zur Verfügung stehen. Erst im schweren Modus kann man sich durch alle neun Einsätze kämpfen. Zwischen diesen beiden Optionen gibt es leider nichts. Scheinbar soll die Option "Easy" nur einem ausgedehnten Training dienen, das separat ebenfalls nicht vorhanden ist. Bleibt also nichts als der Sprung ins kalte Wasser. Leider fehlt auch die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Es gibt zwar Paßwörter, aber eben nicht für jedes Level. Ein seltsames System, das manchmal zur mehrfachen Zwangswiederholung eines eigentlich bereits bewältigten Levels führt. Trotz dieser offensichtlichen Mängel bleibt Amok ein Spiel, das ich jedermann reinen Herzens empfehlen kann. Der reine Spielspaß haut's eben raus.

Schlicht, aber funktionell

Briefings, De-Briefings und Karten bestechen durch eine sachliche Nüchternheit. Ihren Zweck erfüllen Sie auch ohne großen Schnickschnack.



Alle Ziele einer Mission werden in Wort und Bild dargestellt



Auf den ersten Blick etwas fad, aber absolut übersichtlich. Mit solchen Karten fällt die Orientierung leicht



Wer heil an diesen wespenartigen und sehr aggressiven Flugwesen vorbeikommt, wird mit allerlei Goodies belohnt

Eine Frage der Perspektive

Drei verschiedene Perspektiven stehen bei Amok zu Ihrer Verfügung, und die sind in der Tat völlig ausreichend. Aber sehen Sie doch selbst:



Hier sehen Sie nur die eigene Umgebung, also alles, was direkt vor Ihnen liegt



Die Standardperspektive ist auch mein persönlicher Favorit: Das Zielen fällt einfach leichter, wenn man die eigenen Geschütze sieht



In der Totalen betrachten Sie das Geschehen aus einer gehörigen Distanz. Bei vielen Gegnern mitunter ganz nützlich

AMOK

Alternativen:
Schleichfahrt
Blue Byte ● ca. 100 Mark
Mechwarriors 2: Mercenaries
Activision ● ca. 90 Mark
Descent 2
Interplay ● ca. 100 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0 oder Windows 95

Pro
Schnell und abwechslungsreich
Sehr leicht zu steuern

Kontra
Nur fünf Levels im "Easy"-Mode
Spielstände können nicht gespeichert werden
Englische Version: genuschelte Sprachausgabe

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

TOTAL: 81

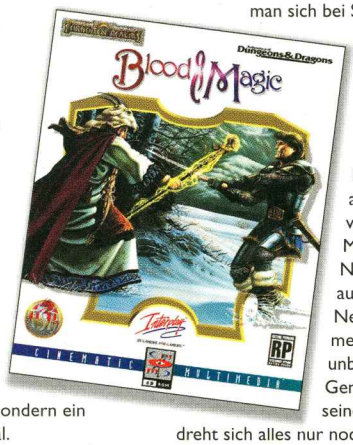
REVIEW

Blood & Magic

DEMO Auf der CD-ROM

Wenn es darum geht, eine hübsche Prinzessin zu befreien, kann man auf Frank Fischer zählen. In der Hoffnung, die Gunst der jungen Dame zu erwerben, packte er seinen alten Zauberkasten aus und begab sich direkt in die "Forgotten Realms".

Kaum ein Rollenspielsystem wurde am Computer bisher so ausgereizt wie die "Advanced Dungeons and Dragons"-Reihe. Als Spezialist auf diesem Sektor galt bis dato die Spieleschmiede SSI, die seit vielen Jahren abenteuerlustige Recken mit digitalem Nachschub versorgte. In den letzten Monaten jedoch wurde es etwas still um das erfolgreichste Rollenspiel aller Zeiten. Das hatte aber seinen Grund: Die Lizenzrechte liegen seit einiger Zeit nicht mehr bei SSI, sondern sind den Echtzeitspezialisten von Interplay übertragen worden. Mit Blood & Magic will diese Firma nun durchstarten und präsentiert überraschenderweise nicht etwa ein Rollenspiel, sondern ein weiteres Echtzeit-Strategical.



Der große Putsch

Rache gehört zur Politik, dachte sich der weise König des Landes Doegan. Kurz bevor er von Rathgar dem Plünderer seines Amtes enthoben wurde, legte er einen bitterbösen Fluch über den neuen Monarchen. Dann schied er, als Opfer der eigenen Arbeitslosigkeit, dahin. Der ebenfalls entlassenen Prinzessin gelang jedoch die Flucht in die Arme von Aelric, dem Rächer. Gemeinsam beschließt das junge Pärchen nun, den Kampf gegen die neuen Landesherren aufzunehmen. Die durch den Fluch des ehrenwerten Papas heraufbeschworenen "Mächte der Finsternis" kommen den beiden Rachsüchtigen dabei sehr gelegen.



Was wolltest Du mit dem Dolche, sprich?

Wer die Wahl hat...

Mittlerweile ist man es schon fast gewohnt, daß man sich bei Strategiespielen für eine der beiden Kriegsparteien entscheiden darf. Blood & Magic erlaubt einem, wahlweise an dem neuen König Rache zu nehmen oder als ebensolcher das Land vor den dunklen Mächten beschützen. Natürlich kann man sich auch per Modem oder Netzwerk bei einem menschlichen Gegner unbeliebt machen. Hat das Gemetzel erst einmal seinen Lauf genommen, dreht sich alles nur noch um die Zauberenergie Mana.

Anders als bei den meisten Echtzeit-Strategiespielen gibt es hier keine Rohstoffe, die man abbauen könnte. Auch das Errichten von Gebäuden entfällt fast gänzlich und so muß sich der Spieler mit dem zufrieden geben, was er auf der Karte vorfindet. Wichtigstes Bauwerk ist die sogenannte "Blutschmiede", aus der sich, genügend Mana vorausgesetzt, Golems rekrutieren lassen. Diese Wesen haben die nützliche Eigenschaft, von sich aus weiteres Mana zu produzieren. So ist es also überaus wichtig, gleich zu Beginn eine stattliche Anzahl Golems zu erschaffen. Da diese Wesen aber nicht gerade zu den stärksten im Lande zählen, hat man die Möglichkeit, sie an bestimmten Gebäuden, für eine Portion Mana, in andere Einheitstypen umzuwandeln.

Insgesamt stehen 28 verschiedene Einheiten zur Auswahl, die man jedoch vor dem ersten Einsatz noch erforschen muß. Wie man es von Rollenspielen kennt, sind für die Erforschung Erfahrungspunkte nötig, die man durch erfolgreich bestrittene Kämpfe ansammeln kann. Hat man sich dann für den Bau einer bestimmten Einheit entschieden, muß man sich mit einem Golem zu einer heiligen Stätte begeben und dort die Umwandlung einleiten. Die Einheitstypen stammen, wie sollte es auch anders sein, allesamt aus den "Forgotten Realms", der beliebtesten aller AD&D-Welten.

Unglaubliche Detailarbeit haben die Programmierer bei den Eigenschaften der Einheiten geleistet. So gibt es neben den herkömmlichen Kämpfern auch allerlei außergewöhliche Gestalten. Kleriker heilen z. B. die Wunden ihrer Verbündeten, während Ghouls die entzogene Energie des Gegners für sich selber nutzen. Furien ruhen nicht eher, bis sie Ihr Ziel ausgeschaltet haben, und Nymphen wiederum bringen ihre Gegner vom rechten Pfad ab. Wichtig ist es, die unterschiedlichen Eigenschaften seiner Untergebenen richtig einzusetzen. Herumliegende Gegenstände, wie z.B. Zauberstäbe oder Sumpfstiefel, können eingesammelt und wahlweise eingesetzt werden. Neben den typischen Missionen gibt es auch höchst interessante Sondereinsätze, in denen man z.B. die Prinzessin befreien darf oder eine bestimmte Person eliminieren muß. Kurzum: Für AD&D-Fans ein Muß!

BLOOD & MAGIC

Alternativen:
Command & Conquer: Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 120 Mark
Warcraft II
Interplay ● ca. 100 Mark
Fantasy General
SSI ● ca. 100 Mark

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486DX 2/66, 8MB RAM, SVGA, Soundblaster oder kompatible, DOS 6.0

Pro
Innovative Einheiten
Unkomplizierte Manaproduktion
Einsteigerfreundliches Tutorial

Kontra
Keine technischen Neuerungen
Keine wirklich neue Spielidee

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 87

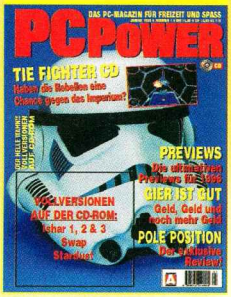
WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!

NUMMER 11-12/95



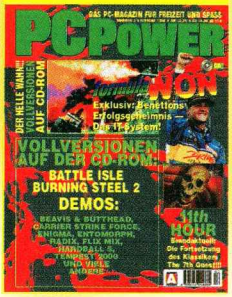
Mit den Vollversionen von History Line und Chessmaster 3000

NUMMER 1/96



Mit den Vollversionen von Ishar 1, 2 und 3, SWAP und Stardust

NUMMER 2/96



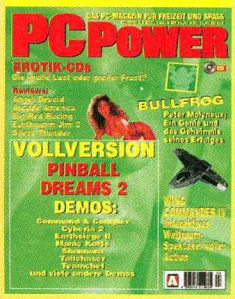
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2

NUMMER 3/96



Mit der Vollversion von Shadow of the Comet

NUMMER 4/96



Mit der Vollversion von Pinball Dreams 2

NUMMER 5/96



Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update

NUMMER 6/96



Mit 15 Vollversionen

NUMMER 7/96



Mit der Vollversion von ranTrainer

NUMMER 8-9/96



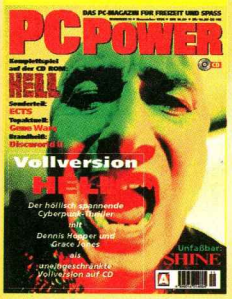
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga

NUMMER 10/96



Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill

NUMMER 11/96



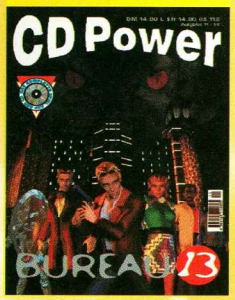
Vollversion HELL

NUMMER 12/96



Vollversion Wolfpack

CDPOWER BUREAU 13



CDPOWER MILLENNIA



BEATLES



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 (Doppelausgabe)
..... mal Nr. 10/96
..... mal Nr. 11/96
..... mal Nr. 12/96

..... mal CDPower - Bureau 13
..... mal CDPower - Millennia
..... mal BEATLES (7.80 DM)

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Mein Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....
Unterschrift: .....
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

❑ in bar (Geld liegt bei)
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Die Kinder sind genervt. Mami schimpft laut. Papi schleppt unverdrossen neue Softwarepakete ins Kinderzimmer. Markus Brodrick testet neue Angebote aus den Abteilungen für Nachwuchsgenies.

Malen und Spielen
König der Löwen

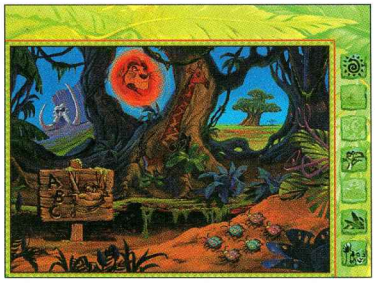
Hersteller: Disney Interactive

Der Meister des Zeichentricks hat seinen Weg zur PC Power gefunden. In den News der letzten Ausgabe konnten wir Ihnen eine kurze Vorschau auf die Neuigkeiten des Hauses Walt Disney geben. Mit den neuen Lernspielen stehen Disneys Chancen am Markt sehr gut. Alle Kinder kennen und lieben die Figuren aus den meisterhaften Zeichentrickfilmen. Streifen wie König der Löwen lösten einen Figuren- und Bildersammel-Boom aus. Kinder, die ihre ersten Erlebnisse mit dem PC sammeln, fühlen sich in der ihnen bekannten Umgebung spontan wohl.

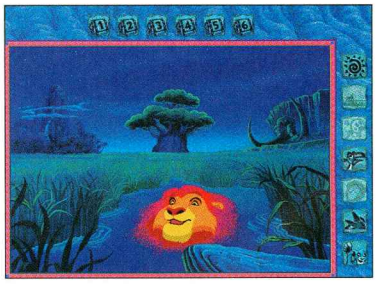
Disneys neues Mal- und Spielprogramm entführt Ihre Kinder in das ferne Afrika. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen lassen Kinder verschiedener Altersgruppen Spaß am Malen, Buchstabieren und Spielen mit diesem Programm haben. Die Benutzerführung ist denkbar einfach gestaltet. Ihr Kind braucht nur den Mauszeiger auf eines der Symbole des Desktops zu schieben. Der Erzähler erklärt dann kurz, welche Funktion die Schaltfläche hat.

Diese Software lebt nicht nur von ihrem Lerninhalt. Grafik und Sound sind ebenfalls sehr gelungen. Kindern und Erwachsenen wird es gleich viel Spaß machen, sich die vielen detaillierten Bilder anzusehen. Von bekannten Figuren aus dem gleichnamigen Film durch die Etappen des Programms geführt, wird der Spielspaß lange anhalten. Viele verschiedene Aktivitäten sorgen dafür, daß es Ihrem Kind nicht langweilig wird. Kreativität und Unterhaltung sind die Hauptthemen dieser Kindersoftware. Es gibt ein Mal- und Zeichenstudio, verschiedene Puzzles und Memorys und ein Labyrinthspiel. Falls Ihr Nachwuchs auch nach der Schule noch Lust zu lernen hat, kann er ein Buchstabierspiel wählen. Damit bei dieser ernsten Arbeit der Spaß nicht zu kurz kommt, fällt jedesmal, wenn ein Wort richtig buchstabiert wurde, eine der Figuren aus dem Spiel in ein Schlammloch. Klasse, oder?

Die verschiedenen Puzzles stellen Kinder immer wieder vor neue, reizvolle Aufgaben. Wahrnehmungs- und Wiedererkennungsfähigkeit sind bei Kindern



Wer fürchtet sich vor dem Dschungel? Kleine Forscher lassen sich nicht in Buchstabierfallen fangen



Tiefe Nacht im Heiligen Land. Der Spielspaß geht bei Mondlicht weiter



Pumbaas Knochenxylophon gibt den richtigen Ethnosound



Simba begleitet alle Nachwuchslöwen durch die Abenteuer der neuen Spiele



Jedesmal, wenn ein Wort richtig buchstabiert wird, fällt ein Kumpel in die Matsche. Klasse!

Kinofilm können abgespielt werden. Diesem Spiel ist anzusehen, daß die Autoren sich mit Inhalt und Layout Mühe gegeben haben. Sowohl Handbuch als auch Programm sind leicht verständlich und sorgfältig gegliedert. Selbst wenn Ihr Kind erst wenig Erfahrung mit dem PC gesammelt hat, wird es mit Ihrer Anleitung rasch Zugang zu dieser Software und den verschiedenen Features finden.

noch nicht so trainiert wie bei Erwachsenen. Durch das Kombinieren verschiedener Bildteile zu einem Ganzen oder dem Buchstabieren von Wörtern werden Kinder im Vorschulalter oder in den ersten Schulklassen immer wieder gefordert. Unseren Testkindern hat das Mal- und Zeichenprogramm besonders viel Spaß gemacht. Verschiedene Motive aus dem Film können mit eigenen Kunstwerken kombiniert und natürlich auch ausgedruckt werden.

Natürlich kommen auch die Freunde des Films König der Löwen nicht zu kurz: Insgesamt sechs Ausschnitte aus dem

Fazit: Spiel- und Lernprogramm mit sehr guter Grafik. Dieses Programm ist empfehlenswert.

Disney's Interaktives Filmbuch Pocahontas

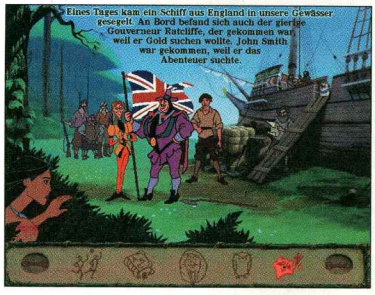
Hersteller: Disney Interactive

Kaum jemand hat die mystische und zugleich traurige Geschichte der Ureinwohner Nordamerikas so gut für Kinder erzählen können wie die Filmemacher von Disney.

