
NUR 12,50 MARK
DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
NUMMER 2 • Februar 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100
PC POWER
CD
Sonderbeilage
Exklusiv:
Die LucasArts-Story
Vollversion: LOOM
Reviews:
Das Schwarze Auge 3
Dragon Lore 2
Tunnel B1
Titanic
M.A.X.
XS
Lucasfilm™ präsentiert
LOOM
Ein
Fantasy
Adventure
von
Brian Moriarty
ALCHEMY
PUBLISHING
02
4 398016 012503

ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM

PC POWER PLATIN AWARD

VOLTREFFER

PC Games Disc & Mag AWARD

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!** München, 1











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:

ar: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

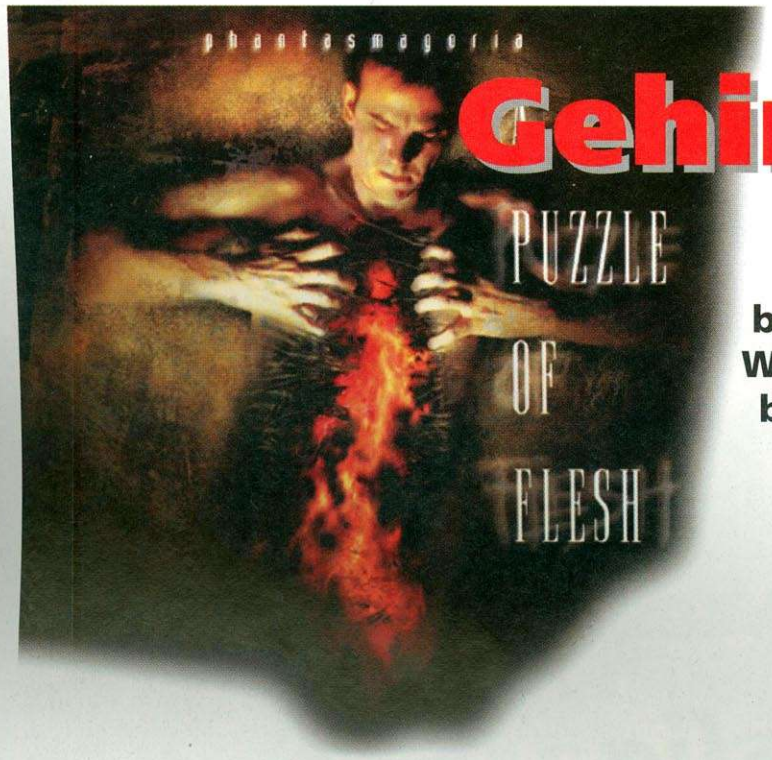
Bundesliga manager 97



SOFTWARE 2000

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

In diesem Heft



Gehirnblutung

In der Tat, bei Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh geht's mehr zur blutigen Sache als beim Vorgänger. Wer kein Blut sehen kann, sollte am besten die Finger von diesem Spiel lassen. Ob auch spielerisch mehr geboten wird, erfahren Sie ab

Seite 38



Gehirntausch

Da waren alle heiß ersehnten Titel doch schon längst besprochen und wir rechneten wirklich nicht mehr damit, Ihnen in dieser Ausgabe noch ein Highlight servieren zu können. Doch dann kam plötzlich M.A.X. und lehrte uns eines Besseren. Die Gehirnwäsche beginnt auf

Seite 42

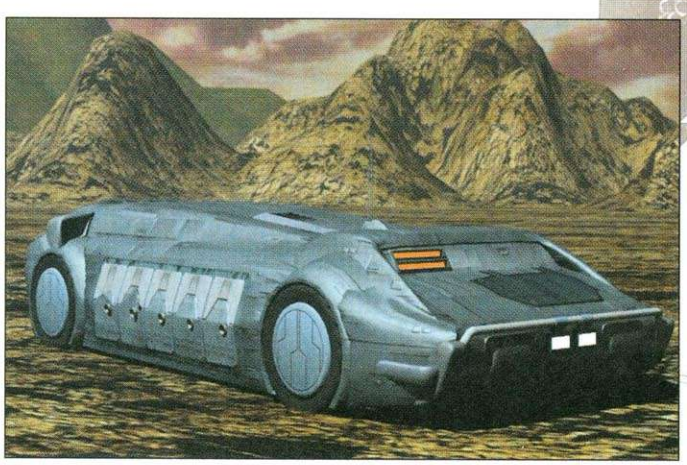












CD-INHALT 7

FEATURE 14

Spielspaß via Internet 14
LucasArts – Die Story, die Spiele *(Sonderteil)* 59

PREVIEWS 18

Alle Previews und Reviews
auf einen Blick/Wertungssystem 18
Stars 20
Wings of Sail 22
Das kommt 1997! 24
Die Stadt der verlorenen Kinder 28
Riverworld 30

REVIEWS 32

Have a N.I.C.E. Day 32
Tunnel B 1 34
MadTV 2 36
Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh 38
M.A.X. 42
Dragon Lore 2 44
Grand Prix Manager 2 46
SimCopter 48
Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe 50
Das Schwarze Auge III: Schatten über Riva 52
Harpoon Classic '97 54
Blue Ice 56
Die Siedler II-Mission CD 58
Pancer Dragoon 76
American Dream 78
Skynet Revenge 80
Gex 82
Dragon Heart: Fire & Steel 84
Dunkle Schatten 2: Im Netzwerk gefangen 86
Jetfighter 3 88
XS – Shield Up, Fight Back 89
Risiko 90
Titanic: Adventure Out of Time 91
Captain Quazar 92
Cluedo 94
Tailchaser 96
Alle Reviews der letzten fünf Ausgaben auf einen Blick 98

EDUTAINMENT 106

MULTIMEDIA-CDS 112

ANWENDER 120

INFOTAINMENT 128

RUBRIKEN

Editorial 6
News 10
Netzwerkspiele 122
Vorschau/Impressum 129
Lexikon der Computerfachbegriffe 130

Vollversion auf der CD



LOOM



Demos auf der CD-ROM



LucasArts-Spezial:

X-Wing
TIE Fighter
Rebel Assault
Maniac Mansion 2
Vollgas
Sam & Max
The Dig

PC POWER

Medienpräsenz

Microsoft Word -

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Extras Tabelle Fenster ?

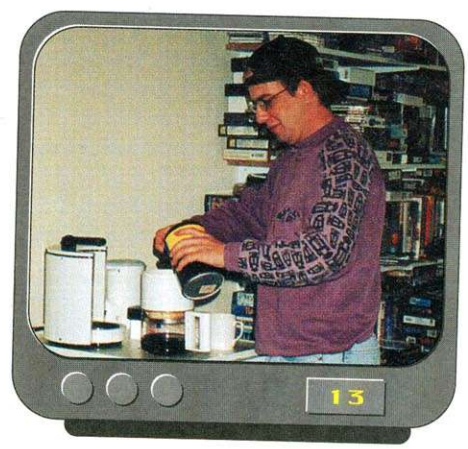
Da bin ich jetzt auf die Ausgabe genau ein Jahr lang in der mehr oder weniger glücklichen Lage, Ihnen auf Seite 6 meine Gedanken zum jeweiligen Monat mitteilen zu können. Und ich habe damit, man glaubt es kaum, sogar einen gewissen Erfolg. So gibt es in diversen Firmen mittlerweile statt Ermahnungen eine Runde Eis für alle. Gleich mehrere Pressesprecher fühlten sich von meinem allerersten Editorial angesprochen und sind seitdem fast immer erreichbar. Und: Die Rechtschreibprüfung von Winword bietet etlichen Büroangestellten an besonders langweiligen Tagen ein bissi Kurzweil. Hat man mir zumindest so mitgeteilt...

Heute möchte ich zur Abwechslung mein Wort einmal an die Hersteller richten. Liebe Leute in den Führungsetagen, ich vermisse bei euch Medienpräsenz! Ja klar, da gibt es das eine oder andere Label, das einige Spiele stiftet, die man über eine 0190-Nummer gewinnen kann. Was ich indes meine, ist die optimale Plazierung eines Werbespots vor und nach einer TV-Sendung. Natürlich muß das Profil der Sendung auch zum beworbenen Produkt passen.

Aber nicht jede Sendung eignet sich dazu. Sattsam bekannte Talkshows von Bärbel, Ilona, Hans, Arabella, Johannes und vor allem Vera, die figurenbedingt eigentlich im 16:9-Format ausgestrahlt werden müßte, sind kaum empfehlenswert. Stellen Sie sich das doch mal vor: Es geht um Gewalt in Computerspielen, und am Ende heißt es dann: "Diese Sendung wurde Ihnen präsentiert von iD Software". Die einzige Ausnahme ist die Sendung von Johannes B. Kerner – hier paßt wie die Faust aufs Auge ***The Mutation of J.B.*** *Am wirksamsten ist Werbung ohnehin vor Spielfilmen. Der Spot zu* ***Bundesliga Manager 97*** *beispielsweise könnte vor* Schöne Bescherung *laufen,* ***Leisure Suit Larry 7*** *paßt zur Wiederholung sämtlicher* Traumschiff-*Folgen.*

Es geht aber noch besser und vor allem preiswerter. Man müßte ja lediglich bereits vorhandene Werbespots neu drehen. Der Melitta-Mann hält statt eines Kaffeefilters eine CD in der Hand, der Techniker fummelt nicht mehr im Innern eines TV-Gerätes herum, sondern am INTEL-Chip im Pentium, der Fahrschüler hält nicht mehr an einer Tankstelle an, sondern an einem überdimensionalen Plakat, das für ***Bleifuß 2*** *wirbt.*

Oder wie wär's denn mit Game-Shows wie Glücksrad*? "Wir stellen Ihnen nun unseren Werbepartner für die dritte Runde vor...", gefolgt von einer D-Info-Werbung und als Lösung an der Ratewand ein Ort: "Die Telefonzellen am Busbahnhof Unna". – Kennen Sie übrigens TM 3? Da laufen werktäglich um 19.15 Uhr alte Folgen von* Hopp oder Top*? Neulich war einer der vorgestellten Preise ein Sega Mega Drive für knapp 400 Mark, und als einer der Hauptpreise ließ sich der "schnellste Rechner, der derzeit auf dem Markt ist", blicken: Ein 386er mit 2 MB RAM und DOS 5.1 für über 4000 Mark! Echt nostalgisch...*



Nostalgisch, und damit sind wir endlich beim Inhalt dieser Februar-Power, wird's auch im Mittelteil des Heftes: Auf 16 Seiten stellen wir LucasArts vor. Dazu gibt's jede Menge Reviews – mehr, als wir ursprünglich erwartet hatten, daher gibt es diesmal nur einen "abgespeckten" News-Teil. In diesem Sinne, viel Spaß beim Lesen und bis zum nächsten Edi.

Ihr

Klaus Trafford

MAK AND ERW

Start Microsoft Word

EDITORIAL

CoverCD

Uneingeschränkte Vollversion!!!

Demos

The Dig
Full Throttle – Vollgas
Das Hexagon-Kartell
Maniac Mansion II: Day ot the Tentacle
Rebel Assault
Sam & Max
TIE Fighter
X-Wing

Patches

Bleifuss 2 (Patches für Normal- und Netzwerkspiel)
Bundesliga Manager '97
Das Hexagon-Kartell

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

Helpline

Crazy Circus (Komplettlösung)

Vollversion



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
CoverCD
Postfach 3161
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: _____

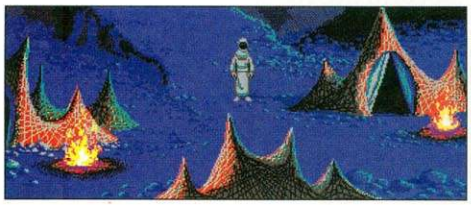
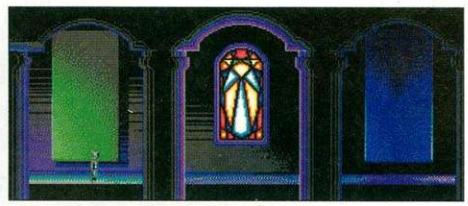
Land: _____

Mein Abonnement soll beginnen ab Ausgabe _____

Bitte diesen Coupon oder eine Postkarte mit den o.a. Angaben einsenden an:

SMP Publishing, POWER-Team • Postfach 3161 • 48581 Gronau

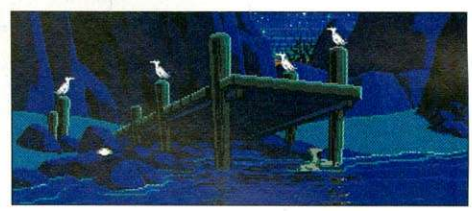
LOOM

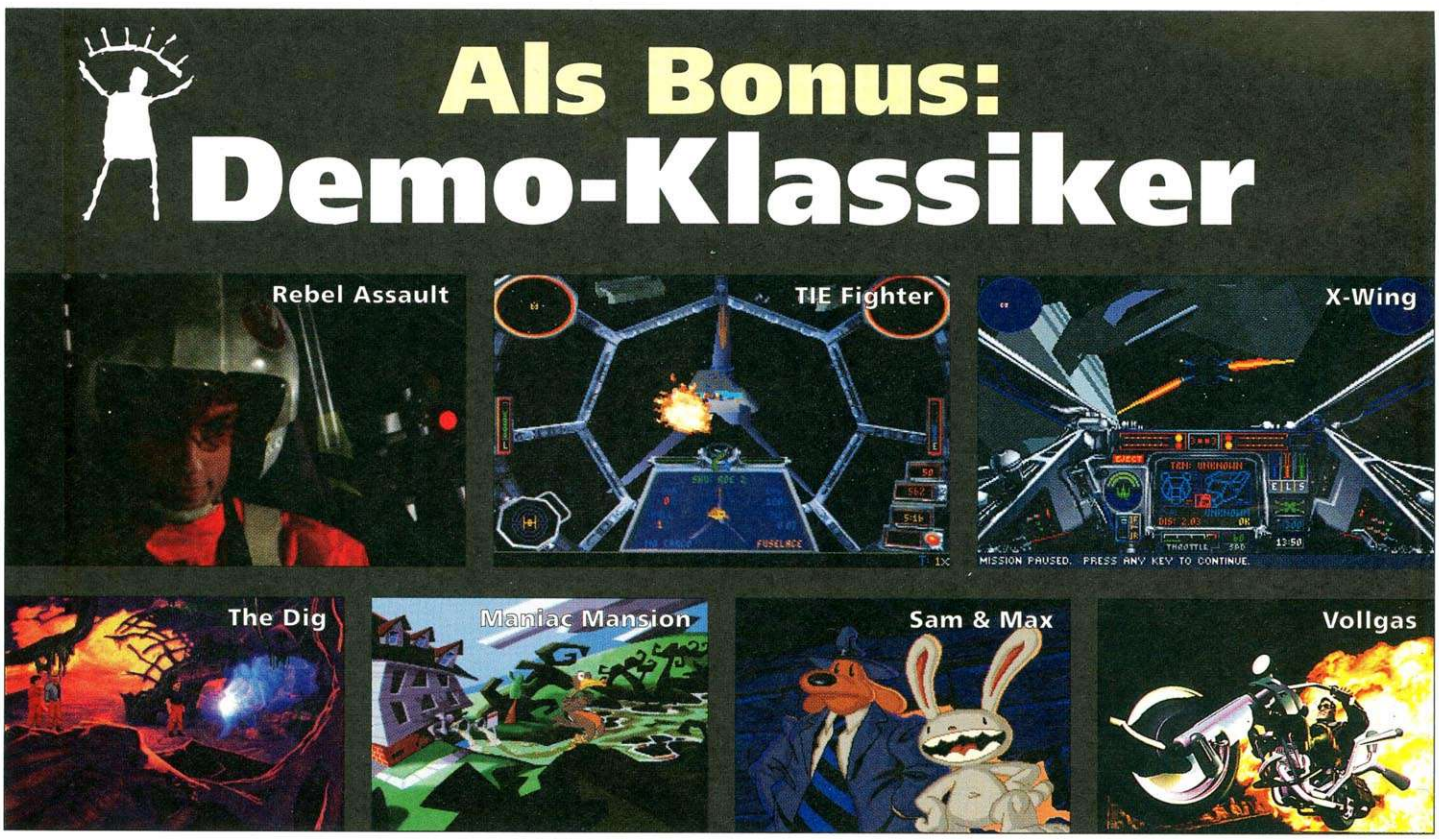



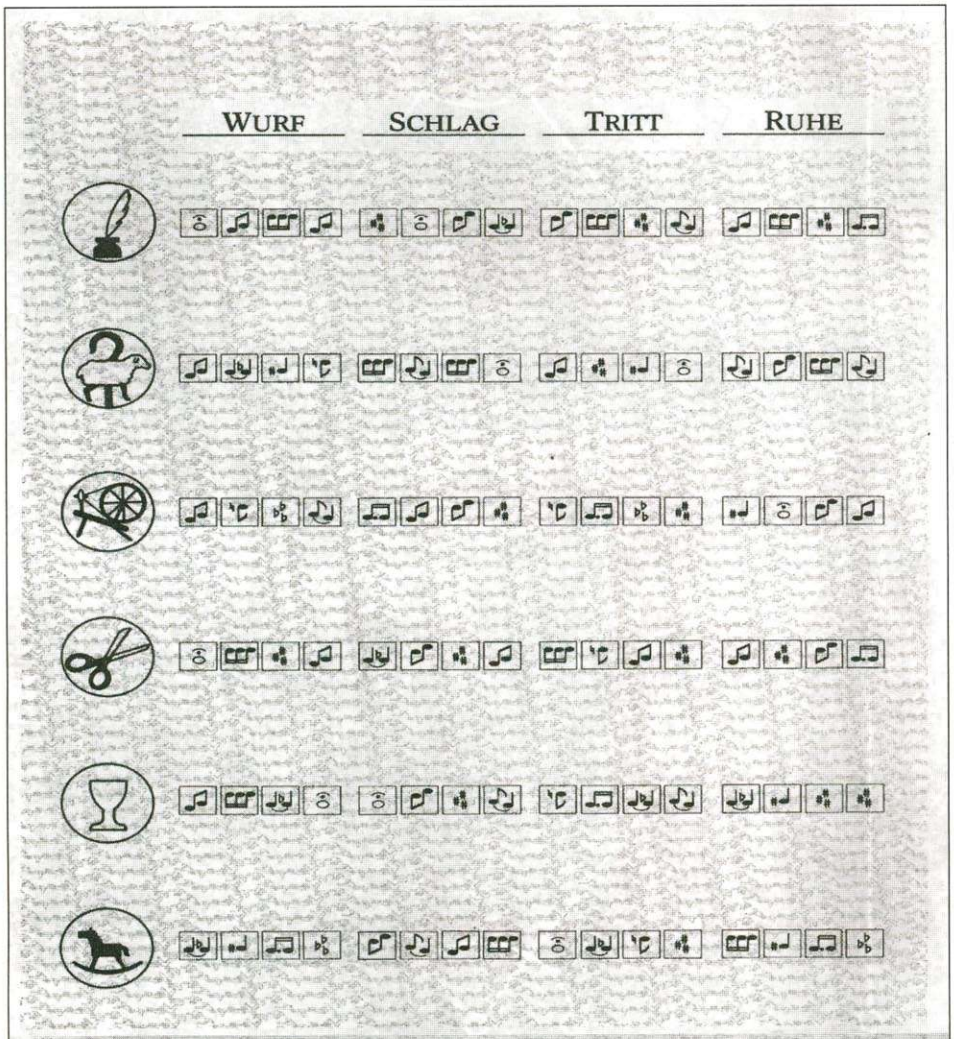

Willkommen in der von Klängen und dunklen Geheimnissen durchzogenen Welt von Loom! Ein langer Weg liegt vor Ihnen, aber Sie werden ihn – von Peter Tschaikowskis Musik begleitet – meistern. In gewisser Hinsicht ist Loom (zu deutsch "Webstuhl" oder auch "schemenhaft durchscheinen") einzigartig in der Geschichte von LucasArts. Es handelt sich nicht um ein gewöhnliches Adventure. Das Spiel erzählt vielmehr eine große Geschichte, die Sie zum Nachdenken anregen will. Sie steuern dem 17jährigen Jungen Bobbin Threadbare, der im Spielverlauf Fähigkeiten hinzugewinnt – aber dennoch ist Loom kein Rollenspiel im klassischen Sinne.

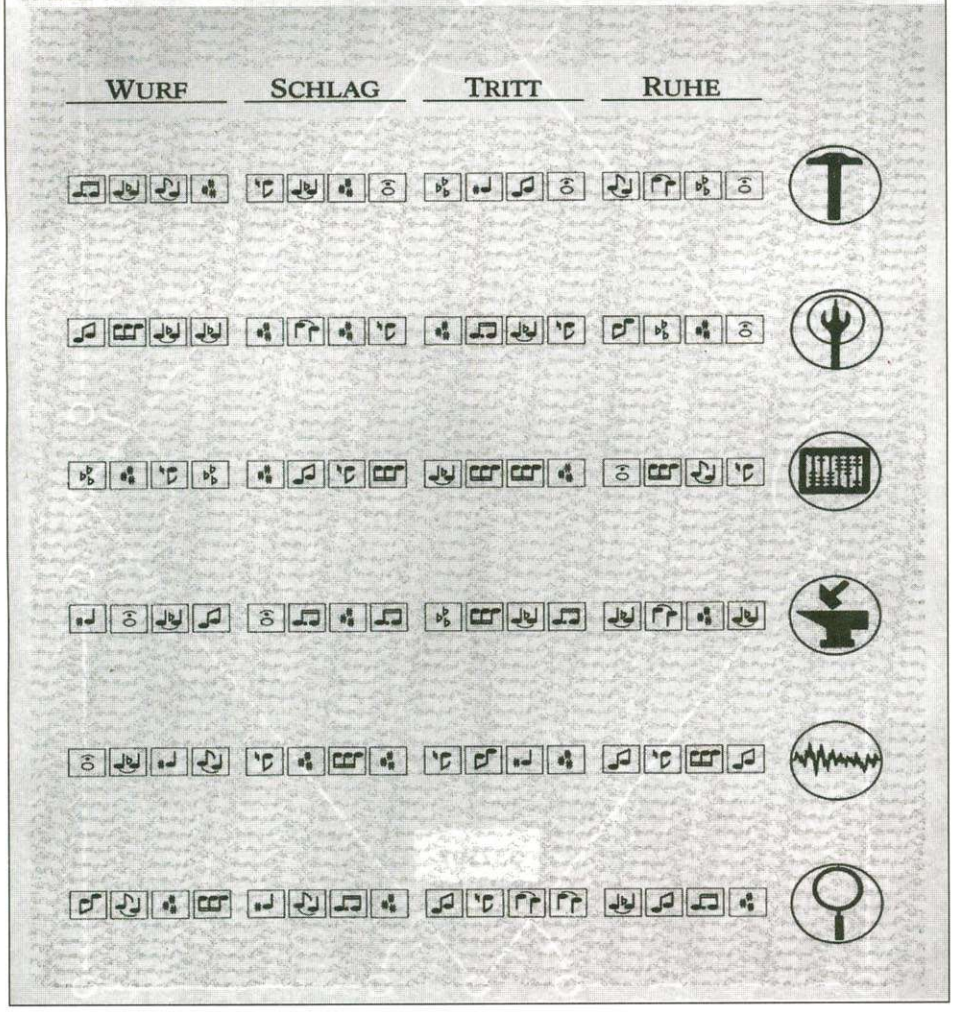
Bobbin ist ein Junge inmitten einer phantastischen, apokalyptischen Welt, wo er der Gilde der Weber angehört. Am Anfang weiß Bobbin recht wenig über die Magie der Weber und wie man sie anwendet. Doch: Je größer die Aufgabe im Spiel wird, desto höher steigen die Erfahrungswerte und damit die magische Kraft des Helden. Mit dem jahrhundertealten Wissen der Magie bewaffnet, werden Sie in eine Landschaft voller Schönheit, Gefahren und Abenteuer ziehen, neue Freunde gewinnen, Rätsel lösen und schließlich die Chance haben, das Schicksal Ihrer Welt zu ändern. Sie können in Loom nicht verlorengehen; es gibt keine Sackgassen ohne Entrinnen. Sie kann auch nichts "umbringen", also probieren Sie ruhig öfters einmal etwas aus, von dem Sie glauben, daß es nützlich sein kann.











Installationshinweise

DOS

Legen Sie die PC Power-CD ein und wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie PCPOWER ein und klicken auf OK. Sollte kein Mauszeiger erscheinen, so haben Sie keinen Maustreiber installiert, in diesem Fall verlassen Sie mit ESC das Menü und starten den Maustreiber zunächst von Hand. Sollte das Ziehen des Mauszeigers "Schlieren" verursachen, so handelt es sich um einen Konflikt mit Ihrer Grafikkarte bzw. der eingestellten Auflösung, das Funktionieren der CD wird hierdurch jedoch nicht beeinflußt. Klicken Sie nun auf der Editorial-Seite auf das Icon "Vollversion" und installieren Sie LOOM auf Ihre Festplatte. Folgen Sie den Programmanweisungen.

Windows 95

Starten Sie Windows 95 und legen Sie dann die CD ein. Das PC Power-Menü wird nun automatisch geladen. Gehen Sie wie oben beschrieben vor. Wird das Menü nicht geladen, so gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf "Ausführen" und wählen Sie als Kennbuchstaben Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie dann auf die Datei PCPOWW95.exe, weiter wie oben beschrieben.

Das Spiel beginnt (noch nicht)

Bevor Sie Loom erstmals starten, sollten Sie das 30minütige Hörspiel anhören. Sie erfahren hier die Vorgeschichte und werden einen Eindruck von dem bekommen, was Sie anschließend erwartet. Wir empfehlen für optimalen Hörgenuß das Abspielen auf einem herkömmlichen CD-ROM-Spieler. Wählen Sie Track 2.