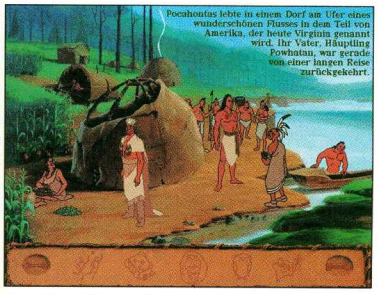
Pocahontas, die Geschichte einer Häuptlingstochter, spielt vor fast 400 Jahren in Nordamerika. Zu dieser Zeit begannen die ersten Eroberer mit der Besiedelung der neuen Welt. Pocahontas ist vorrangig ein interaktives Lesebuch. Ihre Kinder bekommen mit dieser Geschichte einen Einblick in die Geschichte der neuen Welt. Die Mystik und Magie der Indianergeschichte kann auch noch uns Erwachsene faszinieren. (Unser Chefredakteur liest auch heute noch begeistert Winnetou und soll angeblich unsterblich in Nscho-Tschi verliebt sein.)

Anm. des Chefindianers: Aber nur in die von Karin Putzmit... äh... Dor gespielte.

Durch Erzählung und Bilder schaffen Kinder sich eine ganz eigene Vorstellung von der fremden Welt und erleben in ihrer Phantasie großartige Abenteuer. Vielleicht haben Sie ja Lust, sich diese Geschichte gemeinsam mit Ihren Kindern anzusehen. Sie werden an den animierten Bildern sicher genauso viel Freude haben wie Ihr Nachwuchs. Falls Ihre Kinder dann etwas nicht verstehen, können Sie ihnen Details aus der Welt Pocahontas' erklären.



Die Landung der Weißen in Amerika. Sie verfolgen die Geschehnisse aus dem Blickwinkel der Indianer



Camping ohne zu frieren – genießen Sie mit Ihrem Nachwuchs das Freiluftleben am Bildschirm



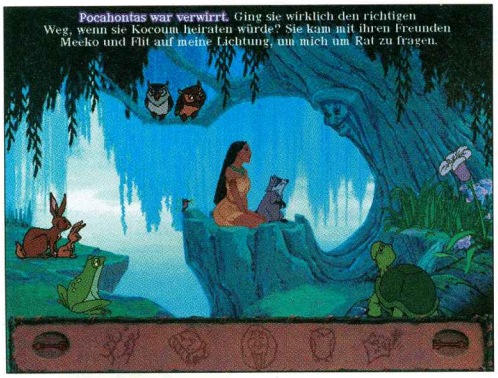
Großmutter Weide ist eine geduldige Erzählerin. Sie kennt die Geschichte von Pocahontas und ihren Freunden. Wenn Sie mögen, spricht Großmutter Weide mit Ihnen Englisch

Dieses interaktive Lesebuch ist in zwei Hauptteile gegliedert. Die erste Variante ist "Nur lesen". Hier wird Ihrem Kind die Geschichte von Pocahontas erzählt, ohne das in den Bildern Animationen auftauchen oder Spiel ausgewählt werden können. Die Option "Nur lesen" können Kinder wählen, wenn die Geschichte nicht unterbrochen werden soll.

Im normalen Modus des Programms können die Zuhörer die Ablaufgeschwindigkeit der Geschichte selbst bestimmen. Das Programm kann angehalten werden und verschiedene Menüfunktionen stehen zur Verfügung. In den Bildern kann nach Animationen gesucht werden oder es können zum Umfeld der Story passende Spiele ausgewählt werden. Für Kinder, die noch nicht so gut lesen können, gibt es ein sprechendes Wörterbuch. Im Text der Geschichte sind Hyperlinks eingebaut, die auf Mausklicks die Bedeutung der einzelnen Begriffe erklären.

Dieses interaktive Filmbuch ist mehr als eine Vorlesegeschichte. Damit die Geschichte von Pocahontas nicht zu

Bitte umblättern ☞



An einem geheimen Ort unter Freunden. Welche kleinen und großen Kinder wünschen sich mehr?

schnell langweilig wird, gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsstufen. So können Kinder verschiedenen Alters die Software ihren Bedürfnissen anpassen. Im Verlauf der Geschichte verstecken sich insgesamt vier Spiele. Mit aus dem Umfeld des Indianerlebens gegriffenen Beschäftigungen wie Bogenschießen und Tiere suchen können die Spieler sich einen verregneten Nachmittag vertreiben. Die verschiedenen Geduld- und Geschicklichkeitsspiele können kleinere Kinder für eine recht lange Zeit beschäftigen. Falls Ihre Kinder schon älter sind oder zweisprachig aufwachsen, können sie die Geschichte auf Wunsch auch in englischer Sprache lesen und hören. Diese Option macht Leseübungen in der ersten Fremdsprache wirklich ganz angenehm.

Pocahontas ist ein wirklich professionell gestaltetes Lesebuch. Es läßt Kinder nicht nur auf spielerische Weise an der Geschichte der Indianer teilhaben oder mit seinen Spielen die Zeit vertreiben. Es ist auch optisch und akustisch ein Genuß. Die hochauflösenden Grafiken sind ein Genuß. Auch am Sound gibt es nichts auszusetzen. Hier gibt es kein Rauschen oder Knistern, sondern CD-Qualität. Die technische Seite dieser Software ist ebenfalls gut gelöst. Das Handbuch ist übersichtlich und gut gestaltet.

Die Programmierer von Disney haben das Windows 95-Autoplay-Feature ernst genommen. Pocahontas benötigt kein einziges Byte Festplattenplatz, es läuft komplett von der CD. Kinder, die bereits ihre ersten Erfahrungen mit dem PC gemacht haben, können also ganz alleine mit dem Programm umgehen, ohne daß es "Unfälle" mit dem Rechner gibt.

Fazit: Grafik, Ton und Bedienbarkeit des Programms sind sehr gut. Der Inhalt ist auch für kleinere Kinder gut verständlich. Sehr empfehlenswert.

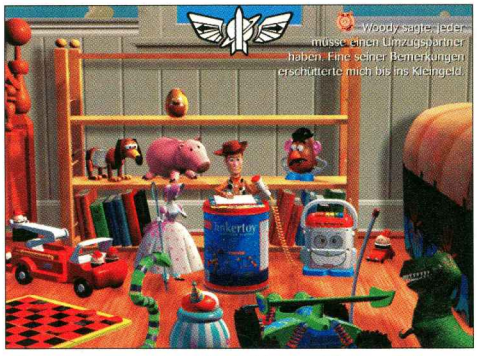
Disney's Interaktives Filmbuch Toy Story

Hersteller: Disney Interactive

Haben Sie sich, als Sie noch ein Kind waren, auch immer vorgestellt, wie es ist, wenn der Teddy lebendig wäre? In den Filmstudios von Disney wurde diese Idee mit großem Aufwand auf die Kinoleinwand übertragen. Toy Story war der erste abendfüllende Spielfilm, der vom ersten bis zum letzten Bild von Computern generiert wurde. Die Grundlage der Handlung war ebenso einfach wie interessant: Immer, wenn im Kinderzimmer keine Menschen in Sicht sind, führen die Spielzeuge ihr Eigenleben.

Stellen Sie sich vor, was für ein Chaos ausbrechen kann, wenn ein ganzer Eimer voll Spielzeugsoldaten seine Paraden abhält und damit den Tyrannosaurus in der anderen Ecke des Zimmers nervös macht ... (Ein Glück, daß es mit Ausnahme unseres Chefredakteurs keine kleinen PC Power-Redakteure gibt – das Drama wäre perfekt!). Dazu kommt noch die fürchterliche Hektik, wenn der Bewohner des Zimmers naht und alle Spielzeuge rasch wieder auf ihre angestammten Plätze müssen.

Disney's Interaktives Filmbuch Toy Story bringen die Helden des Films auf den eigenen Rechner. Alle kleinen und großen Kinder, die sich Szenen und Figuren aus dem Film noch einmal ansehen möchten, kommen hier auf ihre Kosten.



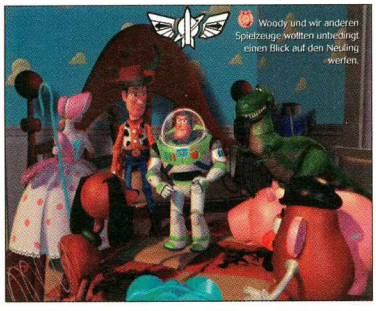
Die große Versammlung der Spielzeuge – jetzt auch in Ihrem Kinderzimmer



Das ultimative Geschenk ist ein Captain Buzz Lightyear



Der coolste aller Helden des Weltalls im Portrait, exklusiv für Sie



Alle Spielzeuge staunen den Neuankömmling an. Der Tyrannosaurus übt sein freundlichstes Lächeln

Fortsetzung auf Seite 156

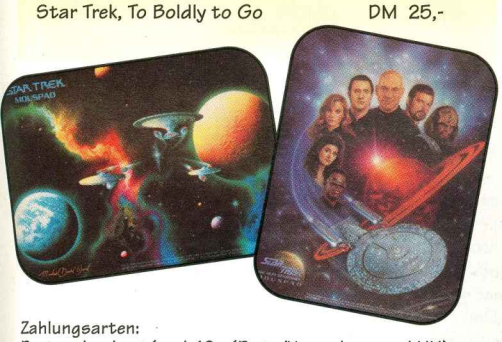
Power SHOP

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,-

Bestellschein

Absender:
Nachname:
Strasse:
PLZ:
Ort:
Tel.:

Hiermit bestelle ich:

Stück: Artikel: Preis:

+ Porto:
Gesamtbetrag:

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.-)

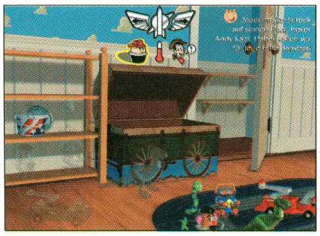
Datum Unterschrift

Bitte senden an:
SMP Publishing
Power-Shop
Postfach 3127
48581 Gronau

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.

Die Quick-Time-Videos der verschiedenen Szenarien laufen auf leistungsstarken Rechnern so flüssig, daß zusammen mit dem Sound in CD-Qualität richtige Kinoatmosphäre aufkommt.

Kinder wünschen sich natürlich mehr als nur ein Lesebuch. Deshalb wurden in die Bilder des Buches Animationen und Spiele eingebaut. Gerade kleine Kinder haben viel Spaß an kleinen Arbeiten. Zum Beispiel gilt es, ganz schnell alle Spielzeuge wieder an ihren Platz räumen, wenn jemand das Kinderzimmer betreten will, oder den Tyrannosaurus sicher an den anderen Spielzeugen vorbeizulotsen (Tyrannosaurier können seeeehr böse werden, wußten Sie das nicht?).



Spielzeuge sortieren kann für kleine Kinder ganz schön schwierig sein!

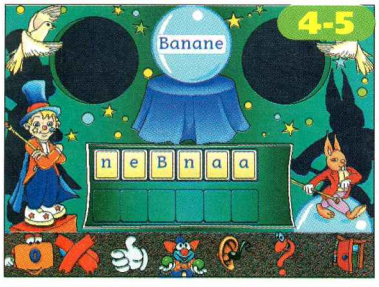
An der Qualität dieses interaktiven Lesebuchs gibt es nichts zu rütteln. Die Installation läuft ohne Probleme automatisch ab, wie bei allen Disney-Programmen funktioniert auch der Uninstaller einwandfrei. Ein einziger kleiner Makel fiel uns auf: Toy Story besteht partout auf seinem 256-Farben-Modus. Spätestens hier benötigen Kinder Hilfe von ihren Eltern. Diese kleine Schwierigkeit stört den positiven Eindruck von Toy Story nicht. Videos und Sound können nicht nur Kinder staunen lassen und die kleinen Spiele machen viel Spaß.

Fazit: Unterhaltsames Abenteuer in der Welt der Spielzeuge. Empfehlenswert.

ADI Junior 4-5 Jahre Lesen und Rechnen

ADI Junior 6-7 Jahre Lesen und Rechnen

Hersteller: Coktel



Alles Banane? Bloß nicht, Buchstabieren macht Spaß!

Die ADI-Reihe von Coktel ist eine Serie von Lernspielen, die in ihrem Inhalt dem Unterrichtsplan der Schulen angepaßt ist. Die einzelnen Titel aus dem ADI-Programm bauen logisch aufeinander auf. Eine standardisierte Benutzeroberfläche ermöglicht es den Kindern, sich in den einzelnen Programmen zu orientieren, ohne die Benutzung immer wieder erlernen zu müssen.

Mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren gehören die Lernspiele der ADI-Reihe zu den in der Bundesrepublik zu den meistverkauften Titeln. Zum Team der Entwickler dieser Serie gehören Pädagogen, Ergonomen, Psychologen und Grafiker.

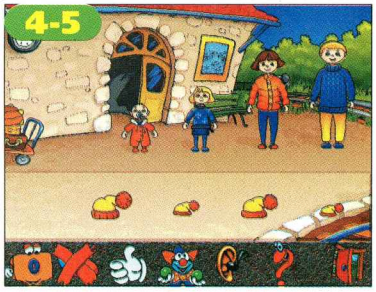
Diese Titel werden seit 1990 ständig weiterentwickelt und den aktuellen Lehrplänen entsprechend ausgebaut. Die Programme der ADI Junior-Reihe sprechen Kinder im Vorschulalter an. Die weiteren Lernprogramme gibt es jeweils von der ersten bis zur vierten Klasse und von der fünften bis zur achten Klasse für Deutsch, Mathe und Englisch. Ein weiteres Programmpaket erscheint unter dem Titel ADI Naturwissenschaften und beschäftigt sich mit dem Thema Erdkunde für acht- bis fünfzehnjährige Schüler. In diesem Test haben wir zwei direkt aufeinander aufbauende Programme zusammengefaßt.

Kinderfreundlichkeit beginnt bei ADI mit der Personalisierung und Anpassung des Umfeldes für jeden kleinen Benutzer. Die Programme der ADI-Reihe können jeweils für bis zu 16 Kinder einen persönlichen Desktop, eine Verwaltung der Lernergebnisse und einen Punktestand verwalten. Jedes Kind kann sich mit seinem Namen in eine Liste eintragen und kann sich ein eigenes, witziges "Paßfoto" anfertigen. Mit diesem Bild können sie später ihren persönlichen Programmteil wiedererkennen.

Die ADI Junior-Titel sprechen



Vom Kinderdesktop aus geht es in die bunte Lernprogrammwelt, viele witzige Animationen inklusive



Sortieren Sie die Mützen! Wenn Sie noch klein sind, ist das fast so schwer wie Wasserkastenschleppen

Vorschulkinder an. Durch eine konsequent ausgeführte grafische Benutzerführung, die durch Sprachausgaben unterstützt wird, finden sich auch Kinder, die erst wenig Erfahrung mit dem PC haben, leicht in den Programmen zurecht. Tastatureingaben werden komplett durch die Maus ersetzt. Sollte es trotzdem einmal Schwierigkeiten geben, steht während des gesamten Programmablaufs eine Online-Hilfe zur Verfügung.

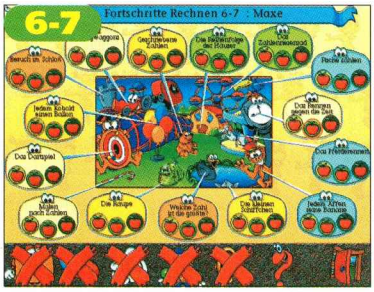
Jeder der ADI Junior-Titel bietet Ihrem Kind 30 Lernaktivitäten in drei verschiedenen Spielstufen. Damit wird die Schwierigkeit der einzelnen Aufgaben recht gut den individuellen Bedürfnissen angepaßt. Damit das Lernen nicht langweilig wird, gibt es noch zusätzlich 23 Lieder und Clips in "Radio" und "Fernsehen". Um dem Kreativitätsdrang der Kinder keinen Stein in den Weg zu legen, gibt es außer einem Mal- und Zeichenprogramm noch verschiedene Aktivitäten, bei denen gebastelt und probiert werden kann.

Uns gefiel besonders die virtuelle Küche. Da können die verschiedensten Gerichte, von ganz lecker aussehenden Sachen bis zu absolutem Schlabbabber für das Monster (Ist es Klaus? Ist es Laurens? Ist es gar Michel? Arbeitet Phil bei ADI?) zubereitet werden. Ein Heidenspaß – und es gibt keinen einzigen Fleck am Boden.

Zu jedem Spielbeginn wir das Basisprogramm mit der individuellen



Nicht kleine, pixelige Icons, sondern große, schöne Bilder führen zu den Lernprogrammen



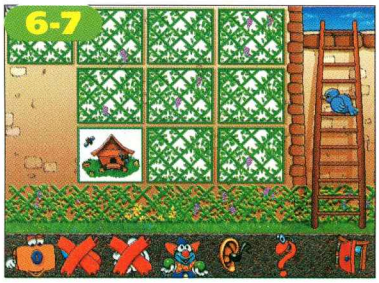
Damit Kinder und Eltern über den Lernfortschritt informiert sind, gibt es für jedes Kind eine eigene Ergebnisliste

Benutzeroberfläche geladen. Auch Ihren Kindern wir es hier gefallen. Die Bilder sind bunt, witzig und stecken voller kleiner Animationen, die auch ernsthaften Softwaretestern immer wieder ein Lächeln entlocken. Von diesem Startmenüs aus geht es zu verschiedenen Spielen, die gewissermaßen den Freizeitbereich des Lernspiels darstellen. Hier können Ihre Kinder nach getaner Arbeit Entspannung suchen.

Der Lernbereich des Desktops ist veränderlich. Je nachdem, welche Module des Spiels bereits installiert sind, finden sich Bilder, die zu den jeweiligen Applikationen führen. Auch im Lernbereich von ADI geht es nicht besonders nüchtern zu. Die Grafiker von Coktel haben es sich zur Aufgabe gemacht, Lernen und Spaß zu vereinen. Die Aufgabenstellungen werden in Bildern präsentiert, die auch von Kindern, die noch nicht so gut lesen können, leicht verstanden werden. Beide Programmbereiche, Lesen und Rechnen, beinhalten die verschiedensten Aufgabenstellungen. Die Spanne reicht von Buchstabensalat bis zu einfachen Texten, garniert mit gemischten Aufgaben der vier Grundrechenarten. ADI Junior ist gut an den Entwicklungsstand von Vorschulkindern angepaßt. Mustererkennung, größer / kleiner sortieren und Gegenstände zuordnen wird noch viel Aufmerksamkeit geschenkt.

Die Besonderheit der ADI-Programme ist die Fehleranalyse. Sollte Ihr Kind sich zuviel zugemutet haben und den Schwierigkeitsgrad zu hoch gewählt haben, werden häufig Fehler auftauchen. Neben der sympathischen, keineswegs entmutigenden Rückmeldung "Ist nicht so schlimm" wird nicht nur der Fehler erklärt, sondern nach einiger Zeit auch der Schwierigkeitsgrad zurückgesetzt.

Mit den Programmen der ADI Junior-



Memory für Computerzwerge. Wenn es zu schwierig wird, hilft Adi

Reihe können Kinder sich gut auf die Lernaufgaben, die sie in absehbarer Zeit in Vor- oder Grundschule erwarten, einstimmen. Die liebevoll gestalteten Programme machen Kindern lange Zeit Spaß. Damit Eltern sich ebenfalls gut zurechtfinden, gehört zu jedem Programm ein umfangreiches Handbuch, in dem die Features der Serie eingehend beschrieben und erklärt werden. Da die Lernergebnisse individuell aufgezeichnet werden, bietet sich ein guter Überblick über die Lernfortschritte der Kinder.

Uns gefallen die Programme dieser Reihe sehr gut. Sie bewegen sich nahe am offiziellen Lernstoff, ohne jemals langweilig zu werden oder für Kinder in Arbeit auszuarten. Da die einzelnen Programme logisch mit einander verknüpft sind, haben Kinder einen zuverlässigen Begleiter von der Vorschule bis zur Sekundarstufe.

Fazit: Eine der besten Lernprogramm-Reihen auf dem Markt. Sehr empfehlenswert.

Kinder am PC

Immer mehr Software wird für die Zielgruppe der Kinder im Vorschulalter produziert. Es spricht nichts dagegen, Kinder hin und wieder am PC spielen zu lassen oder mit einem Lernprogramm zu beschäftigen. Trotzdem sollten Sie anwesend sein, um die Zeit, die Ihr Kind mit dem Spiel am Bildschirm verbringt, überblicken zu können. Vielleicht machen Ihnen die bunten Bildschirmabenteuer genausoviel Spaß wie Ihrem Kind.

Achten Sie bitte darauf, daß Ihr Kind nicht überfordert wird. Bei Such- und Sortierspielen ist oft präzise Aktion mit der Maus gefragt. Kleine Kinder, deren Feinmotorik noch nicht so weit ausgeprägt ist wie die der Erwachsenen, haben hier oft Schwierigkeiten und verbinden den PC schnell mit unangenehmen Aufgaben. Falls Sie unsicher sind, ob das eine oder andere Spiel für Ihr Kind geeignet ist, sollten Sie vor dem Kauf auf einer Vorführung bestehen. Lehnt der Händler diesen Service ab, sind Sie mit Sicherheit im falschen Laden. Wir wünschen allen kleinen und großen Kindern viel Spaß!

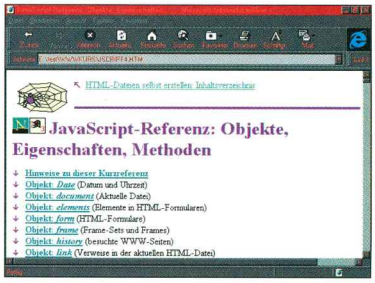


Da hat sich wohl jemand die letzte PC-Power gut durchgelesen. Denn kurz nachdem Marco Gremmel sich noch beschwerte, daß zu dem heiligen Anlaß am Ende des Jahres keine Weihnachts-CD herauskommt, läßt sich eine solche genau auf seinem Schreibtisch nieder. Welche Neuigkeiten es sonst noch so auf dem Multimedia-Sektor gibt, das erfahren Sie auf den folgenden Seiten...

Web-Page Designer

Das vergangene Jahre 1996 stand ja ganz im Zeichen des Internets. Jede Firma, die etwas auf sich hielt, konnte irgendwann in diesem Jahres auch eine eigene Seite im World Wide Web vorweisen. Viele Internet-Provider erlauben den einzelnen Benutzern inzwischen das Anlegen von privaten Homepages. Der Web-Page Designer, der dieser Tage auf den Markt kommt, enthält einige Programme, die das Erstellen jener Seiten einfacher gestaltet.

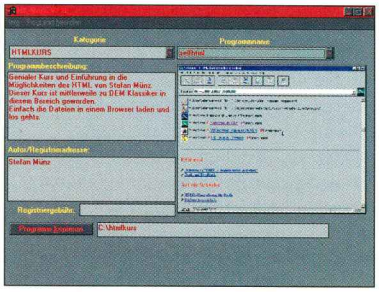
HTML nennt sich das Format, das die Web-Browser lesen können. Die vier Buchstaben stehen für "HyperText Markup Language". Um Ihre eigene Homepage ins Internet zu bringen, müssen Sie erst einmal diese Sprache beherrschen. Und das wird mit einem kleinen Führer, welcher auf dieser CD enthalten ist, ganz einfach. "Das Kompendium für HTML-Entwickler" von Stefan Münz hilft Ihnen mit einfachen Worten und massig Beispielen weiter. Ich selbst hatte zuvor kaum Ahnung von HTML, doch durch diese kompetente Hilfe ist es mir gelungen, in nur wenigen Stunden eine komplette Homepage zu entwickeln, die sich sehen lassen kann. Neben diesem HTML-Führer benötigen Sie aber noch ein kleines Hilfsmittel, um mit dem Programmieren beginnen zu können: einen Editor. Auf der CD-ROM sind eine ganze Reihe von Freeware-, Shareware- und Public Domain-Editoren zu finden. "HomeSiteX" hat mir von allen am besten gefallen, da viele Optionen schnell und einfach über eine Menüleiste aufzurufen sind und die verschiedenen Befehle farbig voneinander abgehoben werden.

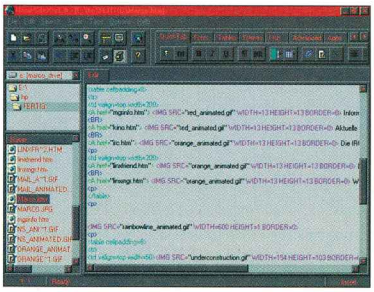


Außerdem enthält die CD noch eine Reihe von Zusatzprogrammen und Hilfsmitteln rund um die Programmierung von WWW-Seiten. Und als kleine (meiner Meinung nach unnütze) Zugabe finden Sie noch einen Studienplaner, eine Telefongebührenberechnung, eine Termin- und Adreßverwaltung sowie ein Pool-Spiel auf dieser Scheibe.

Anm. des Chefanrufers: Hättest Du MEINE Telefonrechnung, wärst Du sicher anderer Meinung...

Obwohl alle Internet-Programme auf dieser CD auch kostenlos in Mailboxen oder im Netz der Netze zu finden sind, ist der Web-Page Designer zu empfehlen. Durch die umfangreiche Sammlung aller wichtigen Tools zum Thema werden sowohl Neueinsteiger als auch Profis alle Informationen und Hilfsmittel finden, die sie zur Erstellung von Homepages benötigen.





Die Weihnachts-CD

Ich habe mich gefreut wie ein kleines Kind, als ich die Weihnachts-CD in den Händen hielt. Schließlich ist das festliche Ereignis nicht mehr weit. Über 100 Programme, Spiele und mehr als 500 Clip-Arts werden mir da versprochen. Das Auspacken von CD-ROMs ist inzwischen zu einer Standardübung geworden. Innerhalb von zwei Sekunden und unter Zuhilfenahme eines Messers entferne ich die Folie. Und schon liegt die runde Silberscheibe in meinem CD-ROM-Laufwerk. Auf der Innenseite der CD-Hülle entdecke ich eine Kurzanleitung. Eine sehr kurze Kurzanleitung, denn alles, was dort steht ist: "Start unter Windows mit Setup (von CD)". Kein Problem, denke ich. Ich betätige also die Start-Leiste, klicke auf Ausführen und gebe "F:\SETUP" ein. Eigentlich sollte dann auch etwas passieren, aber es geschah nichts. Denn nach näherem Betrachten fand ich heraus, daß es auf der CD keine Datei gibt, die Setup heißt...





Nach einigem Suchen habe ich dann zwei Menü-Programme entdecken können, eines für Windows, das andere für DOS. Und damit machte ich mich auf den Weg durch das multimediale Weihnachten. Ich fange am besten mit den Weihnachtsmelodien an, denn die bereiteten mir den ersten Schock. Kaum daß ich das erstbeste Programm auswähle, tönte mir ein schräges Piepen aus dem PC-Lautsprecher entgegen. Das konnte es ja wohl nicht gewesen sein. Nach langem Suchen finde ich einige Midi-Dateien, die sich mit meiner AWE ganz gut anhören. Doch die meisten Musikprogramme zum Thema Weihnachten kann man getrost vergessen.

Als nächstes werfe ich einen Blick auf die Adventskalender. Diese sind bis auf einige Ausnahmen grafisch weit zurückgeblieben und können dem Anwender nichts bieten. Man sucht auf dem Bildschirm nach der richtigen Zahl, klickt mit der Maus darauf und entdeckt hinter einem sich öffnenden Türchen ein Bild, eine Melodie, ein Rätsel oder einen Bibel-Auszug, je nachdem, welches Advents-Programm man aufgerufen hat. Sollten Sie wirklich noch wild auf einen Adventskalender sein, dann kaufen Sie sich lieber einen aus Pappe und mit Schokolade drin – davon haben Sie sicherlich mehr.

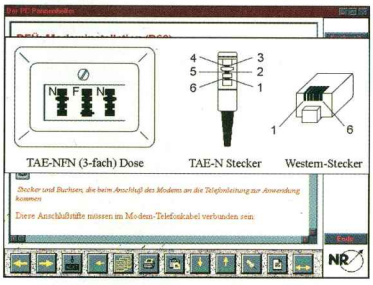
Die Clip-Arts haben es mir auch nicht gerade angetan. Alle Zeichnungen von Weihnachtsmännern, Christbäumen und sonstigem Zubehör sind in mittelmäßiger Qualität, die Fotos sind so schlecht, daß man sie sich nicht länger als zehn Sekunden ansehen mag. Besonders gefreut habe ich mich über einen Bildschirmschoner, der aus dem Bild eines Kamins besteht, das in EGA-Grafik daherkommt und von einem ständigen Knistern unterlegt wird. Merkwürdig nur, daß sich das Bild nie ändert und der Bildschirm daher auch nicht geschont wird.

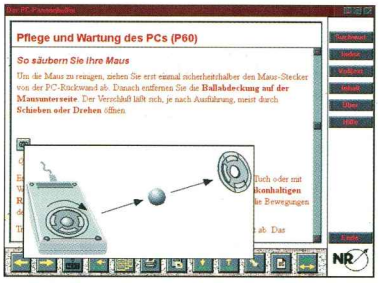
Was noch bleibt, das sind Bastel- und Kochprogramme, die so viel mit Weihnachten zu tun haben wie der Nikolaus mit dem Osterhasen. Einzig positiv vielem mir die Weihnachtsedtionen verschiedener Sharewarespiele auf, die aber schon letztes Jahr auf den Markt kamen. Mit anderen Worten: Finger weg von dieser CD – kaufen Sie sich lieber etwas Nützliches wie zum Beispiel eine Kuchenglocke.

PC-Pannenhelfer

Tim W. aus Leipzig hat die Konfigurationsdateien seines Büro-PCs aufgeräumt und dabei auch den Pfad für die COMMAND.COM mit Hilfe des SHELL-Kommandos wie folgt auf das DOS-Verzeichnis umgelegt: 'SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM'. Als er danach seinen Rechner wieder einschaltet, bricht dieser den Startvorgang mit der Fehlermeldung "Falscher oder fehlender Kommandointerpreter" ab und ist nicht bereit, weitere Eingaben anzunehmen. Nach einigem Grübeln erkennt Tim W. seinen Konfigurationsfehler. Er hatte vergessen, die Datei COMMAND.COM auch wirklich in das DOS-Verzeichnis zu kopieren.

Ich weiß nicht, wie mir das immer wieder gelingt. Kaum habe ich ein Programm gestartet und das eine oder andere Mal einen Menüpunkt betätigt, schon habe ich den dümmsten Abschnitt des gesamten Programms





auf meinem Bildschirm. Irgendwie ist das schon eigenartig. Ansonsten kann man den Pannenhelfer schon als kompetentes Nachschlagewerk in Sachen PC-Probleme bezeichnen. Bei der Installation fiel mir bereits positiv auf, daß keine Dateien auf die Festplatte kopiert wurden. Es wurde nur ein Verweis im Programm-Manager erstellt, und schon konnte es losgehen.

Die Bedienung gestaltet sich entsprechend der Zielgruppe "PC-Neulinge" relativ einfach. Über das Inhaltsverzeichnis oder mittels einer Stichwortsuche finden Sie schnell den gewünschten Eintrag in dem Programm. Und davon gibt es massig. Ob Sie nun ein neues CD-ROM-Laufwerk einbauen wollen, in Word nicht wissen, wie Sie den Text richtig

Bitte umblättern ☞

formatieren oder Probleme mit der Startkonfiguration Ihres Systems haben. Diese CD wird Ihnen in allen Fragen weiterhelfen.

Auch Susanne F. weiß von einem Problem zu berichten. Sie arbeitet oft mit Grafikprogrammen und ist daher auch sehr auf ihre Maus angewiesen. In letzter Zeit bemerkte sie ein immer widerspenstiger werdendes Verhalten des Mauszeigers, der nicht so will, wie sie es gerne hätte. Eine Freundin riet ihr, die "defekte" Maus einmal zu reinigen. Und siehe da: Es befand sich ein ganzes Nest an Katzenhaaren in der Maus, da es sich das kleine Tierchen immer neben der Tastatur gemütlich macht.



Anm. des Chefkaters: Tja, muß wohl die erste Maus sein, die eine Katze frißt...

Diese und andere Fragen werden für jedermann verständlich, aber für erfahrenere Benutzer unfreiwillig komisch dargestellt und beantwortet. Ansonsten werden Sie aber auch Hilfe finden, wenn Sie nicht wissen, wie Sie ihr Modem installieren müssen. Und zwar vom Anschluß an die Dose bis hin zur Bedienung eines Terminalprogrammes. Zwei Fragen, die für Spielefreaks sehr wichtig sind, werden aber nicht beantwortet: Warum funktioniert meine Soundkarte nicht oder was mache ich falsch, wenn ich niemanden im Netzwerk finde?