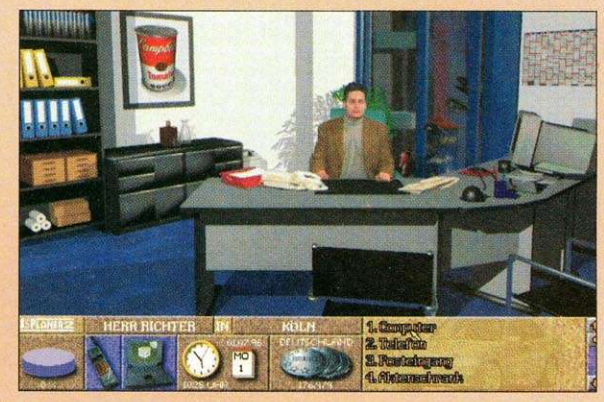
Lesen Sie anschließend das Handbuch (aus dem Windows-Menü heraus abrufbar), es enthält weitere Hinweise und Tips für Ihr Vorgehen. Außerdem finden Sie dort die im Spiel benötigten Musikstücke, jedoch werden Sie nicht alle benutzen müssen. Beenden Sie nun Windows und wechseln Sie ins DOS-Verzeichnis und starten Sie LOOM. Zu Spielbeginn wird ein PASSWORT abgefragt. Dabei handelt es sich um vier Musiknoten, die Sie anklicken müssen. Entnehmen Sie die Lösung den links abgebildeten Tabellen.

Nach dem Vorspann sollten Sie auf die Berge links im Bild klicken, Sie gelangen nach einer Weile ins Zeltdorf. Gehen Sie ins erste Zelt links und dann so lange rechts, bis Sie zum Webstuhl kommen. Hier erhalten Sie nach einer Weile den Musikstab, der Ihnen sehr viele Dienste erweisen wird. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und weisen abschließend darauf hin, daß in einer der nächsten Ausgaben eine Komplettlösung zu LOOM folgen wird.

news

Planer 2 Mission-CD

Nach langen Planungen hat Greenwood nun auch eine Mission-CD zu Der Planer 2 fertiggestellt. In 20 neuen Missionen kann man beispielsweise einen Kurierdienst in Österreich managen oder einen Bodyguard-Service in New York übernehmen. Außerdem wurden zahlreiche Kundenanfragen nach weiteren Spieloptionen berücksichtigt. Es ist nun auch möglich, sein Personal zu versetzen, spezifische Frachtkalkulationen vorzunehmen, Dispositionen zu erweitern oder sich die Online-Hilfe ausdrucken zu lassen. Sechs neue Audiotracks sind ebenfalls auf der CD enthalten. Wer das Original besitzt und davon begeistert ist, sollte also ruhig mal wieder bei seinem Händler reinschauen.



Install-Probleme



Sie haben die PC Power 01/97 gekauft und konnten die Vollversion nicht aus unserem Menü heraus installieren? Keine Panik, das komplette Spiel befindet sich auf der CD und noch viel mehr dazu. Wir hatten in letzter Sekunde die Möglichkeit, zusätzlich zu "SWotL" die offizielle Mission-CD aus dem Hause Lucas Arts ebenfalls auf die Cover-CD zu packen. Somit haben Sie zusätzlich vier brandheiße, aktualisierte Einsätze erhalten, die Sie mit vier weiteren Flugzeugen (P-38, P-80, He162 und Do335) bewältigen können. Natürlich wollten wir diesen Bonus unbedingt an Sie weitergeben, wobei leider die Installationsroutine etwas verunglückt ist. Zur Installation des Spiels, einschließlich der Mission-CD, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1.) Wechseln Sie nach DOS und anschließend in das Verzeichnis SEW, (mit dem Befehl: cd sew) das sich auf unserer Cover-CD befindet.

2.) Sobald Sie sich in diesem Verzeichnis befinden, geben Sie einfach "Install" ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Der weitere Installationsprozeß findet nun wie auf den Heftseiten 8 und 9 beschrieben statt. Wir sind zwar der Meinung, daß die wirklich erstklassige Mission-CD diese kleine Unannehmlichkeit rechtfertigt, möchten uns aber trotzdem für unser Mißgeschick bei Ihnen entschuldigen. Und jetzt endgültig: Viel Spaß bei der Eroberung des europäischen Luftraums!

Gelungenes Upgrade

Die Upgrade-Aktion zur Victory 3D hätte eigentlich schon längst über die Bühne gehen sollen, doch dann brauchte man bei ELSA doch etwas länger. Um so überraschter dürften die Besteller gewesen sein, als man außer dem BIOS-Chip mit VESA 2.0 BIOS und der Installationsanweisung sowie dem versprochenen Spiel FX Fighter noch zusätzlich CD mit Battle Race (neueste Version), Windows 95-Treiber mit DirectX sowie Windows NT 3.51 und NT 4.0-Trieber und OS/2 Warp 3- und Warp 4-Treiber vorfand. Man wolle sich damit, so ein Begleitschreiben, für die lange Wartezeit entschuldigen. Ein feiner Zug von ELSA, meinen wir – da sollten sich andere Firmen ruhig mal eine Scheibe abschneiden...

Heben Sie ab mit...Seite 126-127

Geschoben

Die Flipperkings aus England schlagen wieder zu, und das nicht zu knapp: Im März soll Slamtilt auf den Markt kommen, die – so scheint es – grafisch opulenteste Pinball-Maschine. Hierbei handelt es sich um die Umsetzung der Amiga-Version, die bereits für Aufsehen sorgte. Aus Platzgründen mußten wir das Preview um eine Ausgabe schieben – nächstes Mal erfahren Sie mehr! Das gleiche Schicksal wie Slamtilt ereilte übrigens auch Battlecruiser: 3000AD. GameTeks neueste strategische Simulation soll in Kürze auf den Markt kommen, und eigentlich sollte in dieser Ausgabe ein Preview stehen. Leider erlaubte die kurze Produktionszeit dieser Ausgabe (Sie wissen ja, Weihnachten und so) es nicht, uns ausführlich mit dem Programm zu beschäftigen. Wir vertrösten Sie daher auf die März-Power.



Ebenfalls "geschoben" haben wir die Helpline dieser Ausgabe, unter anderem mit dem zweiten Teil der Lighthouse-Lösung. Auf eines allerdings wollten wir nicht verzichten, und das ist die langerwartete Lösung zu Crazy Circus. Sie finden sie auf der Cover-CD und wurde verfaßt von Julia Pötschke aus Preititz, die – wie versprochen – dafür ein PC Power-Jahresabo erhält.



Last but not least sind wegen des plötzlichen Aufkommens nicht geplanter Reviews auch die News diesmal nur in der Light-Version erhältlich. Wir geloben aber Besserung...

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
Asterix & Obelix	58,90
Baphomet´s Fluch DV	82,90
Bleifuß 2 DV	66,90
Bundesliga Manager 97 DV	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Civilisation II DV	85,90
Command & Conquer 2 DV	88,90
Cluedo DV	85,90
CREATURES DV	69,90
Das schwarze Auge 3 DV	39,90
Daytona USA	83,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Siedler 2 Scenario	37,90
Destruction Derby 2	84,90
Down in the Dump DV	79,90
Dragonheart	73,90
Elisabeth 1 DV	74,90
Evokation DV	78,-
FIFA Soccer 97 DV	81,90
HUGO4	68,90
Hugo Screensaver	42,90
GIGAPACK 1	**84,90**

(bis auf Links alle Spiele in deutsch) : Bleifuß, Rätsel des Master Lou, CivNet, Links 386, Pro-Pinball, Mephisto Genius Pro, Formula One Grand Prix, Hattrick,Transport Tycoon Deluxe, Arcade Amerika

Larry 7 DV	87,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Monthy Python Holy Grail	78,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Phantasmagoria 2	87,90
Privateer-The Darkening DV	88,90
Rally Racing 97 DV	78,90
RAMA DV	87,90
Realm of the Haunting DV	82,90
Risiko DV	82,90
Road Rash DV	69,90
Schleichfahrt DV	77,90
Silent Hunter DV	68,90
Sonic	62,90
Syndicate Wars	82,90
Time Commando DV	82,90
TOPWARE GOLD GAMES	44,90
Trek Academy DV	47,90
Warcraft 2 Spezial DV	88,90
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 97	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
Basispack 1	84,90
Biolek: Meine Rezepte	56,-
Body Works 5.0 Deluxe DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
D-Medien	39,90
D-SAT	39,90
Duden -die NEUE Rechtschreibung	68,90
Eine kurze Gesch. der Zeit	85,-
Einstein DV	76,90
Einf.in die klassische Musik	58,-
Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
FIRST AID 95 DV	89,90
History Quiz DV	44,90
Kai´s Power GOO	88,90
Kursbuch Gesundheit	64,90

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
Patchwork 1/97	39,90
Pegasus Vol.5	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Picasso DV	87,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Survival:Rüdiger Nehberg DV	69,90
TMX Englisch	38,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultimate Human Body 2	88,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3:	**84,90**

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

Ursprünge der Menschheit	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
WDR Computerclub CD	19,80
Welt der Wunder	38,90
Wetten Das !?	48,90
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,-
Janosch Riesenparty	65,90
Lexikids DV	84,90
Mein erstes Lexikon	99,90
My first World Explorer	68,90
Nur Oma & Ich	74,90
Schildkröte & Hase DV	75,-
Tuneland DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Zirkus DV	69,-

Kinderprogramme ab 7 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
Zeit für die Schule Snoopy	59,90

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

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)

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11

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

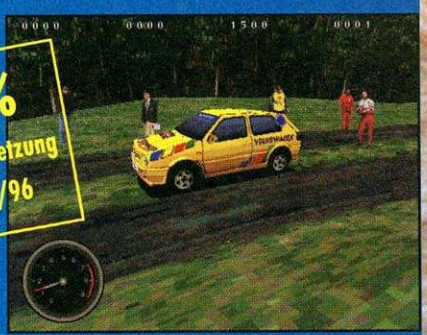


Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung von 20,-DM (Scheck) und der Original-CD das Upgrade - mit zusätzlichem Handbuch - auf die Version 2.0
Adresse: Software 2000 • Stichwort: F1-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

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

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



NEU VERSI
FÜR NO
SPI

... UND SIE
DACHTEN,
SIE KÖNN
AUTOFA

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

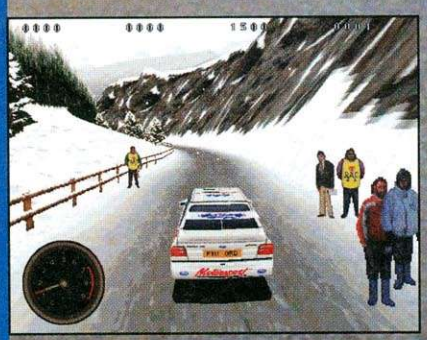
Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse

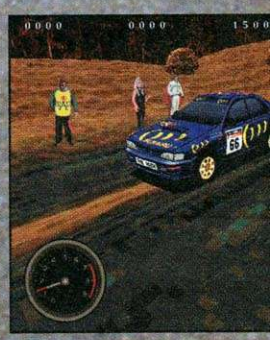
Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen

Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft

Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack

Erhältlich für PC CD-ROM







© 1996 Software 2000/Europress. Alle Rechte vorbehalten.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von

6 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21

DER ERSTEN REIHE!

N2.0
MEHR
PASS







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

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

HHF

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

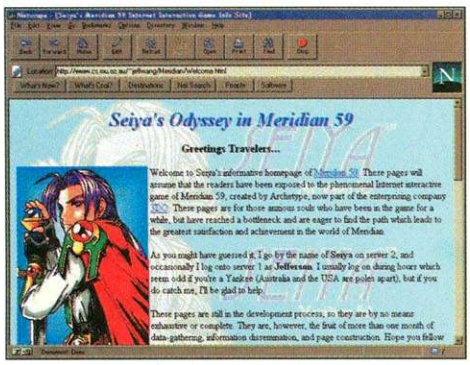
Uhr • Mailbox ISDN und analog: 0 45 21 - 80 04 47 (nur für registrierte Kunden) • Internet: http://www.software2000.de



Spielspaß via Internet

Machen Sie mit Markus Brodrick einen kleinen Trip durch die große Online-Welt des World Wide Web. In dieser neuen Reihe verraten wir Ihnen, welche Software Sie benötigen, welche Angebote es gibt und was ihr kostet. Den Anfang macht – wie sollte es anders sein? – die kunterbunte Spielewelt.

Computerspiele machen Spaß, keine Frage. Doch irgendwo, irgendwann an einem schönen Sommerabend in einem halbdunklen Raum sitzend, fiel mir auf, daß ich den größten Teil meiner Freizeit alleine verbrachte. Dank der vielen Spieletests findet sich auf dem Arbeitstisch immer wieder ein verlockendes Game, mit dem drei oder vier Stunden schnell verbracht sind. Schon ist der Abend gelaufen, man hat wieder niemanden aus dem Bekanntenkreis getroffen, und trotz der guten Unterhaltung mit dem neuen, tollen Game macht sich ein wenig Enttäuschung breit.



Auf dieser Homepage finden Sie alle Informationen zu Meridian 59, dem ersten großen Spiel nur für das Internet



Meridian 59 – auch in diesem Game können Sie in sehr unangenehme Situationen kommen

Viel interessanter sind Programme, an denen mehrere Teilnehmer gleichzeitig Spaß haben können. Wenn die Spieler dann noch über die ganze Welt verteilen, macht das Ganze noch mal soviel Spaß. Das Internet bietet hierzu ausreichend Gelegenheit, und wir wollen Ihnen einige interessante Angebote in diesem Feature präsentieren. Zuvor werfen wir aber einen Blick zurück zu den Wurzeln der Multiplayer-Games.

Gute, alte Zeit

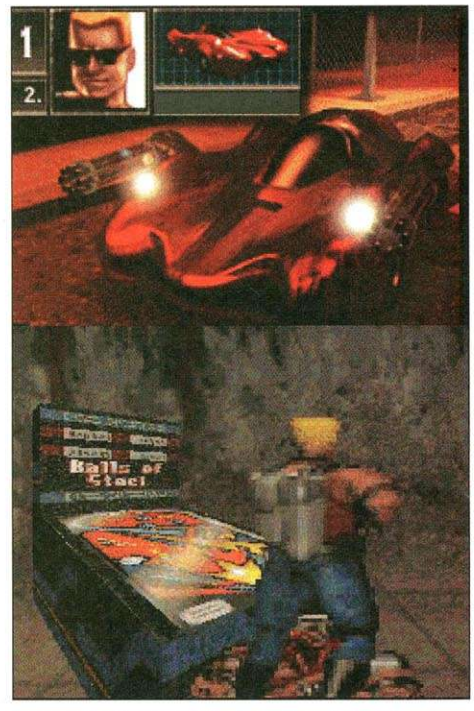
Das erste Spielgerät, das hierzulande von sich reden machte, war eine kleine Konsole, die – an den Fernseher angeschlossen, es ermöglichte, gegen einen Freund "Tischtennis" zu spielen. Später schlug Atari mit seiner Spielkonsole ein und brachte zu den Games *Space Invaders* und *Missile Command* einen weiteren Multiplayer-Modus, bei dem aber nicht so viel Freude aufkam. Man konnte nicht gegeneinander, sondern nur nacheinander spielen.

Sicher erinnern auch Sie sich an die ersten Autorenn-Simulationen. Bis zu vier Teilnehmer fuhren nacheinander ihren Turn gegen die Uhr. Die gegnerischen Fahrzeuge auf dem Parcours lenkte der Rechner. Bei anderen Games versuchten wir, unseren Namen so weit oben wie möglich im High-Score-Table zu plazieren. Fast alle frühen Commodore 64-Programme funktionierten so.

Pitfall II legte den Grundstein für heiße Rennen auf dem C64: Bei geteiltem Bildschirm konnten zwei Freunde gleichzeitig gegeneinander antreten. Doch nach wie vor mußte man sich im gleichen Raum vor dem gleichen Rechner versammeln.

Ungefähr zur gleichen Zeit aber spielten die ersten Edelbastler mit streng verbotenen, nur in dubiosen Läden zu erstehenden Kästchen. Die Dinger hießen Modems, und außer Insidern wußte niemand etwas mit diesem Begriff anzufangen. Wurde einer dieser Freaks des unerlaubten Eingriffs in den Fernsprechverkehr bezichtigt und konnte man ihm das "Anschalten einer nicht genehmigten Fernmeldeeinrichtung" (so schön hieß das damals noch!) nachweisen, drohten neben der Beschlagnahme der Hardware auch noch wirklich üble Geldstrafen.

Auch Akustikkoppler waren damals in. Findige Köpfe erfanden auf Fischer-Technik-



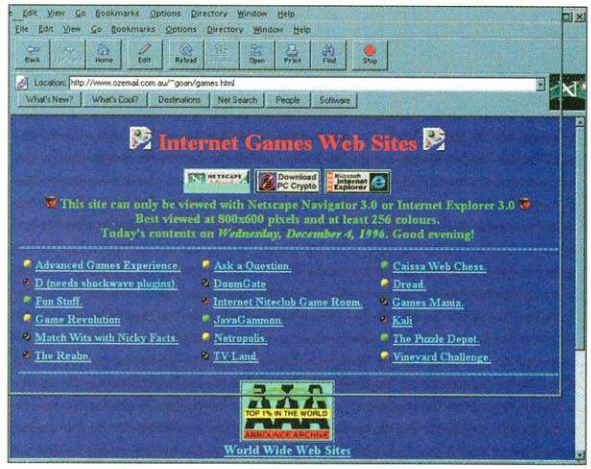
Viele Spiele, die gerne im Web gespielt werden, sind leider nicht ganz jugendfrei

Basis ein Gerät, daß bei Telefonklingeln automatisch den Hörer abnahm und in den Akustikkoppler legte. So funktionierten die ersten automatischen DFÜ-Verbindungen, mit anderen Worten: Man konnte zu zweit oder mehrt spielen, ohne sich im gleichen Raum oder am gleichen Rechner zu befinden.

Warum ich das erzähle? Auch der Fischer-Technik-Abheber wurde vom scharfen Auge des Gesetzes erfaßt und verboten. Es hieß dann eben, es sei strafbar, elektrisch oder mechanisch in das Fernmeldegeschehen einzugreifen. Unglaublich, aber wahr.

Trotzdem begannen findige Köpfe, sich Gedanken zu machen, wie es möglich ist, zwei Computerspiele per Modem-Verbindung zu koppeln. Obwohl die damaligen Übertragungsraten mit 300, 1200/75 oder bestenfalls 2400 Baud nicht gerade berauschend waren, kamen die ersten echten Multiplayer-Spiele auf, bei denen zwei Spieler an ihren eigenen Rechnern, per Nullmodem oder Telefonleitung miteinander verbunden, gegeneinander antraten.

Obwohl die Technik der PCs sich immer rascher entwickelte und in Privathaushalten bald IBM-kompatible Maschinen standen, blieb die Datenfernübertragung ein Stiefkind. In den 80er Jahren gab es bereits Geräte mit 286 und 386er Prozessoren, es gab CGA- und VGA-Monitore, die Modems humpelten aber immer noch mit 2400 Baud dahin.



Immer eine gute Adresse für Spiele im WWW: *http://www.ozemail.com.au/goan/games.html/*

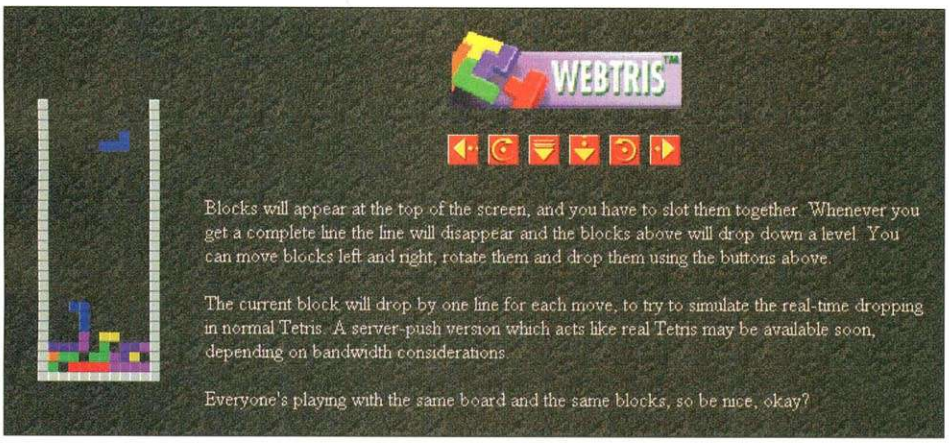
Auch das Internet sah noch ein wenig anders aus als heute. Von WWW keine Spur, es wurden brav Textseiten übertragen. Die einzigen Bilder, die es zu sehen gab, waren aus ASCII-Zeichen zusammengesetzt und nicht bunt. Der harte Kern der DOS-Fanatiker findet das auch heute noch gut (jedenfalls wäre dann das Internet *ziemlich* schnell.).

Der Sprung in die Neuzeit geschah mit der Entwicklung der 9600 und 14400 Baud-Modems. Neue Analogisierungsverfahren, bessere Online-Komprimierung des Datenstroms und Telefonleitungen, die nicht mehr ganz so wild rauschten, ermöglichten Datentransfer mit richtig Speed. Die Stunde der Online-Games hatte geschlagen. Endgültig. Aus dieser Zeit stammen auch zwei der bekanntesten, über Modem spielbaren Games. Fast jeder hatte irgendwo auf seiner Festplatte den MS-Flugsimulator und Formula 1 Grand Prix von Microprose. Diese Spiele funktionierten im Multiplayer-Modus schon sehr gut.

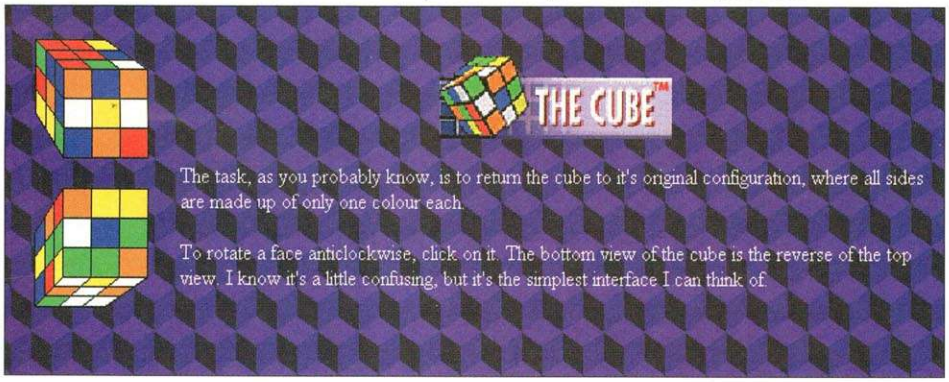


Stürzen Sie sich in ein fremdes, dunkles Abenteuer im weltumspannenden Netz

Eine Reihe von indizierten Games, allen voran die Produktreihe *DUUM*, zeigte dann, was Komfort ist. Diese Spiele erledigten Rechnerverbindung und Setup ganz nebenbei. Mittlerweile waren Modems auch nicht mehr ein Teufelswerk, private User, Firmen und auch der Postoberböbö haben deren Nutzen erkannt. Dem einen machen die kleinen Dinger das Leben leicht, dem anderen die Kasse voll.



Letztendlich hat auch der Dauerbrenner Tetris seinen Weg in das Internet gefunden



Langeweile? Im Internet finden sich auch so schöne, altmodische Sachen wie einen virtuellen Rubik-Cube

Zauberlehrlinge

Die Schlagworte dieses Jahrzehnts sind TCP/IP und ISDN. Hinter diesen häßlichen Abkürzungen verbirgt sich die Technik, die weltumspannendes "Daddeln" erst möglich macht. Ab 1990 unterstützten immer mehr Spiele verschiedene Netzwerksprotokolle, allen voran IPX. Damit waren die Spiele in richtigen Netzwerken spielbar, und es konnten endlich mehr als zwei Spieler an einem Game teilnehmen. Titel wie Descent machten uns gespannt auf die Neuerungen der Technik. Bis zu acht Spieler können gleichzeitig in einem fürchterlich schnellen Netzwerk spielen, es gibt keine Ruckelei und keine stehenbleibenden Bilder. Spiele im LAN sind mittlerweile genauso schnell wie Einzelplatz-Anwendungen, machen fürchterlich viel Spaß und können die Spieler Stunden um Stunden vor dem Bildschirm fesseln. Einige Spiele unterstützen sogar die Weiterleitung von digitalem Ton über das Netz. Wenn Ihre Soundkarte gleichzeitig aufnehmen und wiedergeben kann, können Sie so Ihren Mitspielern nette Nachrichten wie "Ich hab´ Dich!" zukommen lassen.

Das Jahr 1996 stand im Zeichen der

Internet-Games. Auch für Privatanwender ist ein Internet-Zugang erschwinglich geworden, die Produkte von immer mehr Spieleherstellern unterstützen eine Datenübertragung über das Internet. Damit können zum Ortstarif weltweite Spielrunden stattfinden.



Simply the best. Auch Descent-Fans können jetzt im Internet auf Ihre Kosten kommen



Egal, welches Lieblingsspiel sie haben, mit Kali laufen fast alle Games im Web

Ab ins Netz

Grundsätzlich arbeiten alle netzwerktauglichen Spiele nach dem gleichen Prinzip: Es gibt eine sogenannte Serveranwendung und eine oder mehrere Clientanwendungen. Darin unterscheiden sich weder Modem- noch kabelgestützte Programme. Letztendlich stellt auch das Internet nur ein globales WAN dar, in dem viele Rechner über Telefon-, Glasfaser- und Satellitenleitungen miteinander verbunden sind.