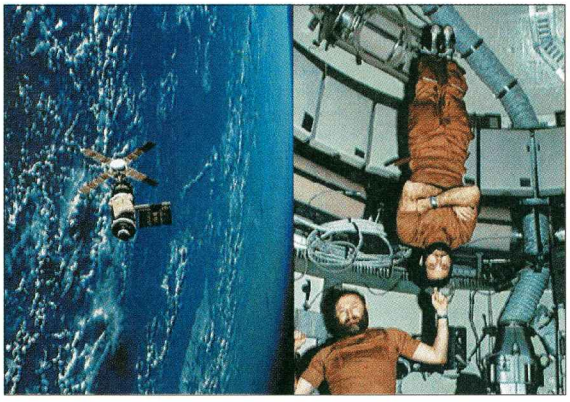
Alles in allem ist dieses Programm für alle zu empfehlen, für die ein Computer noch ein Buch mit sieben Siegeln ist. Es wird einfach und verständlich alles erklärt, was man in den Anfangsstadien falsch machen kann. Ich überlebte damals auch ohne diese Hilfe, auch wenn ich beim Umbau kein Erdungsarmband anlegte! Marco G. hat da zum Schluß noch eine Frage: Was bringt es mir, wenn auf dieser CD erklärt ist, was ich machen muß, wenn mein Computer beim Booten abstürzt? Wie soll ich die Ratschläge dann lesen?

Abenteuer Raumfahrt
Der Griff nach den Sternen

Ein kleiner Schritt für einen Menschen, ein großer Schritt für die Menschheit." Natürlich kennen Sie diese bedeutenden Worte. Die ganze Menschheit hörte zu, als Neil Armstrong als erster Mensch einen Fuß auf den Mond setzte.

Doch da gibt es noch Daten und Fakten, die Sie noch nicht über das faszinierende Thema Raumfahrt wissen. Diese CD enthält Informationen über 35 Jahre amerikanische Raumfahrt. Sehr gut gefallen hat mir, daß man nicht ein einziges Byte von der CD auf die Festplatte kopieren muß. Das Programm wird einfach von der Silberscheibe aus gestartet. Bereits der Vorspann läßt einiges ahnen. Phantastische Bilder huschen an Ihnen vorbei. Doch nur, falls Sie einen Pentium-PC Ihr Eigen nennen. Andererseits huschen die Fotos nicht über den Bildschirm, vielmehr rucken sie.

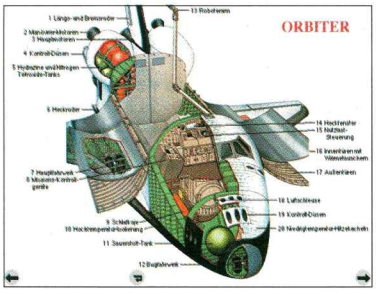
Allerdings laufen die Videos auch auf einem mittleren 486 ruckelfrei, nur werden Sie sich unter Verwendung eines solchen Prozessors ein wenig länger gedulden müssen, bis Sie von einer Bildschirmseite zur nächsten "blättern". Aber weg von der technischen zur inhaltlichen Seite. Das Thema Raumfahrt ist schon seit Urzeiten ein Menschheitstraum. Wer hat noch nicht mit dem Gedanken gespielt, einmal zum Mond zu fliegen, und den Anblick zu genießen? Hier werden Sie Zeuge aller Unternehmungen ins All, meistens mit original Videomaterial und Audiodateien aus den Archiven der NASA.

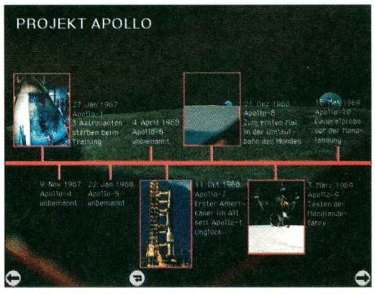


Besonders gefallen haben mir die zahlreichen Fotos. Über 1.100 Bilder werden Ihnen geboten, meistens in guter Qualität. Darauf zu sehen sind einzelne Abschnitte der NASA-Missionen sowie unbeschreiblich schöne Aufnahmen von der Erde, dem Mond und den Projekten, die die Amerikaner im All gestartet haben.

Mittels einfacher Mausbedienung finden Sie schnell, was Sie suchen. Zwar sind die Ladezeiten im Vergleich zu anderen Programmen dieser Art relativ lang, doch wird Ihnen auch eine Menge geboten. So können Sie sich zum Beispiel über alle Raketen und das Space Shuttle informieren und sich Zeichnungen ansehen, die die einzelnen Komponenten der Flugkörper näher be- und durchleuchten.

Ansonsten können Sie eine Datenbank durchforsten, die Kurzbeschreibungen Fotos von 179 Astronauten bietet, jeden Raketenstart multimedial aufbereitet wiedergibt und die Experimente und Nutzlasten der Shuttleflüge enthält. Bis hierhin ist Abenteuer Raumfahrt eine der besten CDs, die ich im Rahmen





dieser Rubrik jemals gesehen habe. Die faszinierenden Videos und Fotos begeisterten mich sofort (besonders die Aufnahmen der einzelnen Erdteile aus Sicht der Astronauten), die Original-Tondateien der NASA versetzten mich in der Zeit zurück.

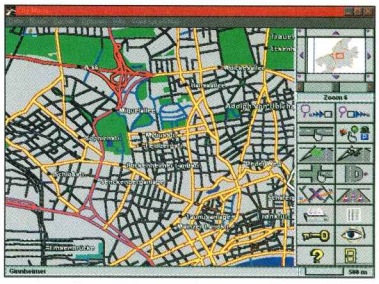
Leider wurde durch die deutsche Übersetzung alles kaputtgemacht. Die Texte, die übersetzt wurden, enthalten obendrein noch Rechtschreibfehler. Einige der Originaltexte wurden nicht einmal ins Deutsche übertragen, sondern kommen wie in der US-Fassung in Englisch daher. Als komplett inkompetent und fast schon unverschämt erwies sich die Sprachausgabe. Unbetont, nuschelnd, lieblos und zu leise spuckt der Sprecher da Worte in das ganz und gar nicht professionelle Mikrofon. Manchmal muß man ganz genau zuhören, um überhaupt mitzubekommen, was der Mann einem mitteilen will. Außerdem unterlegte man die deutsche Übersetzung zusätzlich mit Musik, die sich manchmal mit der Originalmusik vermischt, was den Ohren ganz und gar mißfällt.

So gut mir der Umfang und die einfache Bedienung des Programmes gefällt, so schlecht finde ich die deutsche Übersetzung. Daher fällt Abenteuer Raumfahrt in der Qualität und wird zu einem der vielen mittelmäßigen Produkte, die es in diesem Marktbereich gibt. Hoffnung besteht für alle, die die englische Sprache ein wenig besser beherrschen, denn auch das Original ist hierzulande erhältlich. Ohne die Mängel an der Übersetzung kann ich Ihnen letzteres uneingeschränkt empfehlen!

Stadtplan

Auf den allerersten Blick hatte ich das Gefühl, daß dieser Preis einfach einzigartig ist, für das, was Ihnen so geboten wird. Doch auf den zweiten Blick weiß ich, warum man nur rund zehn Mark für diese CD verlangt: Es ist nämlich nur möglich, einen einzigen Stadtplan gleichzeitig zu installieren. Wenn Sie also nicht nur in Frankfurt am Main unterwegs sind, sondern auch Darmstadt unsicher machen wollen, dann ist der Stadtplan mit einigem Aufwand jedes Mal zu de-installieren und anschließend mit der anderen Stadt wieder zu installieren.





Wer allerdings nur einen Stadtplan benötigt, braucht vor dem Kauf dieses Produkts keine Angst zu haben. Die wichtigsten Städte sind mit allen Straßen und Details verzeichnet. Im Unterschied zu einem normalen Stadtplan auf Papier können im Computer natürlich Routen errechnet werden. So müssen Sie nur noch einen Start- und Zielpunkt festlegen, schon wird Ihnen auf einer Liste aufgeführt, wie Sie am besten von dem ersten zum zweiten Abschnitt der Stadt kommen. Doch bedenken Sie immer eines: "Der Startpunkt muß auf einer Straße liegen, auf der man fahren kann." Ob in diesem Planer auch Straßen verzeichnet sind, auf denen man nicht fahren kann, ist bislang noch nicht geklärt.



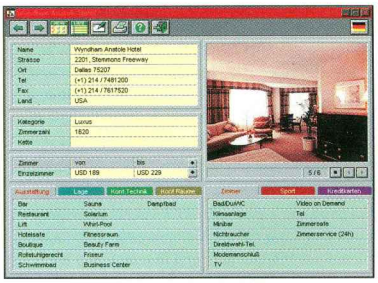
Das Hauptaugenmerk liegt bei diesem Programm eindeutig bei der Routenplanung. Aus diesem Grund gibt es hierzu auch einige Optionen. Zuerst einmal darf ich nicht vergessen, daß im Gegensatz zu den meisten Planern im unteren Preisbereich, die Möglichkeit besteht, Zwischenstops einzubauen. Außerdem können Sie entscheiden, nach welchen Kriterien das Programm Ihre Route kalkuliert. Sie können sich die kürzeste Entfernung berechnen lassen, bei dem die Strecke ausgewählt wird, bei der Sie am wenigsten Kilometer zurücklegen, egal ob Sie nun eine Hauptstraße oder einen Feldweg benutzen. Auf der anderen Seite ist es möglich, die schnellste Zeit zu kalkulieren. Hierbei wird besonders darauf geachtet, daß Sie die meiste Zeit auf großen Straßen unterwegs sind, die meistens zweispurig sind, Sie nicht oft abbiegen müssen und so am schnellsten an Ihren Zielort gelangen. Die dritte Möglichkeit besteht in der Berechnung einer Rush-Hour-Route. Hierbei wird darauf geachtet, auf Nebenstraßen zu fahren, um nicht in Gefahr zu laufen, wegen überfüllter Straßen festzustecken. Alles in allem macht der Stadtplan seine Sache gut und führt Sie einfach und präzise ans Ziel. Nur schade, daß man pro Installation nur eine Stadt auswählen kann.

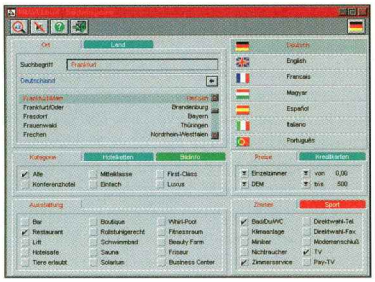
Hotel Guide Worldwide

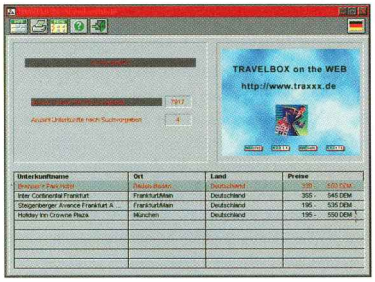
Vor einiger Zeit brachte TopWare bereits den Hotel Guide für Deutschland heraus. Dieser war allerdings nicht sonderlich empfehlenswert, da er im Vergleich zu den anderen schon verfügbaren Hotelmanagern weniger Informationen lieferte. Mit dem internationalen Hotelmanager hat das Konzept einen neuen Anreiz bekommen, da somit mehr Hotels auf eine CD passen. 21.000 gibt es davon an der Zahl, verteilt auf 180 Länder.

Aber ich würde keinesfalls davon ausgehen, daß diese Aufstellung von Unterkünften vollständig ist. Denn durchschnittlich würden so auf jedes der 180 Länder ungefähr 117 Hotels kommen. Da aber Deutschland bereits mit 7.917 und die gesamte USA mit 7.464 Hotels vertreten ist, kann man sich ausrechnen, wieviele für die anderen Länder übrig bleiben. Überhaupt überrascht es mich, daß es mehr Hotels in Deutschland geben soll als bei den

Bitte umblättern ☞







Amerikanern.

Von der Aufmachung hat sich zu der Vorgängerversion im Grunde nichts geändert. Wie damals ist es möglich, auf einem übersichtlichen Bildschirm die eigenen Anforderungen an sein Hotel einzugeben. Sie entscheiden, welche Preisklasse Sie bevorzugen, ob Sie eine Hotelbar wünschen oder Tagungsräume benötigen. Dann drücken Sie einfach auf das Such-Icon, und nach einigen Sekunden findet das Programm für Sie heraus, welche der vorhandenen Hotels Ihren Kriterien entsprechen.

Das Menüsystem und die Städtenamen sind in sieben Sprachen verfügbar. Und außerdem werden zu einigen Hotels Bilder geboten. An der Zahl sind das "6.000 brilliante Farbfotos", wie es auf der CD heißt. Mal ganz abgesehen davon, daß das Wort brillant heißt, klingt das nach mehr, als es ist. Denn noch immer haben die meisten Hotels keine Fotos, andere dafür gleich drei oder vier. Außerdem sind die Bilder ungleichmäßig auf die Länder verteilt. Von den rund 7.500 Hotels in Amerika gibt es nur 34, von denen ein Foto existiert.

Allen, die viel in der Welt herumkommen und oft einen Platz zum Übernachten suchen, kann man das Programm nur empfehlen, da es in Bedienung und Aufmachung überzeugt. Nur sollten Sie sich vielleicht vor dem Kauf vergewissern, daß die Informationen über Hotels in den Ländern, in denen Sie unterwegs sind, ausreichen.

Gameworks

Über dieses Produkt gibt es im Grunde nicht viel zu sagen. Es ist eine CD-ROM, gefüllt bis zum Rand mit Patches, Shareware, Demos und Utilities zu aktuellen Spielen. So werden beispielsweise neue Missionen für Command & Conquer geliefert. Hundert an der Zahl gibt es davon anzutesten. Auch Editoren und Komplettlösungen werden nicht vergessen und runden das Angebot der CD ab.





Im Gegensatz zu den ebenfalls in regelmäßigen Abständen erscheinenden Fanclub-CDs, die auch randvoll sind mit Patches, Demos und Shareware, enthält Gameworks ein Menü, von dem aus man sich über alles informieren kann und schnell und einfach das findet, was man sucht. Anschließend kann per Knopfdruck eine Installation gestartet werden.

Es besteht die Möglichkeit, die Titel nach Produktnamen, Hersteller oder den einzelnen Kategorien zu sortieren. Zwar gibt es auf dieser Scheibe keine Spieledemos, dafür aber eine Menge Shareware, auch für Windows. Durch den klaren Vorteil der Menüoberfläche gebe ich Gameworks den Vorzug gegenüber der in der letzten Ausgabe getesteten CD, auch wenn diese nur halb so teuer war. Gameworks eignet sich für alle Spielfreaks, die sich die neuesten Patches nicht per Modem downloaden, sondern schnell und einfach das finden wollen, was sie suchen.

Biker Freizeit und Motorrad

Ich bin immer wieder fasziniert von dem, was man in Pressemitteilungen so erfährt und dem, was sich dann beim Review selbst herausstellt. Biker ist eines der besten Beispiele solcher Fehlinvestitionen. Ich habe mir das aber zu Herzen genommen und erkläre den Autoren jener Mitteilung mal, wie es richtig hätte sein müssen...

Falsch: "Ein 600-MB-starkes Paket randvoll gepackt mit Informationen und Bildern ist "Biker - Freizeit und Motorrad" von ARI DATA. Nur DM 19,95 muß der Motorradfan aufwenden, um mit Hilfe des Computers interessante Details über neue und alte Maschinen zu erfahren. Ob für den geplanten Kauf oder rein zur

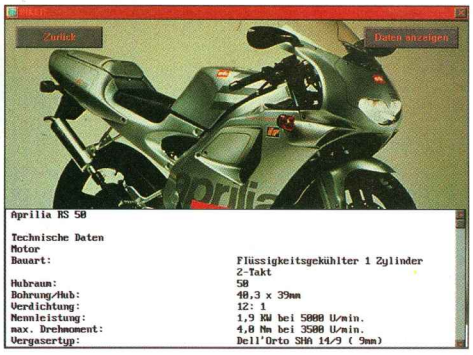
Unterhaltung – diese CD-ROM bietet für jeden etwas."

Richtig: Man erkennt gar nicht, daß sich auf dieser CD 600 MB befinden, denn schon nach zehn Minuten hat man keine Lust mehr und nutzt die Scheibe bestenfalls noch als Frisbee. Es werden technische Daten zu den ersten Motorrädern geboten und auch die Neuheiten von Honda, Yamaha, Moto Guzzi, aprilia und Suzuki geboten, leider aber keine weiteren interessanten Details. Ob für den geplanten Kauf oder rein zur Unterhaltung, diese CD bietet kaum etwas.

Falsch: "Direkt von der CD-ROM bringt "Biker" die Infos auf dem Bildschirm. Schnell führt die leicht verständliche Oberfläche den Motorradfan an jedes einzelne Feature des Programms heran. Beim Eintritt in das virtuelle Museum erhält der Besucher Fakten und Fotos zu den einzelnen Modellen, wahlweise über eine nach Typen sortierte Liste oder über eine Zeitachse von 1904 bis 1958. Witzige Zeichnungen, Comiccartoons, Cliparts und Schnappschüsse gehören zur Biker-Art-Collection, die zum Anschauen per Mausklick einlädt."