Das funktioniert so: Irgendwo in einem Netz oder an einem Ende eines (Telefon-)Kabels befindet sich ein Rechner mit der Serveranwendung. Das andere Ende der Kette bilden die Rechner mit den Clientanwendungen. Der Server erzeugt die gemeinsame Spielumgebung, in der sich alle Clients treffen. Der Datenstrom, der zwischen Server/Client und allen weiteren Clients fließt, enthält unter anderem folgende Informationen:

- Alive – ist der andere Rechner noch erreichbar?
- Position der eigenen und der gegnerischen Spielfigur in der Oberfläche.
- Richtungsinformationen (Wohin geht die Figur, wohin zielt sie mit einer Waffe).
- Bewegungsgeschwindigkeit.
- Punktestände, Vitalitäts- und Bewaffnungsstatus.
- Namen und Outfit der Spielfiguren, z.B. grüne Hose oder rote Jacke.
- Messages – adressiert oder globale Nachrichten im Spiel.
- Levelinfos – verläßt einer der Spieler einen Level, folgen alle weiteren.

Dieser Informationsfluß wird stets an alle an einem Spiel beteiligten Rechner weitergeleitet. Dadurch sind auf allen Rechnern die Spielumgebung, die Position aller Teilnehmer sowie der Gegenstände und allem weiteren stets gleich. Verändert sich ein Zustand, bekommen dies alle Rechner mitgeteilt. Richtig "flott" im Internet funktionierende Games wurden erst möglich, als die Datenmenge, die für diesen aufwendigen Informationsaustausch nötig ist, weitgehend reduziert werden konnte.

Auch wenn Informationen in einem Netzwerk fast lichtschnell übertragen werden, treten durch die gewaltigen Entfernungen und die vielen Knotenpunkte, die das Signal von einem Rechner zum anderen durchlaufen muß, Verzögerungen ein. Wäre nun die zu übertragende Information zu groß, würden die Spiele nur in Zeitlupe laufen. Auch dieses Problem wurde von den Programmierern zufriedenstellend gelöst. Ein kleiner Tip am Rande: Falls Ihre Internet-Spiele zu langsam laufen, benutzen Sie das Dienstprogramm Ping (hat jeder Windows 3.11- und Windows 95-Benutzer), um festzustellen, wie lange Ihre Pakete zum Fernrechner laufen. Bei Zeiten über 100 ms wird der Spielverlauf meist quälend langsam, und Sie sollten sich einen Server oder Fremdrechner in der näheren Umgebung suchen.

Internet-Games

Endlich! Los geht es mit den WWW-Spielen! Leider muß ich an dieser Stelle erwähnen, daß wir über das zur Zeit wahrscheinlich beste und beliebteste Internet-Spiel nicht berichten

Kali macht's möglich

Bisher waren Ihnen alle Internet-Games zu simpel, zu wüst, zu teuer oder zu indiziert? Ihnen kann geholfen werden. Es gibt eine geschickte Möglichkeit, auch das erklärte Lieblingsspiel, das mit dem Internet überhaupt nichts zu tun hat, zu spielen. Schlaue Köpfe haben sich nämlich ein Werkzeugprogramm namens *Kali* ausgedacht.

Einzige Voraussetzung: Ihr Lieblingsspiel muß eine Netzwerk- oder Modem-Verbindung mit dem Protokoll IPX unterstützen. Der Rest ist ganz einfach: Zunächst stellen Sie eine Verbindung mit dem Internet her, dann loggen Sie sich bei einem der zahlreichen Kali-Server ein. Dort finden Sie Spielpartner und haben auch eine Möglichkeit zum Chat. Haben Sie einen neuen Spielpartner gefunden oder die Person, mit der Sie spielen wollten, hat ebenfalls den Weg zu dem Kali-Server gefunden, starten Sie einfach das gewünschte Spiel. Kali gaukelt der Applikation vor, sie befände sich in einem IPX-Netzwerk, und schon geht's los.

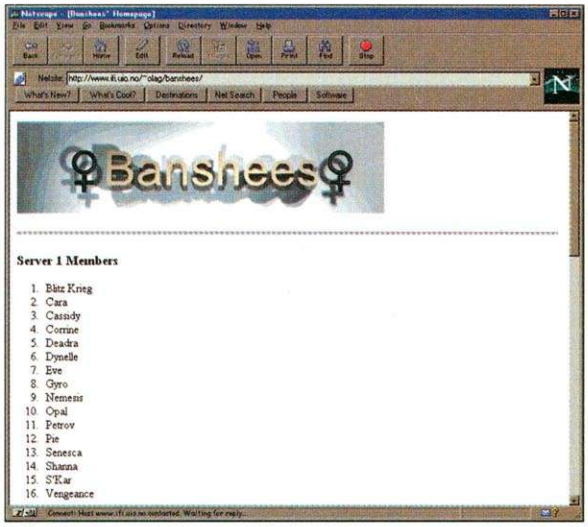
Dieses Verfahren hört sich komplizierter an, als es ist. Kali bietet Ihnen die gewohnte Oberfläche und Hilfe



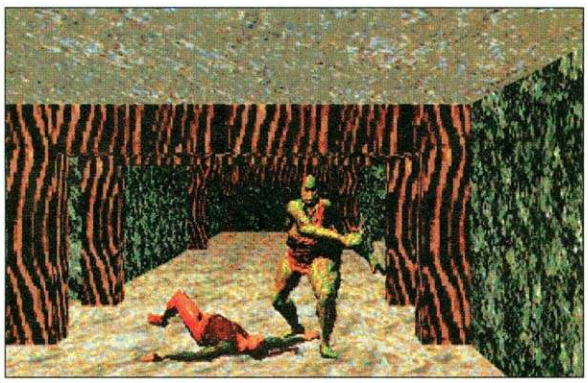
http://www.axxis.com/kali/playkali.html
Unter dieser Adresse können Sie das ultimative Tool Kali, um Spiel im Internet benutzen zu können, beziehen

einer Windows 95-Applikation und Sie können alle Funktionen per Mausklick anwählen. Nur Mut, es kann nichts schiefgehen, und Ihr schönes Spiel merkt noch nicht einmal, daß es sich im Internet ganz wohl fühlt. Wie bei allen andern Internet-Spielen gilt auch hier, daß die Leitung zum Provider so schnell wie möglich sein sollte und die momentane Netzlast nicht zu hoch ist. Wenn ihr Netzwerkanbieter Ihnen dann auch noch eine einigermaßen zügige Verbindung zum Web anbietet, können Sie zum Ortstarif fast so gut wie mit einer exklusiven Modem-Verbindung spielen.

Eine Probeversion von Kali finden Sie auf vielen Webservern. Damit können Sie jeweils 15 Minuten spielen, dann wir die Verbindung zum Spielpartner unterbrochen. Falls dieses Tool ihnen gefällt, können Sie das Programm für 20 Dollar registrieren lassen und kommen so in den Besitz einer uneingeschränkten Vollversion.



Anmeldung an einem Meridian 59-Server. Zuerst werden Sie über alle Mitglieder der hiesigen Gemeinde informiert



Ooops ... Da hat mich der üble Gesell vom anderen Ende der Welt wohl erwischt!

dürfen. Es steht leider auf dem Index. Das soll dem Spielspaß aber keinen Abbruch tun. Es gibt eine ganze Menge neuer und klassischer Spiele, die speziell für das Internet geschrieben wurden oder sich zumindest dort spielen lassen.

Auf diversen Webservern finden sich kleine, amüsante Spiele, die den harten Alltag eines Internet-Surfers ein wenig versüßen können. Darunter sind ein virtueller Rubik-Würfel und so wunderschöne Klassiker wie Blockout oder Tetris. Jede Search-Engine präsentiert Ihnen bei Eingabe von "Internet-Games" eine Unzahl von Spielen, die im Net laufen.

Diese kleinen Zeitvertreiber haben den Vorteil, daß sie nicht viel Bandbreite brauchen und daher auch auf weit entfernten Rechnern zügig laufen. Aber keine Angst, es gibt auch richtig tolle, "große" Spiele, die eine spezielle Schnittstelle zum Internet haben. Dazu zählen solche Klassiker wie Sid Meyer's *Civilisation*, das unter dem Namen Civnet Verbindungen zu anderen Spielern über das Internet anbietet. Ein weiteres Game, daß speziell für das Web konstruiert wurde, ist *Destiny* – Gottspieler kommen also voll auf ihre Kosten. Falls Sie näher interessiert sind, können Sie die Reviews zu beiden Spielen in vorangegangenen Ausgaben der PC Power lesen.

Ein ganz neues Kapitel in der Geschichte der Computerspiele sind Titel, die ausschließlich für den Betrieb im Internet entwickelt wurden. *Meridian 59* von 3DO ist ein solches Spiel. Es basiert auf der Idee, im Internet Server einzurichten, deren Benutzer jeweils eine eigene virtuelle Welt erstellen. Der Server gibt den Rahmen einer Welt und einer Gesellschaft vor, in der sich alle Spieler befinden. Im Laufe der Zeit, mit wachsender Anzahl von Mitspielern, werden Orte gegründet und Grenzen gezogen. In diesen Bevölkerungen entwickelt sich eine Infrastruktur mit alle Höhen und Tiefen des Lebens. Zu Spielbeginn werden Sie ohne Hab und gut, ohne Erfahrung und besondere Fähigkeiten als Novize in der künstlichen Welt auftauchen.

Mit steigender Spielerfahrung werden Sie Ihren Platz in der Gesellschaft des Servers einnehmen. Sie erarbeiten sich einen Platz in der virtuellen Realität des Servers, werden erwachsen und nehmen am rauhen Alltag teil. In dieser Welt kann Ihnen alles passieren. Sie können reich und mächtig werden oder in einer Fehde ein frühes Ende finden. Meridian 59 ist zur Zeit das einzige Spiel, daß in einer nahezu unbegrenzten Gemeinde von Spielern abläuft. Leider hat es auch entscheidende Nachteile, die seinen Erfolg in Deutschland wahrscheinlich stark einschränken werden.

Denn: Meridian 59 kann nicht solo gespielt werden. Wenn Sie spielen wollen, müssen Sie sich auf Ihrem Server einloggen, sonst läuft das Spiel nicht. Also werden sich zu den Anschaffungskosten des Spiels, die derzeit bei etwa 40 Dollar liegen, noch beträchtliche Kosten addieren. Falls Sie an dem Game interessiert sind, können Sie kurz überschlagen: Telefongebühren, je nach Internet-Provider Online-Gebühren und dazu noch die monatliche Online-Gebühr für den Meridian 59-Server, die momentan bei zehn Dollar liegt. Es entstehen also beträchtliche Kosten, zumindest in Deutschland. Egal, wie interessant das Spiel auch sein mag, wenn Sie in der Anfangsphase täglich eine Stunde spielen, kostet Sie das fast 200 Mark im Monat. Ein bißchen happig, oder?

Ein weiteres interessantes Abenteuer im Internet ist *D*. Ich möchte hier gar nicht viel verraten. Lassen Sie sich einfach überraschen und loggen sich unter folgender Adresse ein: ***http://www.acclaimnation.com/D/index.html.*** Ich wünsche Ihnen bis zur nächsten Folge dieses Features mit weiteren Tips, Tricks und heißen Games viel Spaß in einem düsteren Abenteuer, jenseits von Gut und Böse, am anderen Ende der Welt.

Begriffsdefinitionen

ASCII
American Standard Code for Information Interchange, Standard-Zeichensätze, die von allen Rechnern verstanden werden, sprich Aski

Baud
Maßeinheit, kommt aus der Telegraphie. 1 Baud = 1 Bit/sec

Chat
Chat = engl. "Schwätzchen", mit anderen Netzwerkeilnehmern kommunizieren (demnächst mehr dazu)

ISDN
Integrated Services Digital Network Multifunktionsleitung. Wird von den Telefonfirmen angeboten, ermöglicht digitale anstatt analoger Verbindung, hohe Datenübertragungsrate und gute Telefonqualität mit diversen Komfortmerkmalen

IPX
Protokoll der Novell-Netzwerke

LAN
Local Area Network. Verbindet z.B. Arbeitsplatzrechner

Modem
Modulator - Demodulator, ermöglicht analoge Verbindung von Rechnern per Telefonleitung

Netzwerksprotokoll
Programm, das den Datenaustausch zwischen Rechnern im Netzwerk kanalisiert und überprüft

Nullmodem
Null-Modem = Kein Modem. Spezielles Ver-bindungskabel, täuscht Rechnern Modems vor

Online-Komprimierung
Modems und ISDN-Geräte komprimieren in speziellen Prozessoren den Datenstrom. Ermöglicht bis zu 2,4-fach höhere Datenübertragungsrate

TCP/IP
Transmission Control Protocol – Internet-Protocol. Mit dieser Bezeichnung wir die Familie der Datenübertragungs-Protokolle des Internet benannt, verbindet auch unterschiedliche Betriebssysteme

WAN
Wide Area Network, Gegenteil von LAN Das Internet ist ein WAN

WWW
World Wide Web Grafische Benutzeroberfläche und -führung im Internet

Power-Gameplay

Previews

Das kommt 1997! 24
Die Stadt der verlorenen Kinder 28
Riverworld 30
Stars 20
Wings of Sail 22

Reviews

Action
Captain Quazar 92
Dragon Heart: Fire & Steel 84
Gex 82
Pancer Dragoon 76
Skynet Revenge 80
Tailchaser 96
Tunnel B 1 34
XS – Shield Up, Fight Back 89

Adventure
Blue Ice 56
Dragon Lore 2 44
Dunkle Schatten 2: Im Netzwerk gefangen 86
Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe 50
Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh 38
Titanic: Adventure Out of Time 91

Brettspiel-Umsetzung
Cluedo 94
Risiko 90

Flug-Simulation
Jetfighter 3 88
SimCopter 48

Renn-Simulation
Have a N.I.C.E. Day 32

Rollenspiel
Das Schwarze Auge III: Schatten über Riva 52

Strategie
Harpoon Classic '97 54
M.A.X. 42

Wirtschaftssimulation
American Dream 78
Grand Prix Manager 2 46
MadTV 2 36
Die Siedler II-Mission CD 58

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.