Richtig: Der einzige Vorteil der CD ist, daß



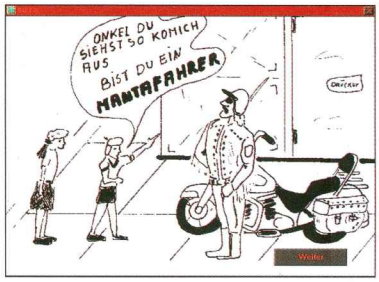


man die Bilder nicht auf die Festplatte installieren muß, bevor man sie sich ansehen will. Dank eines mittelmäßiges Menü klickt man sich durch das Geschehen. Hinter dem Menüpunkt 'Virtuelles Museum' verbirgt sich die sogenannte Zeitachse von 1904 bis 1958, welche sich nach näherem Hinsehen in eine Liste nach Baujahr sortierter Oldie-Fotos entpuppt, zu denen es jeweils auch noch ein paar Sätze Informationen verfügbar sind. Es gibt ein paar schöne Zeichnungen und ein paar beschOOPSene Comic-Cartoons, die nicht schöner aussehen als die Zeichnungen der dreijährigen Tochter meiner Nachbarn. Besonders bestechend ist die Rechtschreibung in den Sprechblasen. Das Wort "kommich" soll in Wirklichkeit "komisch" bedeuten. Und das ist es dann ja auch irgendwie.

Falsch: "Wer gerade den Kauf eines neuen Motorrads plant, dem bietet die Rubrik 'Neue Modelle' anhand farbigen Fotomaterials, exakten technischen Daten zu Motor, Fahrwerk, Abmessungen und Gewicht eine gute Entscheidungshilfe. Damit der Weg zum Händler der Marken aprilia, BMW, Harley Davidson, Honda, Kawasaki, Moto Guzzi, Suzuki und Yamaha. Wer außer dem Motorradfahren noch Computerspiele zu seinen Hobbys zählt, dem wird das (?) beigefügte Demo-Version des Motorrad-Spies (Woher wußten die, daß ich beim Betrachten dieser CD auf die Tastatur spie? Anm.d.Autors) 'Vollgas' gefallen."

Richtig: Wer gerade den Kauf eines neuen Motorrads plant, der sollte lieber einen Händler aufsuchen, als diese CD zu befragen. Diese bietet dem Käufer nämlich lediglich schief eingescannte Händlerverzeichnisse einiger Motorradmarken. Wer außer dem Motorradfahren noch Computerspiele zu seinen Hobbys zählt, dem wird die beigefügte Demo-Version von "Vollgas" gefallen, auch wenn diese überall gratis zu haben ist. Vergessen werden soll auch nicht, daß einige "erotische" Fotos von dem bekannten (!) Covergirl Kerstine Wendor abrufbar sind.

Vielleicht wissen die Autoren der Presseinformationen nun endlich, wie man diese Texte wirklich schreibt. Ich jedenfalls kann Ihnen



zu diesem Produkt keine Kaufempfehlung geben. Oder hatten Sie das etwa schon vermutet?

Nächste Ausgabe, das kann ich Ihnen jetzt schon prophezeien, werde ich ausführlich die "D-Medien" von TopWare unter die Lupe nehmen. 350.000 Buchtitel, 5.000 Videofilme und 12.000 CD-ROM-Titel sind mit Hersteller, Bestellnummer und Preis verzeichnet. Außerdem hat die deutsche Softwareschmiede einen eigenen Norton Commander herausgebracht und TopWare Commander genannt, der schon bald in meinem CD-Laufwerk seine Runden drehen wird. Für die Quiz-Freaks wird es drei CD-ROMs geben, die Fragen zur Geschichte, zur Natur und zur Geographie bieten. Bevor ich diese teste, werde ich mich auf diesen Gebieten noch einmal schlau machen, ich will ja nicht, daß Sie auf den Screenshots meinen derzeitigen Wissensstand zu erkennen können! Bis dahin: Frohe Weihnachten und ein frohes Jahr 1997!

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
Web-Page Designer	ARI	02154/94760	29,95 Mark
Die Weihnachts-CD	ARI	02154/94760	19,95 Mark
PC-Pannenhelfer	ARI	02154/94760	29,95 Mark
Abenteuer Raumfahrt	Magic Bytes	05241/2984-0	49,95 Mark
Stadtplan	ARI	02154/94760	9,95 Mark
Hotel Guide Wordwide	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
Gameworks	NBG	09471/70170	29,95 Mark
Biker	ARI	02154/94760	19,95 Mark

Drei preiswerte Neuheiten

Auf dem Gebiet der Anwendungen gibt es drei Neuheiten für den kleinen Geldbeutel. Marco Gremmel hat sie sich für Sie angesehen.

Photo Works Plus II

Hersteller: Eurocolor, Kiel

Dieses Programm dient ausschließlich zur Nachbearbeitung von Fotos. Auf zwei Disketten kommt die Software daher, deren erster großer Anwendungsbereich im Archivieren von Bildern liegt. In einem Album werden Ihre Bilder in Briefmarkenformat so gespeichert, daß Sie sie bei Bedarf schnell und einfach wiederfinden können. Ein kleines Tool erstellt aus Alben einen Screensaver. Der sorgt dann dafür, daß Sie während der Kaffeepause Ihre Urlaubsbilder genießen können.

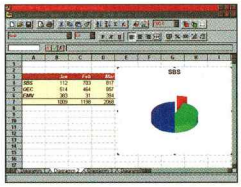
Auf der anderen Seiten sind Sie mit Photo Works auch in der Lage, Bilder zu konvertieren und nachträglich zu bearbeiten. Die gängigsten Dateiformate werden von dem Programm gelesen und gespeichert. Alle Funktionen, die ein mittelmäßiges Grafikprogramm bieten muß, werden auch von dieser Software geliefert. So können Sie die Farbkurve der Bilder ändern oder Kontrast und Helligkeit regulieren. Abgesehen davon werden einige Spezaleffekte unterstützt, mit denen Sie Ihre Fotos verzerren können.

Zusammenfassend ist dieses Programm eine durchschnittliche Grafikanwendung, die von guten Shareware-Titeln in Umfang und Leistung teilweise schon überholt wurde. Alle, die nur eine Software suchen, mit der sie Bilder betrachten und archivieren können und gelegentlich auch einmal eine Kleinigkeit ändern wollen, sind mit diesem Programm sicherlich gut beraten.

QUIQ.Calc 96

Hersteller: QUIQ-Group

QUIQ.Calc ist eine speziell für Windows 95 geschriebene Tabellenkalkulation. Mittlerweile gibt es schon massig Software, die diesen Bereich abdeckt. Besonders auffallend an dieser CD ist die ausführliche Online-Hilfe, die Ihnen schnell und einfach erklärt, was Sie tun müssen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Aus Kompatibilitätsgründen wurde die komplette Formel-Syntax von Microsoft Excel 7.0 übernommen. Die Bedienung weicht ebenfalls nicht sonderlich von dem ab, was ich von namhaften Tabellenkalkulationen gewohnt bin. So ist es möglich, ohne schnell neue Befehle erlernen zu müssen, gleich loszulegen. Um die Ergebnisse von Berechnungen auch gleich grafisch ausarbeiten zu lassen, können Sie Präsentationsgrafiken erstellen. Wie gewöhnlich stehen Balken, Säulen, Linien Kreise und einiges mehr zur Verfügung, um die trockenen Daten bildlich darzustellen.



Wenn Sie bereits in der Firma mit dem teuren Excel arbeiten und auch zu Hause ein ähnliches Programm mit den gleichen Grundausstattungen für weniger Geld benötigen, sind Sie mit dieser CD sicherlich gut beraten.

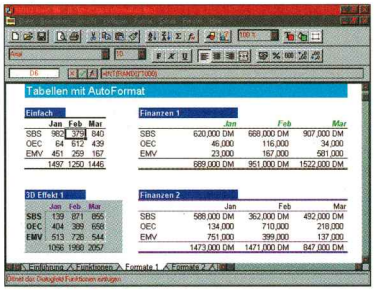
QUIQ.Wort 96

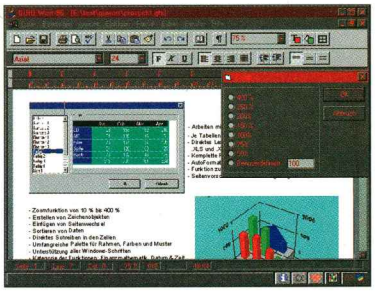
Hersteller: QUIQ-Group

Dieses Programm hat mir wieder weniger zugesagt, denn in Sachen Textverarbeitung habe ich schon einige Ansprüche. Was mir gleich zu Anfang auffiel, war die mangelhafte Rechtschreibkorrektur, die Worte wie „mahnt", „ißt" oder „zählt" nicht kennt. Auch merkwürdig, daß einzelne Teile der Anwendung auf englisch daherkommen, andere hingegen auf deutsch. Wo wir gerade beim Aufzählen von Mängeln sind, kann ich Ihnen auch gleich noch anmerken, das der Import von Dokumenten aus Word für Windows 7.0 nicht möglich ist, obwohl man dem Käufer auf der CD-Hülle genau diese Fähigkeit verspricht.

Auch sonst ist QUIQ.Wort einfach schlecht. Das von Windows 95 mitgelieferte Word-Pad bietet dem Anwender fast die gleichen Möglichkeiten und kommt ist dabei kostenlos. Inzwischen will ich Microsoft Word aber nicht mehr missen. Immer neue Optionen und jahrelange Entwicklung haben zwar ihren Preis, aber wer eine anständige Textverarbeitung benötigt, der sollte an dieser Stelle nicht sparen. Der Kauf von QUIQ-Wort 96 würde Ihnen nichts als Ärger bereiten, da man sich einfach nicht genügend Zeit genommen hat, um ein halbwegs gutes und einfach zu bedienendes Programm zu entwickeln. Da kann auch die mitgelieferte Adreß-Datenbank nicht mehr helfen. Sollten Sie diese CD im Handel entdecken, machen Sie einen großen Bogen darum!

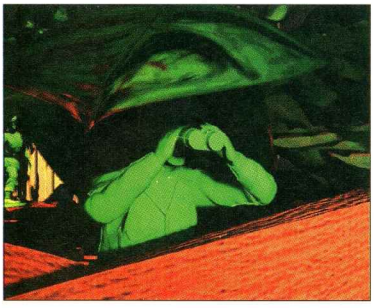






Toy Story Filmszenen

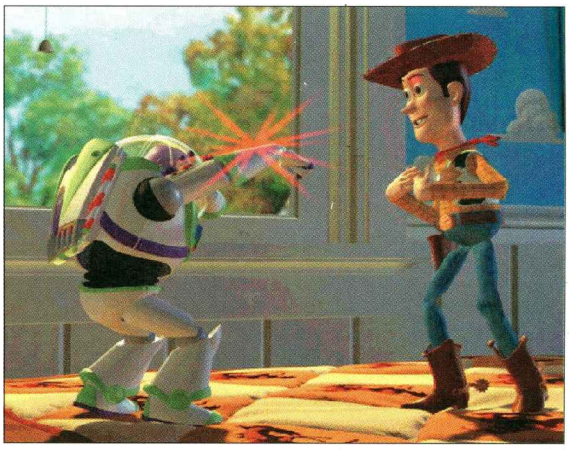
Echte Abenteurer sind immer wieder auf der Suche nach neuen Tools für Windows. Markus Brodrick fand für Sie einen Bildschirmschoner, dessen Ursprung Geschichte machte. Disneys Toy Story kommt von der Kinoleinwand auf den Bildschirm.



Eine Armee in geheimer Mission lauert im Blumentopf, fast wie im richtigen Leben

Um es mit den Worten des Handbuchs zu sagen: Toy Story Filmszenen ist der Bildschirmschoner, von dem alle Spielzeuge reden. Wozu noch Tools für Windows? Und dann auch noch einen Bildschirmschoner? Windows hat doch schon 77 Stück serienmäßig!

Ja ja, alles richtig. Aber da ist noch der ganz persönliche Geschmack. Nicht nur Shareware-Autoren, auch Branchenriesen wie Disney bieten Ihnen Werkzeuge, mit denen Sie Ihren Bildschirmarbeitsplatz persönlich gestalten können. Stellen Sie sich nur den Einheitsbrei der Monitorhintergründe in einem Großraumbüro vor – ein absoluter Alptraum. Alles sieht gleich aus, wenn der Laden leer ist, brauchen Sie eine Viertelstunde, um den eigenen Arbeitsplatz zu finden. Ein bißchen Extravaganz hat noch nie geschadet, und fröhliche Farben sind gut für Ego und seelisches Wohlbefinden.



Die Stars der Geschichte präsentieren sich fast wie im richtigen Leben

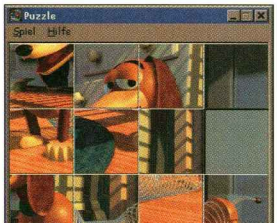
(Auch wenn unsere Geschäftsleitung Anstaltskleidung und Einheitsrechner vorzieht. Basta.)

Ausschließlich auf Computern erstellt

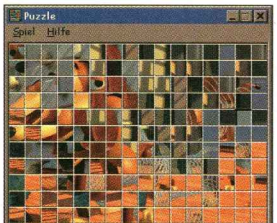
Warum ausgerechnet Toy Story? Dieser Film machte Geschichte. Toy Story war der erste abendfüllende Film, der komplett, Bild für Bild, auf Computern erstellt wurde. Diese Superrechner haben zwar mit ihren kleinen Vettern, den PCs, nur den Begriff "Computer" gemeinsam, trotzdem ist es interessant, Bilder zu sehen, die von Computern für Computer gemacht wurden.

Toy Story beeindruckte in der Kinoversion mit Bildern, die zwar deutlich erkennen ließen, das sie künstlich sind, aber eine noch nie dagewesene Perfektion zeigten. Bis zur kleinsten Spiegelung und dem geringsten Schatten wurde die reale Welt im Computerbild simuliert. Disneys Bilschirmschoner Toy Story kommt auf einer CD. Nach der problemlosen Installation der CD finden sich der Bildschirmschoner und 40 neue Hintergrundbilder für Windows auf der Festplatte wieder. Dazu gibt es ein kleines Tool, mit dem die Bilder von Hand durchgeblättert und ausgewählt werden können. Auf Wunsch wird das Hintergrundbild automatisch in regelmäßigen Zeitabständen gewechselt. Falls die Arbeit dann endgültig zu langweilig werden sollte, können die einzelnen Bilder auch als Puzzle dargestellt werden.

Die Puzzles gibt es in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen für Kinder, Erwachsene und Leute mit zwei Köpfen. In der 16x12-Spielsteinevariante kann ein solches Bild auch für Erwachsene zur abendfüllenden Beschäftigung werden.



Ein Toy Story-Puzzle – Version für den Nachwuchs



Hier sehen Sie die Puzzlevariante für Einstein. Viel Spaß beim Kopfzerbrechen

Virtuell oder real?

Auf der großen Oberfläche des Windows-Desktops wirken die Bilder aus dem Film schon fast beängstigend real. Wären die Figuren nicht einwandfrei als künstlich identifizierbar, könnte es sich auch um gut digitalisierte Fotos handeln. Dieses Tool hilft, einen persönlichen, freundlichen Arbeitsplatz zu gestalten, der aus der Masse des Einheitsgrüns der Windows-Oberflächen heraussticht. Gönnen Sie sich ruhig diesen kleinen Luxus.

Fazit: Gelungene Grafiken und nette Utilities. Hilft gut bei grauen Büros. Empfehlenswert.

Multimedia-Zubehör

Ohne passendes Zubehör macht der schönste Multimedia-PC keinen Spaß. Markus Brodrick testet neue Hardware.

Nur mit Tastatur und Monitor versehen, wäre auch der neueste aller Multimedia-PCs nur eine blöde graue Kiste. Ohne Sound, Maus oder Joystick würde sich auch der hartgesottenste Spielfreak nicht lange begeistern lassen. Das weiß auch die Zubehörindustrie. Die Regale in den Shops sind voll mit mehr oder weniger sinnvollen Artikeln. Nicht immer werden Sie die Gelegenheit haben, Zubehörartikel schon im Laden ausreichend zu begutachten. Ist das gute Stück dann nach Hause getragen und ausgepackt, kann die Überraschung groß sein.