OHNE DAS BÖSE EXISTIEREN?

In Realms of the Haunting übernehmen Sie die Rolle des jungen Adam Randall. Durch den plötzlichen Tod seines Vaters verschlägt es Adam in das entlegene Dorf Helston, wo die Dinge nicht so sind, wie es auf den ersten Blick scheint. Durch den Inhalt eines seltsamen Paketes, das er von seinem Vater geerbt hat, wird Adam in eine verworrene Geschichte aus Zeit und Raum geworfen. Mehr als 120 Minuten Videosequenzen und 3D-Gameplay mit Hunderten von Schauplätzen, Dämonen, schwarzer Magie, Terror und Wahnsinn erwarten Sie in diesem geheimnisvollen Adventure!

Realms of the Haunting

PC CD-ROM

PC GAMES - 87%

PC ACTION - 86%

PC TOTAL 87%

PCtotal SPIEL DES MONATS 01/97

FUNSOFT

Gremlin INTERACTIVE

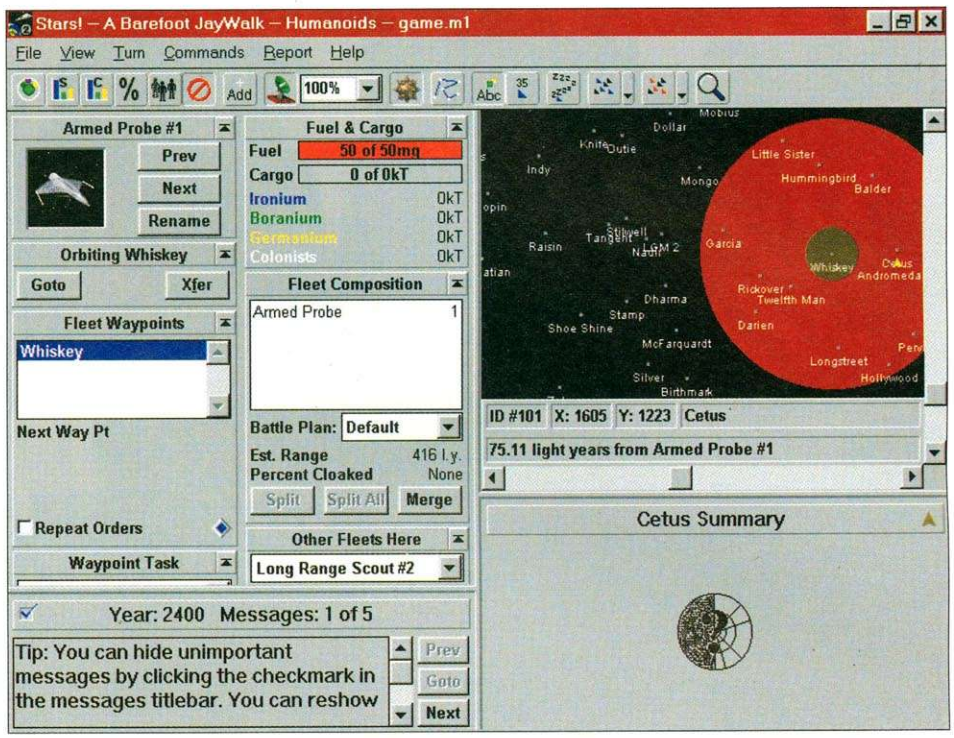
© Gremlin Interactive 1996. All rights reserved. Vertrieb durch FUNSOFT.

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • **Profisoft GmbH**, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • **Schweiz: ABC SPIELSPASS AG**, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • **Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Stars!

Fast so lange, wie es Computer gibt, gibt es auch schon Strategiespiele. Seitdem ist dieses Genre ständig weiterentwickelt worden. Stars!, das neueste Produkt von empire Interactive, läßt die Konkurrenz nun gleich in mehr als einer Beziehung Lichtjahre hinter sich. Jonathan Eves flog hinterher.

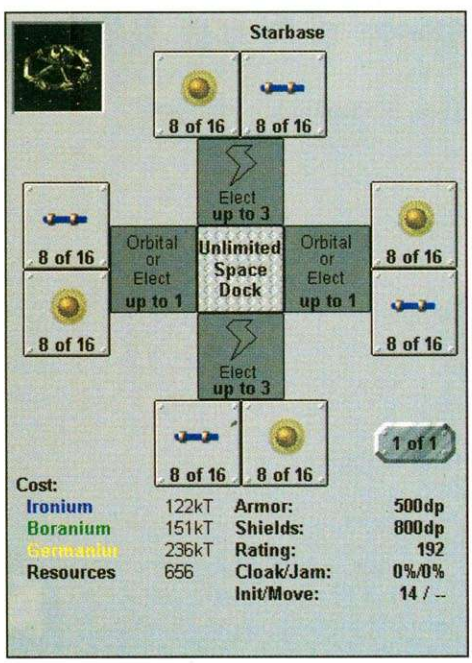
Das Grundprinzip dieser Spiele ist einfach: Beginnen Sie ganz klein, kaufen und verkaufen sie und wachsen sie dabei. Bilden Sie dann Allianzen mit Ihren Nachbarn – so lange, bis Sie zu groß sind, um von irgendeinem Gegner noch vernichtet zu werden. Im Prinzip kann man dieses Genre überall plazieren: Auf der Erde, in der frühen Menschheitsgeschichte, auf Fantasy-Erden oder im Weltall. Letzteres scheint mir hierfür am besten geeignet. Denn im All gibt es die stärksten Waffen, die schnellsten Sternenkreuzer und hin und wieder das tolle Gefühl, gerade einen ganzen Planeten voller Aliens zerstört zu haben. Genau das ist es, was auch den Reiz von Stars! ausmacht. Und der hohe Komplexitätsgrad, der von keinem anderen vergleichbaren Spiel erreicht wird, sorgt für zusätzlichen Spielspaß.



Achten Sie auf jedes Detail!

Hohe Spieltiefe

Bei Stars! haben Sie die Kontrolle über fast alle Aufgaben, die mit dem Management einer Weltraumflotte verbunden sind, angefangen vom Design und Bau der Raumschiffe für interplanetare Erkundungen, bis zur Erschaffung neuer Rassen. Hierbei haben Sie die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Spezies mit vierzehn Charakter-Eigenschaften. Die Entscheidung für einen bestimmten Alien-Typ ist entscheidend für die spätere Karriere, je nachdem ob diese Figur Pirat oder Diplomat werden soll, oder einen ganz anderen Beruf ergreifen wird.



Vor Beginn des eigentlichen Spiels erzeugt ein Zufallsgenerator die Sternenkarte. Dichte und Größe Ihres Universums können Sie individuell festlegen. Anschließend bauen Sie Ihr Raumschiff und beginnen mit der Eroberung der "unendlichen Weiten".

Ultimativer Raumkreuzer

Ein schönes Feature bei diesem Spiel ist die permanente Erforschung und Entwicklung neuer Technologien. Diese wird auf sechs verschiedenen Fachgebieten betrieben, zum Beispiel Elektronik und Biotechnologie. Mit den richtigen Erfindungen sind Sie anschließend Ihren Gegenspielern immer eine Nasenlänge voraus.

Innerhalb eines Zeitraums von 24 Hulls können Sie nach und nach rund 300 verschiedene Technologien entwickeln, sofern Ihre Forscher fleißig sind und über die richtigen Ressourcen zum Bau der Geräte verfügen. Spielziel ist es, am Ende den ultimativen Raumkreuzer zu konstruieren. Zwischen einem und 16 Spieler können sich an diesem Wettlauf der Sternenkrieger beteiligen. Wahlweise können Sie dabei über Netzwerk spielen oder am heimischen PC gegen eine beliebige Anzahl von Computergegnern antreten.

Eine Flotte von Sternenschiffen bauen und managen ist keine einfache Aufgabe. Wie bei Strategiespiele üblich, brauchen Sie auch bei Stars! eine Weile, bis Sie mit dem Spielprinzip vertraut sind. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, hat empire ein 150 Seiten starkes Handbuch in die Packung gelegt. Außerdem gibt es ein paar Hilfe-Tabellen, ein Online-Manual und Verweise auf aktuelle Web-Sites mit neuesten Infos zum Spiel. So haben Sie erst einmal eine ganze Menge zu lesen, bevor Sie mit Ihren Raumschiffen abheben können. Aber für ein solches Spiel lohnt meiner Meinung nach die Einarbeitung.

HIND DV 49.-

SILENT HUNTER EV 49.-

FIRE FIGHT DA 49.-

Formula 1 GP2 EV
The Need For Speed SE DV
Gib Gummi: Rennpaket für nur **129.-**

FIFA Soccer 97 DV
NHL Hockey 97 DV
Bewegung ist gesund: Bandscheibenpaket für lächerliche **129.-**

Z DV
Command & Conquer II* DV
Hirnschmalzanreger: Strategiepaket für nur **139.-**

AFTERLIFE	DA	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	85.-
CREATURES	DV	65.-
CRUSADER NO REGRET	DV	59.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL	EV	69.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DAYTONA USA*	DV	69.-
DEADLOCK*	DV	79.-
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.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	EV	69.-
FIFA SOCCER 97	DV	69.-
FLOTTENMANÖVER	DV	79.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	79.-
GENE WARS	DV	75.-
GRAND PRIX MANAGER 2	DV	79.-
HARDLINE	DV	59.-
HUGO 4	DV	55.-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
LEISURE SUIT LARRY 7*	DV	79.-
LIGHTHOUSE	DV	79.-
MASTER OF ORION 2	EV	69.-
MAX	DV	75.-
MDK	DV	85.-
MECHWARRIOR II MERCENARIES	DV	79.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR RACING 2*	DA	79.-
NHL HOCKEY 97	DV	69.-
NORMALITY	DV	69.-
ORION BURGER	DA	79.-
PRIVATEER 2 THE DARKENING*	DV	69.-
RALLEY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
RISIKO	DV	79.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT	DV	69.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75.-
SYNDICATE WARS	DV	69.-
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 INCL. EXP. PACK	DV	79.-
WARWIND	DV	79.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

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

0180 5 130 530

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

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

Irrtum vorbehalten.

★★★

Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog mit weiteren 700 Titeln anfordern!

BORIS GAMES

Age of Sail

Als ersten Titel einer Serie von Echtzeit-Stragiespielen bringt empire nun Age of Sail heraus. Käpt'n Jonathan Eves spannte schon mal das Segel auf.

Erinnern Sie sich noch an die legendären Errol Flynn-Filme, in denen dieser als mutiger Kapitän britischer Schlachtschiffe gegen feige Piraten kämpfte? Age of Sail bringt den Glanz und die Spannung solcher alter Hollywood-Schinken in ganz neuer Fassung auf Ihren Bildschirm. Im Range eines einfachen Schiffsjungen beginnen Sie das Spiel im Jahr 1775. Ihre Aufgabe: Sie müssen sich in den kommenden 45 Jahren zum Admiral hochdienen. Kein leichter Job, schließlich bietet die hohe See zahlreiche Abenteuer und Gefahren.

Neue Engine für Echtzeitkämpfe

Die Programmiertruppe Talonsoft hat für dieses Spiel eigens eine neue Kampf-Engine programmiert, welche die zahlreichen Echtzeitkämpfe und Schlachten auf hoher See simuliert. Hierzu gehören auch die besonders beeindruckende Schlacht von Trafalgar. (Am gleichnamigen Square in London spielen britische Autofahrer die ergreifendsten Schlachtszenen noch heute täglich während der Rush-hour nach.)

Dieses Spiel verwandelt Sie von der blassen Landratte zu einem echt kernigen Seebären. Dabei vermittelt Ihnen die Simulation die Grundlagen des Segelns (bei Seekrankheit: Nie gegen den Wind übergeben!) und die "Basics" der Seeschlacht. Mit zahlreichen Feinheiten, beispielsweise ständig drehenden Winden, sorgt das Spiel dabei für einen hohen Realitätsgrad.

Dabei bietet das Spiel auch eine reiche Auswahl an Schiffen. Rund 600 Kähne von der Schaluppe über den holländischen Tiefsee-Kieselsteinfrachter bis zur Galeone wurden liebevoll in 3-D gerendert und historisch akkurat wiedergegeben. So legendäre englische Schiffsnamen wie Victory, Vengeance und Saratoga durften dabei natürlich nicht fehlen.

Rund 100 spielbare Szenarien

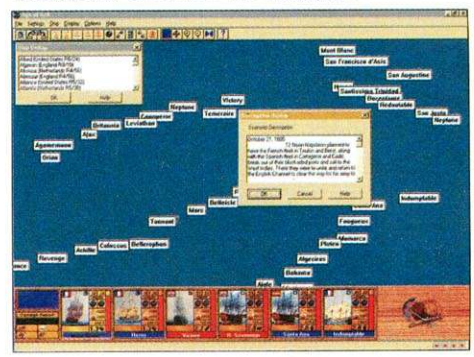
Mit einem dieser Schiffe stechen Sie dann in See, um eine der großen Seeschlachten nachzuspielen, beispielsweise die Schlacht von Trafalgar oder den Kampf der jungen US-Staaten-Flotte gegen die britische Royal Navy. Rund 100 dieser Szenarien können Sie nacheinander durchspielen: Offensichtlich haben die Programmierer so manche Nacht über sperrigen Folianten gebrütet, bis sie das gewaltige Datenmaterial für diese historisch korrekte Simulation gesammelt hatten.

Im Options-Menü können Sie sich entscheiden zwischen dem Campaign-Modus, bei dem Sie rastlos von Schlacht zu Schlacht segeln, und dem etwas einfacheren Kampf-Modus, in dem Sie sich einzelne Schlachten heraussuchen können. Außerdem können Sie mit dem integrierte Editor eigene Szenarien kreieren, wenn Ihnen der mitgelieferte Vorrat nicht mehr ausreichen sollte.

Wie bei derartigen Simulationen mittlerweile allgemein üblich, können Sie auch Age of Sail über ein Netzwerk gegen Freunde oder head-to-head gegen den Computer spielen. Für Menschen mit wenig Strategie-Erfahrung gibt es einen vereinfachten Spielmodus, bei dem der Computer in größeren Schlachten den Löwenanteil der Arbeit übernimmt, während sich der Spieler auf das Steuern einiger weniger Schiffe konzentriert. (Gerüchteweise arbeitet Talonsoft außerdem an einem noch einfacheren Klaus-Modus: Hier muß der Spieler lediglich noch Wasser von Land farblich unterscheiden können – die eigentliche Spielführung übernimmt der Computer.)



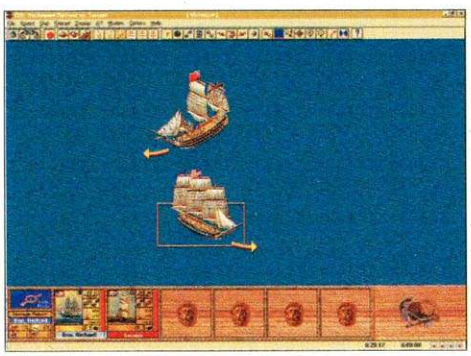
Dies ist nur eines von 100 Szenarios



Die Schlacht von Trafalgar brachte nichts ein

Anm. des Chefstechers: Muß ich eigentlich ein Messer mitnehmen, bevor es an Bord geht? Irgendwie muß ich doch in See stechen können…

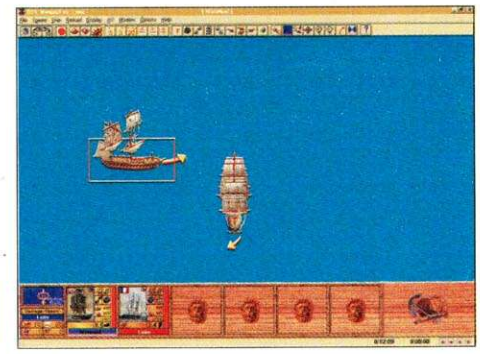
Empire hat sich bei diesem Game bemüht, eine komplexe Simulation für den Spieler möglichst einfach und doch realitätsnah umzusetzen. Trotzdem wird es laut empire geraume Zeit dauern, bis Sie das Spiel und alle zugehörigen Szenarien souverän beherrschen.



Mit dem Wind nach Westen – und ab!



Die Schlacht kann beginnen



Du kriegst gleich eins vor den Bug

☎ 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

Game It!

Spiel des Monats Januar:

MAX*
69,95

PC Action 94%, PC Games 89%, Power Play 88%
„Ein Muß für alle Strategiespieler" PC Action

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Bleifuss 2	49,95 P
Command & Conquer 2	79,95 P
Destruction Derby 2	59,95 P
Diablo	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Star General*	64,95
Syndicate Wars	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine 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.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95
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
Batman Forever	24,95 N
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 2	29,95
Championship Manager 93	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Cyberia	24,95 N
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95 P
Destruction Derby	24,95 N
Discworld	24,95 N
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dune 2	29,95
Dungeon Master 2	24,95 P
Earthsiege 1	19,95
Eishockey Manager	19,95
Elite Plus	24,95
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
Leisure Suit Larry 6	29,95 N
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet Plus	29,95
Maniac Mansion 2	29,95
Micro Machines 2	24,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95 P
NHL Classic	24,95
NHL 96 Classics	29,95
North & South	12,95
Outpost 1.5	19,95
Pirates e	22,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Populous2/Powermonger	29,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95 N
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	19,95
Red Baron e	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	19,95
Silent Service 2	19,95
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	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	19,95
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	19,95
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	29,95
Tilt	19,95
Top Gun	19,95
Tornado	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
Volfied	29,95
Warcraft	24,95 N
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95 N
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	24,95 P
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95 P
3 Skulls of the Toltecs	69,95
4-4-2 Fußball*	59,95
9 - The last Resort*	69,95 N
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*	74,95
Alien Incident*	49,95
Alien Triology	64,95
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	74,95
ATF Gold*	79,95 N
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atripolis 2097*	69,95
Aztec: Empire of Blood*	a.A.
Bad Mojo	69,95
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
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*	79,95
Blam! Machinehead*	69,95
Bleifuss	49,95
Bleifuss 2	59,95
Blue Ice*	74,95

Preisaktion!

Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
F1 GP 2	79,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Pro Pinball-Web	29,95
Virtua Fighter	59,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95
Z	64,95

Boong	44,95
Bubble Bobble	59,95
Bug	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	49,95
Capitalism	69,95
Catz	24,95
Chessmaster 5000 Win95	69,45
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Cluedo*	74,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conquer 2	79,95 P
Command Aces of t.Deep	74,95 P
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest of t. New World	79,95
Creatures	64,95
Crow: City of Angles*	79,95
Crusader 2: No regret	64,95
Cyber Gladiators	69,95
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	29,95 P
Daytona USA	74,95
Deadline	34,95
Deadlock	74,95
Deadly Skies	74,95
Death Gate	69,95
Death Rallye	49,95
Deathdrome*	49,95
Deathkeep AD&D	64,95
Deathtrap Dungeon*	a.A.
Demonworld*	84,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer	69,95
Der Planer 2 Data*	24,95 N
Der Produzent	69,95
Descent 2	64,95
Descent 2 Mission Builder*	37,95
Destiny*	69,95
Destruction Derby 2	59,95 P
Diablo	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo*	64,95
Die Hard Triology*	69,95
Die Pandora Akte*	74,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	69,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2*	74,95
Down in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2*	64,95 N
Dragonheart*	64,95
Dschungelbuch 3,5	44,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 1+2	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecco the Dolphin	29,95 P
Effenbergers Fußballman.*	69,95
Elisabeth 1	64,95
Euro Stars '96	64,95
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95 P
F 1 GP 2 e.	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	40,95
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 Turbo*	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
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardline	59,95
Hardwar*	79,95
Harpoon 2 Deluxe MM	69,95
Hattrick Wins	64,95
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
Holiday Island	69,95
Hugo 2	39,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Hunter hunted*	29,95
Hyperblade*	79,95
I have no mouth but I must*	69,95
Imperium Galactica*	79,95
Interstate '76*	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jetfighter 3*	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
Klik & Play	39,95
Krazy Ivan Win95*	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Leisure Suit Larry 7	79,95
Lighthouse	19,95
Lion - Löwensimulation*	54,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2*	79,95
Lucas Arts Class. Adventure	39,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2*	69,95
MAG	69,95
Magic the Gathering*	79,95
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95

Lösungshefte ab DM 14,95

Master of Orion	29,95
Master of Orion 2*	74,95
MAX*	69,95 P
MDK*	79,95
Mechwarrior 2 dt.	64,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	49,95 P
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Race 2	54,95
Metal Lords*	77,95
Mission Critical	69,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
MK 3 Win95*	64,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks+	69,95 N
Monty Python's Ritter d. Kok.	64,95
Moto X	62,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
Nascar Racing 2*	74,95
NBA Jam Extreme*	72,95
NBA Live 96	74,95
NBA Live 97*	69,95
Need for Speed Spec. Ed.	74,95
Nemesis*	69,95
Net Zone*	59,95
Nihilist	64,95
Normality	74,95
NFL Quaterback 97	64,95
NHL Hockey 96	74,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Offensiv Fußballmanager je	49,95
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Olympic Soccer	64,95
Orionburger	62,95 P
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon*	69,95
Panzer General 2	39,95
PBA Bowling	49,95
Petko*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	**74,95**
Pinball 97*	52,95
Pinball Dreams Deluxe	69,95
Pinball Illusions	64,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Piratest Gold	34,95
Pocahontas	79,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Primal Rage	24,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Pro Pinball:The Web	49,95
Project Paradise*	64,95
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad*	69,95
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	74,95
Rama*	79,95
RAN Compilation	39,95
Raven Project*	57,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting*	74,95
Rebel Assault 2 kD	79,95
Rendezvous im Weltraum*	79,95 N
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	74,95
Risiko Win95	74,95
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	a.A.
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Worriors	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Schleichfahrt	69,95
Scorched Planet	64,95
SEGA Rallye*	69,95
Sensible GO*	59,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Shadoan*	79,95
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Shellshock	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Shine	69,95
Shock Wave Win95*	67,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Sim Copter*	67,95 N
Sim Park*	74,95
Sim Weihnachtspaket	64,95
Simon 1+2 Special	49,95
Sonic	84,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Hulk Win95	69,95
Space Trader Win95*	59,95
SPQR*	64,95 N
Star Control 3*	79,95
Star Gate	44,95
Star General Win95*	69,95
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*	62,95
T-MEK*	62,95
Terminator Sky Net	49,95
Terror Trax*	34,95
Terra Nova	67,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	77,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95*	84,95
The Muppets inside	64,95
Tie Fighter SVGA	69,95
Timelapse*	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Dig dt.	69,95
The Mutation of J.B.*	64,95
The Simpsons*	69,95
Think-X*	37,95
Time Commando	69,95
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Control	42,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Toystory*	64,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69,95
Tunnel B1	70,95
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
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	59,95
Virtual Oktobertest	39,95
War College (UMS3)	59,95
Warcraft 1	24,95
Warcraft 2	69,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Werewolf vs. Comanche	69,95
Williams Arcade Greatest*	49,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 97*	74,95
Wizardry Gold*	69,95
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
X-Wing vs. Tie Fighter*	a.A.
Yahtzee	37,95
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	79,95
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPC*	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	64,95
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

Actua Golf	79,95
PGA Tour Golf 96	24,95
PGA Tour Scenery je	29,95
PGA Tour 486 Classic	39,95
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 Pelican Hill*	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 [Win95]*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	94,95
Flugsimulator 5.1 e	79,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS FX upgrade	29,95
FS Designer Win*	69,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Moving Map 2.0	69,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Commander	59,95
Scenery & Object Design	79,95
Aircraft Collections je	49,95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44,95
Nord-Ostsee, Hhl.	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Süddeutschland	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Multimedia München 2	49,95
Kanarische Inseln	39,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit.	79,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers	
funsoft Strategie Edition	49,95
Kreuzritter, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	
funsoft Simulations Edition	49,95
Air Havoc, Flight Unlimited, Aegis	
Game Box 30 Spiele	39,95
Mad TV, Batman 2, X-Wing, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Gigapack	79,95 N
Civ.Net Unlocked, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Master Lu, Arcade America	
Gold Games - 15 CDs	39,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Dictatmer, Whales Voyage 1+2, u. A.	
Lucas Arts Air Combat	39,95
Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Made in Germany	24,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2	
Megapack 5	74,95
Flight Unlimited, TX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged All.	
Megapack 6	79,95
Riddle of Master Lu, Pt. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball	
Power Pack 4	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
Entdecke das Land der Pharaonen	
D Info 3.0	22,95
Neue Version, alle deutschen Telefonbücher, immer verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95	
Die Reise des Thomas Blauer Adler	59,95
Die Geschichte eines Häuptlingsschmieds, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geriet. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.	
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs	39,95
u.A. Wordstar 7, Win 7.0, Borland Paradox, Win, Harvard Graphics, Windows unlimited	
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit	79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen	
Lexikon des intern. Films	119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 2700 Fotos	
Ultra Pack 2	79,95
Chronik d. 20. Jh., Autoatlas 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
16 MB	159,95

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95
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	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	122,95
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	34,95 P
Gamepad Pro	49,95
Analog	34,95
Analog Pro	44,95
Blackhawk	49,95
Thunderbird	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
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	162,95
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



Games von morgen

Für uns Gamer verspricht 1997 ein interessantes und abwechslungsreiches Jahr zu werden. Obwohl sich nicht alle Hersteller in die Karten schauen lassen, hat Martin Mirbach schon jetzt einige Titel zusammengestellt, die uns in diesem Jahr erwarten.