Allein das Spektrum des Angebots von Lautsprechern reicht von Geräten, deren Sound schwer an den legendären Volksempfänger erinnert bis zu Boxen, die auch an der HiFi-Anlage keine schlechte Figur machen würden. Wir möchten Ihnen mit unseren Hardwaretests die Qual der Wahl ein wenig erleichtern.

PC-Lautsprecher

Bandridge Multi Media CS 111

Walkman- und Multimedia-Lautsprecher gibt es wie Sand am Meer. Von den kleinen Pappmembranen im Plastikgehäuse erwartet mittlerweile wohl niemand mehr Weltwunder. Manche Vertreter dieser Gattung klingen gerade eben noch vertretbar, die meisten jedoch sind ausgesprochene Ohrenbeleidiger. Die von Sky Tronic importierten Speaker reihen sich hier in das Mittelfeld ein.

Auf der Verpackung präsentieren sich die kleinen Aktivboxen als wahre Alleskönner. Versehen mit Mikrofon- und Kopfhörerbuchse sowie einem Verstärker, der sieben Watt Musikleistung aus den Transistoren schütteln soll, möchten sie, angeschlossen an den Rechner oder den Walkman, das Ohr des Benutzers erfreuen. Eines der kleinen Icons auf der Packung versichert sogar, daß diese Speaker internet-tauglich seien. Hat man so etwas schon einmal gehört?

Schon während des Auspackens fällt auf, daß der Hersteller am Netzteil gespart hat. Sollten Sie nicht zufällig im Besitz einer passenden Spannungsversorgung sein oder genügend Batterien im Haus haben, wird Ihnen der



"Gehobene 7 Watt Klang", den der Hersteller verspricht, verborgen bleiben. Sind die guten Stücke dann endlich betriebsbereit, fällt der gebotene Klang trotz des versprochenen Frequenzgangs von 150 Hz bis 18 kHz recht dünn aus. Bei großen Lautstärken werden die Membränchen dann schnell heiser. Immerhin glänzen diese Lautsprecher mit getrennten Baß- und Höhenreglern, einem Balanceregler sowie einer Superbaß-Schaltung.

Bei solchen Lautsprechern stellt sich auch immer die Frage "Wohin damit?" An der Wand befestigen mag die Dinger niemand, auf oder unter dem Schreibtisch poltern die kleinen Gehäuse schnell herum. Außerdem sind die Anschlußkabel etwas kurz geraten. Insgesamt ist positiv hervorzuheben, daß die Verpackung recyclebar ist und einen grünen Punkt hat.

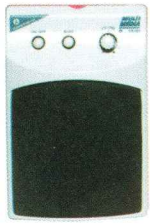
Hersteller: Sky Tronic
Preis: 59,- Mark

Fazit: Weniger empfehlenswert. Ausgesprochener Notlösungscharakter.

Bandridge Multi Media CS 101

Das zweite Aktivlautsprecherpaar in diesem Test stammt ebenfalls vom Hersteller Bandridge. Obwohl preisgünstiger und noch kleiner, verspricht der Hersteller hier sogar eine Leistung von 20 Watt. Das Datenblatt liest sich sehr schön. 20 Watt Ausgangsleistung, Frequenzgang 150 Hz bis 18 kHz, Superbaß-Schalter – alles ist da. Diese Lautsprecher stecken in kleinen Pultgehäusen, die neben dem Monitor recht gut Platz finden. Leider hat der Hersteller auch bei diesem Modell kein Netzteil beigepackt. Also müssen Sie wieder den Gang zum Händler antreten und sich ein passendes Netzteil besorgen, in Zukunft eine Menge Batterien verschleißen oder auf den in die Boxen eingebauten Verstärker verzichten. Diese Lautsprecher verfügen außerdem weder

über getrennte Baß- und Höhenregler noch über einen Balanceregler. Dem Hörspaß tut das keinen Schaden, da diese Einstellungen meist mit einem entsprechenden Programm direkt an der Soundkarte vorgenommen werden können.





Der Klang der Winzlinge ist recht dürftig. In "Schreibtischlautstärke" geben die Geräte den Soundtrack eines Spiels noch annehmbar wieder, sobald es aber etwas heftiger zur Sache geht, scheppern die Lautsprecher arg. Wie fast alle Lautsprechersysteme, die unter dem Begriff Multimedia angeboten werden, stellt auch dieses System höchstens einen Ersatz für den Gehäuselautsprecher des PC dar. Sie sollten keine Hoffnung in eventuelle Klangwunder setzen. Überall, wo nur die rudimentäre Windows-Klangausgabe hörbar gemacht werden soll, sind diese Lautsprecher optimal eingesetzt.

Hersteller: Sky Tronic
Preis: 54,- Mark

Fazit: Bedingt empfehlenswert. Schönes Gehäuse, wenig Sound.

Im Zubehörhandel werden jede Menge Lautsprecher unter dem Begriff "Multimedia-Zubehör" vertrieben. Lassen Sie sich nicht von übertriebenen Herstellerangaben täuschen. Fast alle in diesem Sektor angebotenen Lautsprecher sind schlicht und einfach mangelhaft. Die Lautsprecher an sich sind minderwertig, die Verstärker der Aktivboxen sind meist schlechter als die Endstufen der Soundkarten. Leistungsangaben wie "80 Watt" und hochwertig anmutende Frequenzgänge sind fast immer als schlechter Witz zu betrachten. Um den Aufbau der Lautsprecher möglichst einfach zu gestalten, verzichten die Hersteller meist auf ein eingebautes Netzteil. Praktischerweise müsse die Geräte dann auch nicht mehr den VDE-Vorschriften genügen. Da die meisten Rechner im Tower-Gehäuse unter dem Schreibtisch stehen, sind dann auch meist die Anschlußkabel zu kurz. Wenn Sie dann noch den Preis des einzeln zu erwerbenden Steckernetzteils zum Preis der Lautsprecher rechnen, werden die kleinen "Wunderwerke" schon richtig teuer.

Mein Lösungsvorschlag: Gehen Sie zum Händler an der nächsten Ecke und sehen sich dort nach kleinen Aktiv- oder Passivlautsprechern aus dem HiFi-Sektor um. Sie werden dort gut beraten und stoßen oft auf interessante Sonderangebote. Mit einer anständigen 2-Wege-Minibox erleben Sie bei Computerspielen richtigen Kino-Sound. Sie sollten dabei jedoch beachten, daß die meisten HiFi-Lautsprecher nicht magnetisch abgeschirmt sind. Der Mindestabstand zum Monitor sollte in jeder Richtung 50 cm betragen. Anderenfalls kann sich das Monitorbild durch das Magnetfeld der Lautsprecher verfärben. Das passende Anschlußkabel von der Soundkarte zum Speaker kann der Händler gleich mit verkaufen.

Bessere Soundkarten haben genug Verstärkerleistung, um auch eine knackige Box anzutreiben. Sollte die gebotene Leistung nicht reichen, finden sich im HiFi-Bereich auch sehr schöne, kleine und preisgünstige Mini-Verstärker. Edelbastler, denen auch sonst Elektronik keine Furcht einflößt, können Gerät aus dem Car-HiFi-Bereich verwenden. Einige Geräte passen wunderbar in einen 5 ¼ -Zoll-Diskettenlaufwerksplatz. Das passende 12 V-Netzteil für einen Autoverstärker findet in Tower-Gehäusen mühelos Platz neben dem Netzteil des Rechners.

Eingabegeräte

Phantom 2 Pro

Das Phantom 2-Joypad von Sky Tronic ist eine prima Lösung für Nintendo- und Konsolenspielfans. Es verfügt über den normalen 4-Wege-Kontroller, insgesamt 6 Feuertasten und die Autofire-Geschwindigkeit ist einstellbar. Damit das Gerät für jedes Spiel benutzbar ist, können Sie zwischen vier oder sechs Feuertasten umschalten. Das Design des Joypads hat uns besonders gut gefallen. Das Gehäuse ist durchsichtig, hat bunte Feuertasten und liegt gut in der Hand. Das Anschlußkabel ist glücklicherweise lang genug, so daß der Spieler auch bei heißen Schlachten genügend Bewegungsspielraum hat. Leider sind die Schalter der Tasten von der preisgünstigen Sorte. Mit Mikroschaltern ausgerüstet, wäre das Gerät noch sehr viel besser.

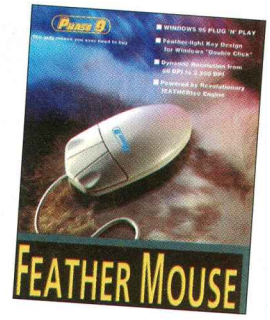
Hersteller: Sky Tronic
Preis: 54,- Mark

Fazit: Prima Joypad für alle Jump'n'Runs.

Feather Mouse

Unter dem Produktnamen Feather Mouse vertreibt Sky Tronic eine Maus, die durch ihre ergonomischen Vorzüge aus der Masse der Konkurrenten herausragen soll. Die Feather Mouse hat ein sehr schmales, leichtes Gehäuse mit extrem leichtgängigen Tasten. Sie kann wahlweise als Zwei- oder Dreitastenmaus betrieben werden. Während unseres Tests fiel auf, daß die Feather Mouse nicht besonders gut in große Erwachsenenhände paßte. Insbesondere die besonders leichtgängigen tasten lösten oft schon durch das Gewicht der darauf liegenden Finger aus. Dafür läßt sich dieses Eingabegerät um so besser von Kinderhänden bedienen. Falls Ihr Rechner ohnehin oft von den Sprößlingen benutzt wird, ist diese Maus optimal.

Hersteller: Sky Tronic
Preis: 49,- Mark



Fazit: Besonders für Kinderhände geeignet.

POWER helpline



Hell

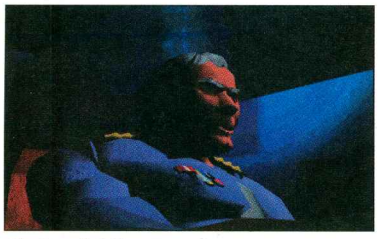
Komplettlösung von Sebastian Grünwald

Dieses tolle Spiel von Take 2 ist selbst für Könner ein ganz schöner Brocken. Für alle, die sich schon die Haare an dem Spiel ausgerauft haben, ist hier die Komplettlösung!

Jeder, der das Spiel von Take 2 schon mal gespielt hat, wird gemerkt haben, daß es mehrere Lösungswege gibt, um das Spiel zu beenden. Alle Lösungswege hier aufzulisten würde den Rahmen sprengen, darum verrate ich hier nur einen. Ich hab mich bei den Platzbeschreibungen an das englische Original gehalten; ich glaube, die Orientierung fällt damit leichter. Okay, ab in die Hölle...

Union Station: Dante's Apartment

Als erstes sprechen wir mit Dante und nehmen dann den Schlüssel auf dem Computertisch mit.



Abe Lincoln? Nee...

Georgetown: Captain Jersey's Kitchen

Die ‚Scrub List" mitnehmen und mit Jersey sprechen (alle Fragen durchgehen)

Foggy Bottom: Entrance to Interface

Mit Karl sprechen (der Mann hinter der Türe) und dabei das Schild an der Türe beachten. Wenn wir den 1. Buchstaben jedes Wortes kombinieren, erhalten wir das Paßwort: SESAME (ach ja, da gab's doch dieses Zauberwort "Sesam öffne dich..."). Das geben wir dann noch flugs ein und schon öffnet sich der Deckel am Boden.

In der Bar sprechen wir mit allen Leuten und nehmen Scub Stevens und Sophia Bene in unsere ‚Party" auf. Durch die linke Tür gehen wir ins Office von Mr. Beautiful und sprechen mit Abonides.

Das Paßwort, nach dem wir gefragt werden heißt "Condemnation" (wer sich noch gut erinnern kann, weiß, daß uns das Chaos in der Bar erzählt hat). Den Auftrag, den uns Mr. Beautiful anbietet, nehmen wir an.

In "Hell" angekommen, nehmen wir alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Im nächsten Raum sprechen wir mit dem Dämon Sanguinarius und warten, bis die Filmsequenz abgelaufen ist.

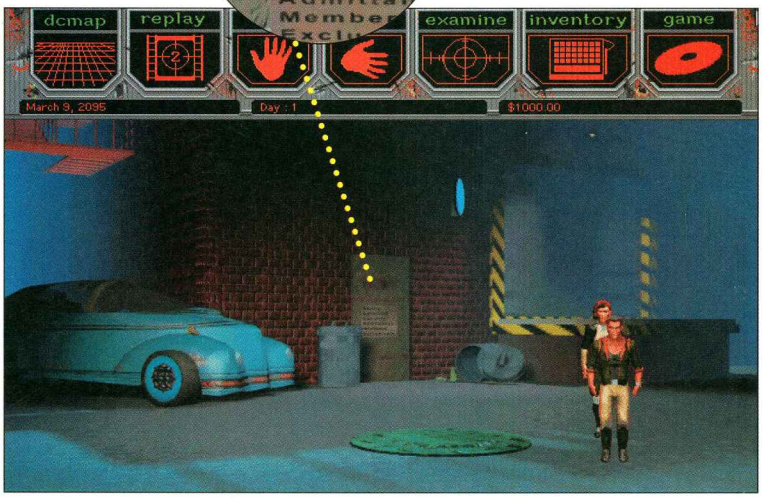


The Mall: Voice of God Radio

Hier sprechen wir mit Nick.

Judiciary Square: Phreakbeats Hangout

Hier müssen wir lediglich mit den 2 Personen quasseln.



Ich möchte zu gerne mal den Gullideckel anheben



Mami Langbein



Sehen Sie nun den 4. Teil...



What the hell...?

Union Station: Oscar Drexler's Apartment

Hier sprechen wir mit Oscar und gehen weiter zur Gang Alley...

McPhersion Square: Gang Alley

Hier sprechen wir mit jedem Gangmitglied und gehen dann in das Clean Club House (links) und sprechen mit Gracie Lovell.

Gallery Place/Chinatown: Pap Pap John's Comix Shop

Wir sprechen mit Anna Mae und aktivieren daraufhin den Computer. Wir achten auf den zweitletzten Buchstaben in jedem Wort und erhalten daraufhin das Paßwort "Imperator". Wir drücken auf "Clear" und geben das Paßwort ein. Daraufhin gibt uns Anna einen Comic (darauf ansprechen).

McPherson Square: Gang Alley

Wir gehen wieder ins Clean Club House und begeben uns nach unten rechts in den Clean Meeting Room. Wir sprechen mit Temprance Lector und Phrachie. Die Frage von Phrachie beantworten wir mit "Yes". Wir gehen zurück ins Club House und bringen Gracie die Neuigkeiten. Danach gehen wir ins Deadly Club House (rechts neben dem Clean Club House) und sprechen zweimal mit der Frau auf der Couch. Dann gehen wir in den ‚Deadly Meeting Room" und sprechen dort mit Barbara Bacchus und Langua.

McPherson Square: Cybershop

Hier nehmen wir die "Copper Tubings" auf dem Boden mit und sprechen mit Dr. Clean. Ihr Angebot akzeptieren wir.

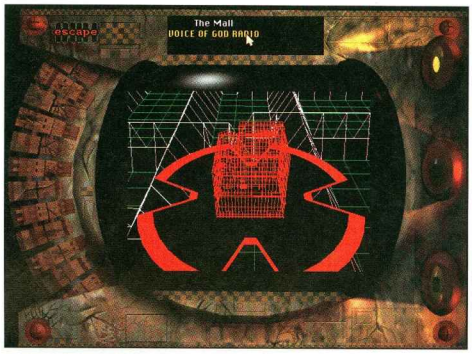
Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft

Wir sprechen mit Aldous Xenon und nehmen das "Homing Device".

The Pentagon: Pentagon Garage Office

Das "Forger Skill" aus Sophia's Inventar kombinieren wir hier mit dem "Pass Template". Mit dem Wächter vor dem Tor sprechen wir auch und bieten ihm den Sicherheitspaß an. In der Garage nehmen wir den "Mechanic's Crepper" und untersuchen die Lunch Box, die in der Nähe des Autos liegt, und achten auf den Namen. Wir gehen zurück ins Office und sprechen mit Dispatcher. Wir erzählen ihm, daß er für uns doch bitte Herrn JO BOYLE holen soll.

Zurück in der Garage setzen wir das "Homing Device" in das Auto.



Klick auf den Ort...

Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft

Wir sprechen mit Aldous Xenon.

Dupont Circle: British Embassy

Hier sind zwei Türwege. Rechts geht's zum Control Center und links zum Office von Senator Burr. Wir sprechen mit Derek Literati. Dann sprechen wir mit Senator Burr.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Wir sprechen mit der Frau an der Rezeption und lassen uns von ihr zum GEN. MANGINI'S PENTAGON OFFICE dirigieren. Das "Lockpick Implant" benutzen wir, um die Metalltüre zu öffnen, und stellen uns auf das automatische Förderband. Dann gehen wir durch den Eingang. Wir sprechen mit Sanguinarius und akzeptieren den "Höllentrip". In der Hölle benutzen wir den das "Hell Blade" mit Krystal Getty (die Geisel).

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Wir öffnen die Tür mit dem "Lockpick Implant" und betreten das Office von Jean Saint Mouchoir. Wir nehmen den Bleistift und benutzen ihn mit dem Notizbuch. Wir aktivieren den Computer mit dem Access-Code "God's Justice". Danach können verschiedene Bereiche einfach so angewählt werden, andere wiederum benötigen noch ein separates Paßwort (oh Gott, wie viele denn noch?). Die Bereiche, die man



... schon bist du dort

Bitte umblättern ☞

anwählen kann, sind:
– Demons
– Dean Sterling
– Citizens Freedom Front (Paßwort: Foggy Bottom)
– Government Operations (für den



Lorenz ist stinkig...

Unterpunkt Night of the Titans gilt das Paßwort: Hell Pit)
– Gideon Eshanti & Rachel Braque
– Fringe Operations (Paßwort: Dean Sterling)
– Solene Solux
– Acti-Deck

Capitol South: Gnostic's Office

Hier sprechen wir mit Professor Cornoary und im nächsten Raum mit Wickersham Dodge und Daniel.

Georgetown: Psionic League Headquarters

Hier gehen wir durch die Tür und sprechen mit Suzy Toast.

Watergate: Eschatology, Inc. Offices

Hier sprechen wir mit Hercule Rue Des Couers und Christy Abraix

Arlington: Recurrection Unlimited

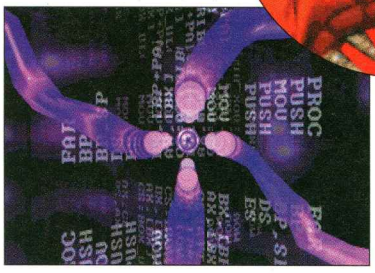
Hier sprechen wir mit dem Techniker und gehen durch die Tür. Hier beginnt eine Arcade Sequenz. Mit Hilfe des "Mechanic's Creeper" ist es unsere Aufgabe, das andere Ende des Korridors zu erreichen und dabei die Sicherheitslaser zu meiden. Ist nicht ganz einfach, also vorher abspeichern! Danach schauen wir uns den Körper mit dem lateinischen Satz auf dem Brustkorb an.

Federal Center SW: New Corporeal Biologics

Hier lassen wir alles mitgehen und benutzen den "Rig Skill" mit "Copper Tubings". Brewer gibt uns außerdem nützliche Informationen.

Capitol South: Menial's World Headquarters

Wir nehmen uns eine Flasche Bier und benutzen Steven's "Dream Powder" damit. Wir sprechen mit Mick und stellen dann die





Marco nach 100 Bier

Flasche zurück. Nach ein paar Sekunden dürfte es möglich sein, die "Collector Unit" zu nehmen.

McPherson Square: Gang Alley

Wir begeben uns in den "Deadly 7"-Meeting Room und geben das "Still" an Languo. Danach fragen wir ihn nach Infos. Wir gehen zurück, sprechen mit Electric Sex und geben ihr den Schlüssel zu Dante's Apartment. Das Wort, das sie uns nennt, merken wir uns gut.

Wir gehen durch die Tür in den Raum von Dolph Van Ittey und aktivieren hier seinen Computer. Das Paßwort? "Bloodnet". Alles durchlesen und dann Christopher über Dolph's Identität berichten. Nun noch mit Chastity Bene sprechen.

Georgetown: Psionic League Headquarter

Suzy Toast geben wir die "Collector Unit".

Foggy Bottom: Asylum Waiting Area

Hier sprechen wir mit den zwei Menschen und beachten jede wichtige Information, die sie uns geben. Im nächsten Raum sprechen wir mit den zwei Gruppen und benutzen die "Collector Unit", um sie zu braten.

L'Enfant Plaza: Fitzgerald's Speakeasy

Eine Bierflasche nehmen und mit Milwaukee Jack sprechen (sitzt im Eck) und dann mit Splits Magnola (an der Bar). Wir werfen die Flasche Bier auf den Fernseher und sprechen wieder mit Splits, um ihn in unsere Party aufzunehmen. Dazu verlassen wir Scub Stevens.



Hat zufällig jemand meinen Hubi gesehen?

Georgetown: Psionic League Headquarters

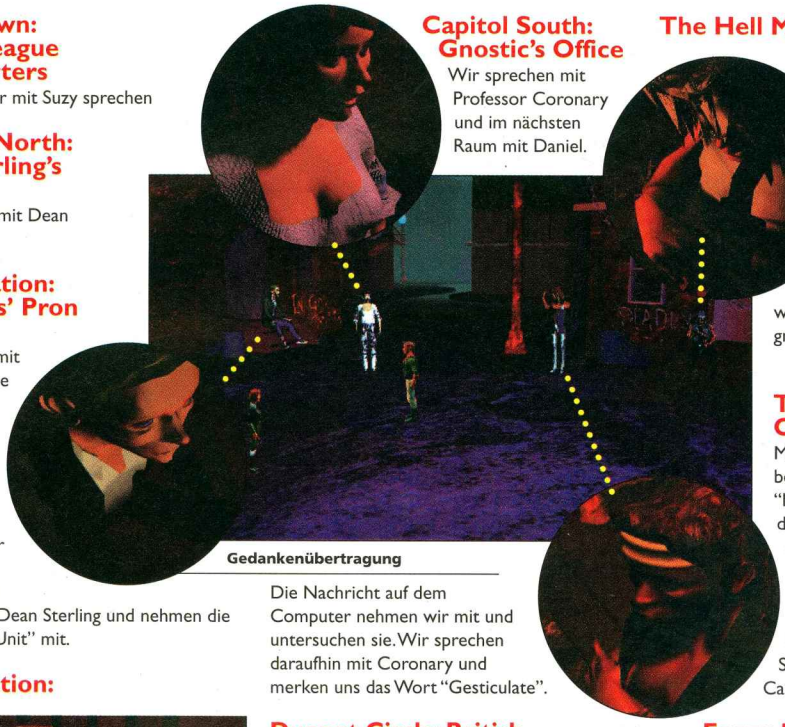
Und mal wieder mit Suzy sprechen

Farragut North: Dean Sterling's Office

Und hier wird mit Dean gequasselt.

Union Station: Asmodeus' Pron Studio

Wir sprechen mit Grind Dove (die am Schreibtisch), Rutterkind (der kleine Dämon) und Asmodeus. Dann reden wir noch mal mit Asmodeus und schließlich mit Dean Sterling und nehmen die "Psychopomp Unit" mit.



Gedankenübertragung

Capitol South: Gnostic's Office

Wir sprechen mit Professor Coronary und im nächsten Raum mit Daniel.

The Hell Music Room

Wir sprechen mit Alice Trenton. Wenn wir auf ein weißes Feld klicken, erfahren wir, was es aussendet. Um unsere Alice zu befreien, müssen wir in folgendem Vers alle ruhigen Buchstaben finden: Murder the dumb, Torture the meek with the scent of death and the gnasching of teeth.

Die Antwort ist: B E C A G

The Hell Dentist Office

Mit dem Dämon sprechen und beobachten, was er tut. Das "Nerve Gas Cartridge" mit dem NO2 Tank benutzen und das "NO2 Cartridge" und den "Dentist Drill" nehmen.

The Ratroom

Mit Dingo sprechen und die Schläuche mit den "NO2 Cartridge" benutzen.

Union Station:

Die Nachricht auf dem Computer nehmen wir mit und untersuchen sie. Wir sprechen daraufhin mit Coronary und merken uns das Wort "Gesticulate".



Maren G. anno 2005

Dante's Apartment

Wir sprechen mit Dante und benutzen die "Psychopomp Unit" mit uns selbst, geben als Adresse "Garage" ein. Dann sprechen wir mit Deepthroat.

L'Enfant Plaza: The Collector's Room

Wir benutzen den Elektro Magneten mit dem Pergament.

Dupont Circle: British Embassy

Wir gehen in den Kontrollraum und sprechen mit dem Senator und seiner Assistentin Katerina Goertz. Wir benutzen die "Psychopomp Unit" mit "Charon" und sprechen dann mit dem Fährenmann.

Beautiful's Hostage Hellpit

Wir nehmen das "Stell Cover" und den "Beer Mug" auf dem Tisch und benutzen ihn mit dem Säure-Pool.

The Hell Zoo

Wir nehmen alles mit, was mitgenommen werden kann, und sprechen mit jedem. Dann benutzen wir "Jar" oder "Food" mit Machalus und den Schlüssel mit dem Tierkäfig.

The Hell Ice Field

Wir benutzen mit uns selbst das "Floating Beast" und gehen zum Eisblock. Wir benutzen "Bucket of Styxwater" mit dem Eisblock.

Foggy Bottom: Entrance to Interface

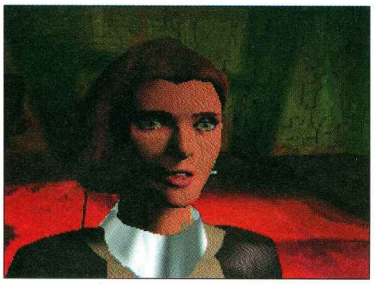
Im Mr. Beautiful's Büro gehen und mit den Gangstern sprechen. Auf keinen Fall den Kopf von Mr. Beautiful mitnehmen! Statt dessen packen wir den "Cue Stick" ein. Und hier kommt ein Rätsel (puuh): Also, als erstes müssen wir die Zahlen in Buchstaben "übersetzen" (R=23, A=6, U=26, V=1). Nun sehen wir uns den Namen des Songs oder den Namen des Sängers an, der mit dem entschlüsselten Wort übereinstimmt. Langer Rede, kurzer Sinn: Die Antwort ist E3 D9 E8.

The Mall: Voice of God

Das DAT von Mr Beautiful geben wir Nick Cannon, der es für uns spielen wird.

Union Station: Dante's Apartment

Wir sprechen mit Dante und benutzen das "Psychopomp" mit GARAGE. Dann sprechen wir noch mal mit Deepthroat.



Barby...



Cynna Stone



Ben...

Bitte umblättern ☞



Mich kennen Sie...



Der Power-Tower – echt

Federal Triangle: Bureau of Records

Wir sprechen mit Mr. Calcutta und Ms. Stinson.

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Mit "Lockpick Implant" wird die Tür geöffnet und das Büro betreten. Den Computer anschalten und den Bereich "Government Operations/Massimo Eddy" auswählen. Der Code für den Zugang lautet "Triangle". Wir benutzen Bene's "Forger Skill" mit dem Beglaubigungsschein.

Federal Triangle: Bureau of Records

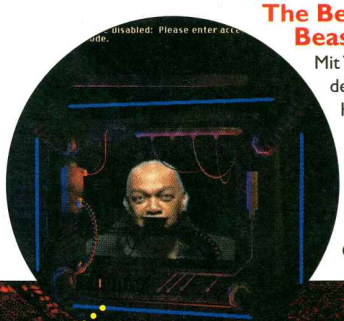
Wir sprechen mit Mr. Calcutta

Arlington: Lee Mansion Guard Room

Wir benutzen Split's "Psionic Skill" mit den Wächtern und gehen in den nächsten Raum. Dort benutzen wir den "Cue Stick" mit der Lampe hinter dem Panther und gehen durch den Türgang, um mit Massimo Eddy zu sprechen. Schließlich untersuchen wir noch den Gegenstand, den er uns gegeben hat.

Dupont Circle: British Embassy

Wir sprechen mit Katerina, die uns mehr über die Geiseln erzählen sollte (wenn sie's nicht tut, dann einfach ein bißchen in der Stadt umherwandern und gelegentlich vorbeischauen und sie wieder danach fragen). Dann müssen wir nur noch den Psychopomp benutzen und als Adresse diesmal Charon wählen.



The Belly of The Beast

Mit Thelma sprechen und den Stein und die Knochen nehmen und beides kombinieren.

The Abyss

Mit Jeremy und Gack sprechen. Dann benutzen wir den "Mug of Acid" mit dem "Hell Blade" und geben ihn dann Gack. Danach nehmen wir den "Backet of Tar" mit.



Hands up, baby, hands up...

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Die Tür mit dem "Picklock" öffnen und das Büro betreten, Computer anknipsen und im Punkt "Government Operations/Night Of Re-



Fu-Man-Chu (Lourens H.) bedroht die Welt

Entombment" den Zugangscode "Jeremy Verdi" und "Gesticulate" eingeben. Dann noch das Memo lesen.

Union Station: Dante's Apartment

Mit Dante sprechen und das "Psychopomp" mit "Garage" benutzen. Wieder mal mit Deepthroat sprechen.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Mit der Frau sprechen und sie uns zu Thomas Meaculp's Büro bringen lassen. Computer einschalten. Die Antworten sind:

– Shudder is to fear as Crying to Sorrow

– Fan is to air conditioner as Keyboard is to Decking Unit

– Suicide is to death as Embezzlement is to Wealth

– Charon is to perdition as Freeways is to Los Angeles

Wenn wir alles über Thomas herausgefunden haben, gehen wir in die Rezeption und lassen uns zum Pentagon Gefängnis (Pentagon Jail) bringen. Die "EMP Grenade" benutzen wir mit dem Wächter und

danach die "Mini bombs" mit der Zelle.

Dupont Circle: British Embassy

Wir sprechen mit dem Senator und Jeremy. Die Nachricht mit den mathematischen Symbolen geben wir Jeremy und sprechen ihn daraufhin noch mal an. Wir sprechen mit Katerina Goertz, die uns die Aufenthaltsorte der übrigen Geiseln verrät. (Wenn sie es nicht tut, gilt dasselbe wie oben.)

The Hell Steel Mill

Mit Brett sprechen und den "Staff" mit dem Getriebe benutzen.

Hell's Desert

Mit Walker Dash und Atroxias sprechen, dann den "drill" mit dem Wassergefäß benutzen.

The Hell Schoolroom

Mit Randal und Mr. Maledictum sprechen. Es folgt ein Rätsel (nicht schon wieder...): Hier muß zuerst ein "Grundbuchstabe" gewählt werden. Jede +-Nummer bedeutet aufzählen zu Z, jede –-Nummer das Gegenteil. Ein Beispiel:

Die Frage 1 hat folgenden Code: 1 +1 +15 +9 +11 +5 +10 +1 +15 +5 +11 +19 -3



Es wird Zeit für eine Diät

Die Antwort lautet daher (als Grundbuchstabe: "D"=1): "Des Miones Iowa"!

Die restlichen Antworten lauten dann also: "Little Rock Arkansas" und "Helena Montana".

Mephisto's Throne Room

Mit Mephisto sprechen und mit ihm kämpfen. Danach seine Hand mitnehmen.

Beelzebub's Throne Room

Den "Bucket of Tar" mit dem Boden benutzen und dann gegen ihn kämpfen. Danach seinen Flügel mitnehmen.

Belial's Throne Room

Das "Expolsive Charge" mit dem Boden benutzen und gegen ihn kämpfen. Danach sein Medaille mitnehmen.

Cerberus's Lair

Durch den Türweg gehen und warten, bis der Dämon weg ist. Danach den Pinsel auf dem Boden nehmen und ihn am Tor des Satans benutzen, um dort die Worte "GOD IS DEAD" zu pinseln. Danach den Teufel töten.

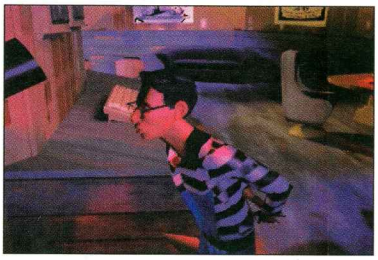
Zurück in der Realität sprechen wir mit Katerina Goertz und dem Senator und benutzen den Psychopomp mit Rachel und geben die Adresse SPAWNER ein.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Wir begeben uns mittels der Frau an der Rezeption zum Pneumatic Delivery Room. Eine der "Pneumation Tubes" mitnehmen und eine Gas Bombe reinlegen. Mit Jate sprechen und ihr die "Bomb-Tube" geben. Zum Schluß geben wir noch die Adresse MIRACULUM SEPULCRUM ein. Dann begeben wir uns zur "Pentagon Chapel". Dort angekommen nehmen wir den "Taper" vom Boden und entzünden die Kerzen 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9 (von links). Nachdem wir Solene Solux besiegt haben, betreten wir das Loch und benutzen die "Hell Bug Disk" mit dem "Hell Computer". Und voilà: Endlich haben wir das Spiel gelöst!