1997

Activision





Mit ***A-10 Cuba*** kommt eine strategische Flugsimulation auf uns zu, der nicht zu Zeiten der Kubakrise spielt, sondern eine mögliche Konfliktsituation aus der Zukunft vorwegnimmt. Und wieder geht es unter anderem um die sogenannte Schweinebucht. In 16 Missionen wird der Spieler ein Terrain von weit mehr als 15.000 Quadratmeilen überfliegen können, im Netzwerkmodus sogar mit oder gegen den einen oder anderen Kumpel.

Anm. des Chefsteigers: Ich wußte ja schon immer, daß Untertage-arbeiter nicht die ganze Zeit arbeiten...

Strategen aufgepaßt! Mit ***Dark Reign*** kommt ein Echtzeit-Action-Strategical auf uns zu, das sich laut Activision wie eine Kampfsimulation spielen soll. Ein non-linearer Kampagnenverlauf soll dabei für größtmögliche Unvorhersehbarkeit sorgen. Die KI wird vom Spieler selbst kontrollierbar sein und soll sehr variabel arbeiten können, ein Construction-Kit wird es ebenso geben wie den Netzwerkmodus (acht Spieler) und eine Internet-Option (vier Spieler). Wir sind gespannt!





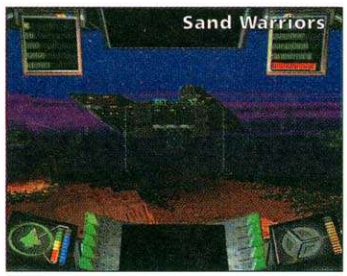
Zur Generalüberholung befindet sich derzeit ***Interstate 76*** auf den Großrechnern der Activision-Labors. Bei dem aggressiven Car Combat-Spiel wird es zwar keine feste Streckenführung geben, sondern nur offenes Terrain, dafür aber um so mehr Gelegenheit

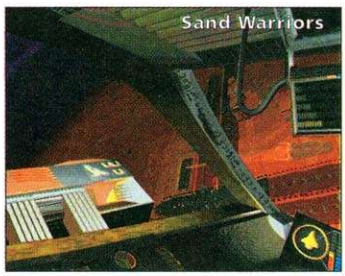


zum gegenseitigen Crash. Die Handlung wird vor dem Hintergrund der Ölkrise in den 70ern angesiedelt sein, aus diesem zeitlichen Rahmen stammt auch der Soundtrack. In technischer Hinsicht wird es viele verschiedene Kameraperspektiven geben, 25 Missionen, ebenso viele Autos und 20 Waffensysteme. Für den Anfang gar nicht schlecht, oder?

Interplay

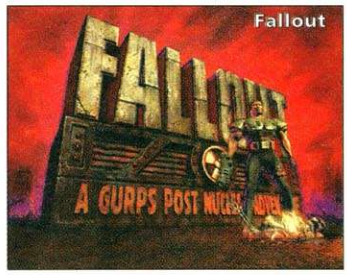
Das Jahr: 6225. Und wieder stehen sich zwei Kriegsparteien der Zukunft unerbittlich gegenüber. Schauplatz der Schlacht ist der Wüstenplanet Tawy, daher auch der Name des Spiels: ***Sand Warriors***. Bei den beiden Kriegsparteien handelt es sich um die ältesten Familien Tawys, die um das Recht streiten, den immer unbewohnbarer werdenden Planeten zu verlassen und statt dessen einen neuen zu besiedeln: die Erde. Deswegen werfen sie alles in den Kampf, was (Waffen-) Keller und (Munitions-) Küche zu bieten haben. Die ersten Grafiken des 3-D-





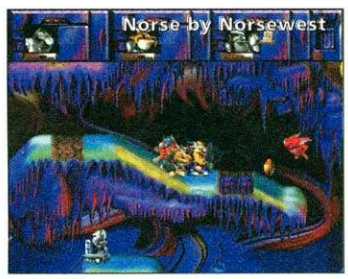
Action -Spiels sehen bereits sehr vielversprechend aus.

Frühestens im Spätsommer (schöne Formulierung, nicht?) erwartet uns mit ***Fallout*** das erste GURPS-Rollenspiel. Das lustige Kürzel steht für *Generic Universal Role-Playing System*, mit dem wir in Zukunft wohl noch öfter Bekanntschaft machen werden. Fallout ist die Computer-Umsetzung eines traditionellen Spiels vor dem Hintergrund eines postnuklearen Endzeit-Szenarios. Über Generationen konnte eine Gruppe Überlebender in den unterirdischen Bunkersystemen einer amerikanischen Großstadt überdauern, doch jetzt muß ein Freiwilliger (Sie!) zurück an die verseuchte Oberfläche. Er weiß nicht, was ihn dort erwartet. Wir schon: Monster, Mutanten, Meuchelmörder und eine Spielumgebung teils in 2-D, teils auch in 3-D.





Hurra, Erik, Baleog und Olaf sind wieder da! Mehr als drei lange Jahre hat die riesige Fangemeinde darauf warten müssen, daß die drei unerschrockenen Wikinger ihrem Feind, dem mächtigen Tomator, entfliehen können. In diesem Jahr werden Sie es endlich schaffen und in ***Norse by Norsewest – The Return of the Lost Vikings*** erneut über unsere Bildschirme herfallen. Auf der Suche nach einer Zeitmaschine, die sie zurück in die eigene Epoche bringen kann, werden sie durch viele Welten reisen und gegen mächtige neue Gegner kämpfen müssen. Zum Glück haben sie dem Tomator jede Menge Waffen und Hi-Tec-Spielzeug stibitzen können und auch noch zwei neue Freunde gefunden: Fang, den Werwolf, und Scorch, den feuerspeienden Drachen. Machen Sie sich gefaßt auf ein rasantes 3-D-Action-Festival für die ganze Familie!





Extra für Klaus, der ja sonst nix mehr testet, kommt auch eine Schachsimulation aus dem Hause Interplay. Bei ***Chess*** handelt es sich um das erste vom amerikanischen Schachverband USCF abgesegnete Computer-Schachspiel, das über eine riesige Bibliothek (mehr als 300.000 Eröffnungen!!!) und die angeblich bisher stärkste KI auf diesem Gebiet verfügen soll. Den Neulingen steht ein einfühlsamer Lehrer zur Verfügung, die alten Hasen werden in dem 200 Seiten starken Handbuch viel Wissenswertes aus der Historie des Spiels finden und sich über Portraits der besten Spieler freuen. Die Grafik sieht jedenfalls recht vielversprechend aus.



Parallax Software, die Macher von Descent, kennen sich aus mit schnellen 3-D Engines. Deswegen durften sie auch genau diesen Teil zu ***Forgotten Realms: Descent to Undermountain*** beisteuern. Das 360-Grad-3-D-Action-Adventure ist in der Umgebung des beliebten Rollenspiels Forgotten Realms angesiedelt. Auf der Suche nach dem magischen Schwert von Lloth geht es für den Spieler eigentlich nur um eins: töten oder getötet werden. Wer will, kann sich im Multiplayer-Modus auch gegenseitig niedermetzeln.





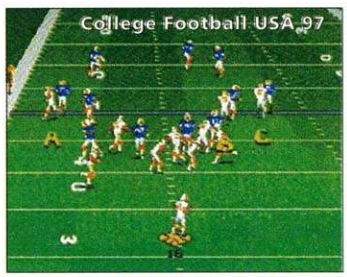
Außerdem befindet sich bei Interplay noch ***Die by the Sword*** in der Mache, wovon wir Ihnen leider noch keine Bilder zeigen können. Das 3-D-Beat'em-Up widmet sich dem Thema Schwertkampf, kommt als DOS-Version und wird neben einem Trainingscamp für schwere Combos auch einen eigenen Move-Editor bieten.

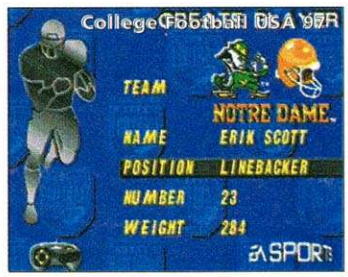
Electronic Arts

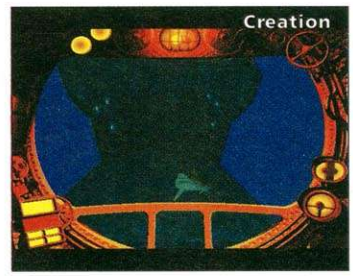
Aus der zu recht beliebten Reihe *EA Sports* wird in diesem Jahr der Titel ***College Football USA 97*** an den Start gehen. Bis zu 16 Spieler können sich hierbei mit sämtlichen elf Teams herumschlagen. Ob das Spiel den weiten Weg in die Regale deutscher Händler schaffen wird, bleibt allerdings fraglich. Na, immerhin haben wir ja das phantastische NHL 97...

Ebenfalls von Electronic Arts vertrieben wird das lang ersehnte ***Creation*** aus dem Hause *Bullfrog*. Die Erde der Zukunft ist wie in jedem zweiten Spiel unbewohnbar geworden, lediglich eine Unterwasser-Fauna hat die Katastrophe überlebt. Auf einem fremden Planeten erschaffen irdische Forscher daraufhin eine Meereswelt mit nahezu identischen

Bitte umblättern ☞













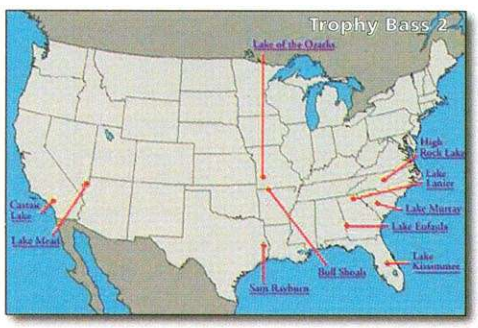
Lebensbedingungen, und siedeln dort die restliche Spezies der Erde an. Doch Gefahren lauern überall, von der berauschenden, aber hochgradig abhängig machenden Pilzkultur, bis zu genetischen Mutationen. Besonders zahlreiche neuartige Lichteffekte verleihen den edlen Grafiken zusätzlichen Charme.

Ebenfalls von Bullfrog kommt ***Theme Hospital*** auf die Monitore dieser Welt. Nach dem ungeheuren Erfolg von Theme Park (eine Million verkaufte Exemplare, einige Charaktere des Spiels haben in Theme Hospital Gastauftritte!) darf der Spieler nun sein eigenes Krankenhaus managen. Stoff für skurrile Situationen gibt's dabei genug. Oder wie würden Sie eine Psychatrie voller Elvis-Imitatoren handhaben? Die Grafiken kommen diesmal natürlich in SVGA, einen Multiplayer-Modus für vier Spieler gibt es ebenfalls. Apropos Bullfrog: Natürlich haben wir ***Populous III*** nicht vergessen, alle unsere Anfragen wurden jedoch im Keim erstickt. Aber wir bleiben immer hart am Ball!

Zum Abschluß des EA-Kapitels noch eine Kurzmeldung von Origin. Auch hier hat man nicht geschlafen und sich dem wachsenden Einfluß von Billyboy Gates' zweitliebsten Spielzeug beugen müssen. Unter dem Titel ***The Kilrathi Saga*** kommt Wing Commander, Teil 1-3, erstmals in nativer Windows 95-Umgebung in die Shops. Besonders für Leute, die sich mit dem Umschreiben von Systemdateien nicht ganz so gut auskennen, sicher eine gute Nachricht.

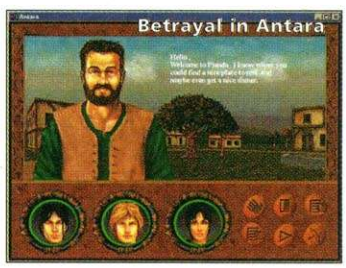


Sierra



Petri heil! Alle Forellenzüchter und Waljäger dürfen sich freuen, mit ***Trophy Bass 2*