Wonach guckt er denn?



Joost K. solte besser nach oben schauen...

War ein ganz schöner Brocken, was? Ich muß sagen, daß Hell eines der wohl schwersten Spiele war, die ich je gespielt habe! Alle Achtung, Take 2!

Übrigens: Ich hätte das Spiel vermutlich niemals so schnell lösen können, wenn da nicht mein Kumpel Ralf wäre: Ein herzliches Dankeschön daher auch an ihn!



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

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

Der Frust mit der Treib(er)jagd

Aus dem Orient stammt die Geschichte von dem Kaufmann, der allen Bewohnern seines Dorfes Öllampen schenkte, damit diese bei ihm für teures Geld Lampenöl kauften. Eine durchaus lukrative Idee: Laut Überlieferung verdiente sich der Mann mit seinem Trick ein kleines Vermögen.

Was zu Zeiten Aladins und Sindbads funktionierte, das kann auch heute nicht falsch sein, sagen die Ökonomen und nennen das Vorgehen des Ölhändlers bewundernd Schaffung eines neuen Marktes durch Anlauf-Subventionierung. Offensichtlich aber ist das kleine Einmaleins der Freien Marktwirtschaft nicht bis in die Marketing-Abteilungen diverser Hardware-Anbieter vorgedrungen.

Denn die springen mit uns Käufern noch immer so um, als ob sie das Wort Kundenpflege noch nie gehört hätten. Sehr verbreitet ist beispielsweise die lästige Angewohnheit, für teures Geld Geräte an den Mann oder die Frau zu bringen, aber keine Treiber-Software beizulegen. Oft kommt das böse Erwachen für den Kunden erst, wenn er sein neuerworbenes Gerät zu Hause installieren will: Treiber für Windows 95 etwa sind bei vielen Anbietern noch immer keine Selbstverständlichkeit.

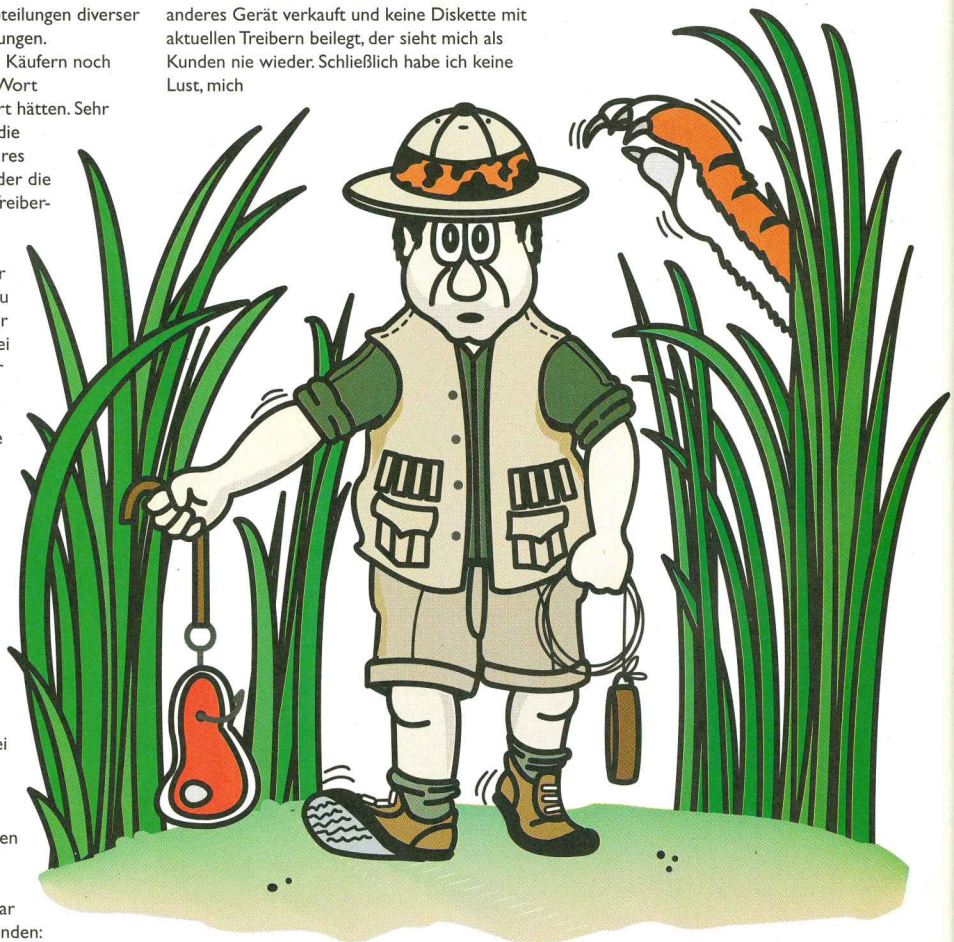
Wer seine neue Soundkarte oder sein gerade erworbenes Modem unter Microsofts Standard-Betriebssystem verwenden will, muß dann erst einmal an den Hersteller schreiben und untertänigst um ein Treiber-Update bitten. Internet-Surfer hangeln sich stundenlang durch das World Wide Web, bis sie vom Server des Herstellers die aktuellen Treiber laden können. Oft müssen Sie dabei auf den Web-Sites erst einmal unzählige Fragen zur Person beantworten, bevor Sie die Software herunterladen können. Auf diese Weise bekommt der Hardware-Hersteller noch gratis ein paar Informationen über seine Kunden: Die Telefonrechnung zahlt der Käufer.

Manchmal spielen Händler und Hersteller auch regelrechtes Treiber-Pingpong mit uns Kunden. Fragt man beim Händler nach einem aktuellen Treiber für das bei ihm erworbene Gerät, verweist er uns an den Hersteller. Dieser spielt den Ball zurück: Software, so die knappe Auskunft, werde grundsätzlich nicht an Privatkunden abgegeben. Man solle seine Treiber gefälligst über den Händler beziehen, schließlich könne man sich nicht um jeden Kunden einzeln kümmern.

Ehrlich gesagt: Mir reicht's. Wer mir heute eine Grafikkarte, einen Scanner oder ein anderes Gerät verkauft und keine Diskette mit aktuellen Treibern beilegt, der sieht mich als Kunden nie wieder. Schließlich habe ich keine Lust, mich tagelang mit Fehlermeldungen und Rechnerabstürzen herumzuärgern.

Wo, so frage ich mich, wäre der Ölhändler aus dem Morgenland wohl heute, wenn er seine Öllampen erst für teures Geld verscherbelt und dann seinen Kunden kein Öl geliefert hätte? Vermutlich hätten ihn seine Nachbarn geteert, gefedert und aus dem Dorf gejagt. Vielleicht sollten wir das ja auch einmal mit einigen Hardware-Herstellern tun. Ob sie daraus lernen würden, ist allerdings eine andere Frage.

Lorenz Steinke



Ein Magazin von
Alchemy Publishing Ltd

Sponsoring
SMP Publishing
Michel Kieselstein ("Just married!")
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande

Produktion
POWER-Team
Postfach 3127
48581 Gronau

Regie
Klaus Trafford ("Larry 8")

Co-Regie
Philip Paisnel ("US-Game-Fighter")

Darsteller in alphabetischer Reihenfolge und ihre Rollen
Markus Brodrick ("Professor Assembler")
Jonathan Eves ("Der britische Agent")
Frank Fischer ("Der Neue")
Marco Gremmel ("Pizza-Man")
Martin Mirbach ("Kekskrümel-Monster")
Lorenz Steinke ("Mr. Breakfast")
Martin Wilmer ("Der Translator")

Kamera und Schnitt
Lourens Huizinga (Sir "McIntosh")

Reproduktion
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Produziert in den Studios von
SMP Publishing
Enschede

Vertrieben durch
ASV GmbH
Süderstrasse 77
20097 Hamburg

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt. Jeder Nachdruck, und sei er auch noch so gelungen, ist ohne unser schriftliches Einverständnis strengstens untersagt und wird mit einem Solidaritätszuschlag von 100% bestraft.

Dies gilt auch für die mit ® © TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

© Alchemy Publishing Ltd
im Jahre des Herrn 1996

Titelmotiv: © BMG Interactive, © Sierra, © Disney Interactive

That's all, folks...

Im nächsten Heft

Anschlag

Das Gaspedal wird durchgetreten, die Motoren röhren auf – steigen Sie ein ins Vergnügen und erleben Sie eines der heißesten Rennen des neuen Jahres. Pünktlich zum Release von HAVE A N.I.C.E. DAY bringen wir das Review.

Hagelschlag

Versailles ist der sehr vielversprechende Beginn einer neuen Reihe von Games aus dem Hause Cryo. Mit welchen weiteren Überraschungen das französische Label im nächsten Jahr kommen will, verraten wir Ihnen in unserem großen Preview-Feature in der 2/97.



Zuschlag

Viele wollten es, wir haben es bekommen: Als erste deutsche PC-Zeitschrift berichten wir exklusiv über ein Spiel, auf das sehr viele Fans lange gewartet haben. Und über seine Macher. Und die bisherigen Werke des Herstellers. Mit Demos zum Nachspielen und der Vollversion eines ihrer größten Hits. – Ach, Sie wollen wissen, um was es sich handelt? Wir sagen es Ihnen...

Aber erst in der 2/97! Am 8. Januar 1997 wissen Sie mehr!

Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 2/97.

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Kleines Lexikon der Computersprache (IX)

NEURONALES NETZ Ein System moderner Computer, das dem menschlichen Gehirn nachgebildet ist. Neuronale Netze müssen nicht programmiert werden, sondern tauschen Botschaften aus und lernen durch Erfahrungen – arbeiten also prinzipiell wie Neuronen im menschlichen Gehirn. Die Stärke eines solchen Systems liegt in der Vielzahl der Querverbindungen, die Arbeitsgeschwindigkeit ist eher langsam.

NLQ (engl. near letter quality) Ein Ausdruck kann in verschiedenen Qualitäten erfolgen. Bei draft wird zwar am schnellsten gedruckt, jedoch bei schlechtem Druckbild (Entwurfsqualität). NLQ erreicht annähernd Briefqualität und LQ druckt, entsprechend dem Auflösungsvermögen des Druckers, in Briefqualität.

NON-INTERLACED Bezeichnet ein Bildaufbauverfahren bei Monitoren, bei dem das Bild mit hoher Wiederholungsfrequenz jedesmal von oben nach unten aufgebaut wird. Interlaced Monitore arbeiten dagegen im sogenannten Zeilensprungverfahren und mit einer niedrigeren Bildwiederholfrequenz (unter 50 HZ pro Sekunde, das heißt, ein Bild wird pro Sekunde weniger als 50 mal neu aufgebaut). Nur non-interlaced Monitor arbeiten (für das menschliche Auge) wirklich flimmerfrei und sind daher unbedingt zu empfehlen

NOTEBOOK Weiterentwicklung des Laptop. Diese Rechner im DIN-A4-Format passen in jede Aktentasche und wiegen maximal drei Kilogramm.

NULLSTRING Eine leere Zeichenkette, die nicht einmal Leerzeichen enthält. Programmierer benutzen mitunter einen Nullstring, um Benutzerangaben zu prüfen.

NUMERISCHE DATEN Daten, die ausschließlich aus Ziffern, den Vorzeichen und dem Dezimalpunkt bestehen. Im Zehnersystem sind dies die Ziffern 0 bis 9. Daher wird der Ziffernblock, der genau diese Zeichen enthält, auch als numerische Tastatur bezeichnet.

O

OEM (engl. original equipment manufacturer) Datenverarbeitungsanlage, die zwar unter einem einheitlichen Produktnamen vermarktet wird, aber aus einzelnen Komponenten von unterschiedlichen Herstellern (OEM) stammen. Auch bei Software, die beim Rechnerkauf im Preis enthalten ist, handelt es sich in der Regel um OEM-Ware, die meist ohne Originalverpackung angeboten wird. Ein Hersteller, der komplette Systeme aus einer Hand fertigt, wird als mainframer bezeichnet und ist heute kaum noch anzutreffen.

OKTALSYSTEM Zahlensystem, das nicht wie unser Dezimalsystem auf der 10, sondern auf der 8 beruht. Es umfaßt also die Ziffern 0 bis 7.

ONLINE/OFFLINE Bezeichnung für den Verbindungszustand zwischen Computer und Terminal oder Computer und Drucker. Online bedeutet, daß die Verbindung besteht, bei offline ist sie abgeschaltet. Auf Terminals werden Daten in der Regel offline vorbereitet und später online verschickt, um so Übertragungszeit und -kosten zu sparen.

OPERATOR (dt. Bediener) Personal, das eine Datenverarbeitungsanlage (z. B. auch eine mailbox) bedient, überwacht und steuert. Die Funktion des Oprators hat sich von einer untergeordneten Hilfstätigkeit zu einer hochqualifizierten Aufgabe gewandelt und ist für den wirtschaftlichen Einsatz einer Datenverarbeitungsanlage von mitentscheidender Bedeutung.

OPTISCHER ZEICHENLESER (engl. optical character reader – OCR) Ein Gerät, das normale Zeichen wie "a", "B", "2" oder "!" erkennen und an einen Computer übertragen kann. Die Erkennung der verschiedenen Druckschriften geschieht mittlerweile problemlos, bei Handschriften bestehen allerdings noch Schwierigkeiten.

OVERFLOW (dt. Überlauf) Ein Überlauf tritt dann ein, wenn ein numerisches Ergebnis wegen seiner Größe nicht im eigentlich dafür vorgesehenen Speicherbereich untergebracht werden kann. In diesen Fällen gibt der Computer meist eine Fehlermeldung aus.

OVERLAY Das Problem eines zu knappen Hauptspeichers lösen manche Programme, indem sie Teile des Programms in eine Overlay-Datei auslagern. Erst bei Bedarf werden die ausgelagerten Programmteile tatsächlich in den Hauptspeicher geladen, wo sie zuvor geladene Teile überlagern.

P

PACKUNGSDICHTE Kriterium für die Menge von Daten, die auf einem Zusatzspeicher pro Spur, pro Einheit, pro Sektor, etc. aufgenommen werden können. Einen halben Zoll breite Magnetbänder haben zum Beispiel eine Packungsdichte von 800 bit pro Zoll oder 500 Byte pro Sektor.

PAGE (dt.: Seite oder Seitenwechsel) 1. Ein Bildschirm voller Daten, die auf einem Monitor dargestellt werden können. 2. Zwischen zwei Blöcken im Speicher eines Computers umschalten.

PARALLELE SCHNITTSTELLE (engl.: parallel interface) Eine weit verbreitete und genormte Anschlußstelle, die sowohl zur Eingabe wie auch zur Ausgabe von Daten genutzt werden kann. Dient zum Anschluß externer Peripheriegeräte, in der Regel eines Druckers.

PARALLELÜBERTRAGUNG Gleichzeitige Übertragung von Daten, wobei für jedes Bit mindestens ein separater Leiter vorhanden sein muß. Zur Kommunikation mit anderen Geräten dient ein Paritätsbit (parity) und ein Handshake.

PARALLELVERARBEITUNG Herkömmliche Computer verarbeiten Daten und Befehle sequentiell, also nacheinander. Bei der Parallelverarbeitung sind mehrere Mikroprozessoren zusammengeschaltet und können deshalb verschiedene Aufgaben gleichzeitig wahrnehmen. Diese Vorgehensweise ist dem menschlichen Gehirn nachempfunden, von dem man glaubt, daß es ähnlich arbeitet

PARAMETER Der Startwert, der einem Programm beim Aufruf übergeben wird. Der Parameter *.txt etwa veranlaßt den DOS-Befehl DIR, nur Textdateien anzuzeigen.

PARITÄTSBIT (engl.: parity bit) Ein Bit, das zusätzlich zu einer Reihe von Binärzahlen als Prüfziffer übermittelt wird, damit festgestellt werden kann, ob alle Zahlen richtig übertragen wurden.

DM 14,80 Sfr 14,80 öS 118
Ausgabe 12 / 96

CD Power

MILLENNIA
ALTERED DESTINIES

"Millennia von Gametek garantiert für lange Stunden voller Spielspaß"

PC POWER 01/96



Unverbindliche Preisempfehlung

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!

Vor kurzem noch über 80 Mark, jetzt für 14,80 Mark zu haben!!

"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

BEST OF BYTE CeBIT '96

PC Direkt EMPFEHLUNG

Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

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
- Kombinierter 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 Direct3D
- 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

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik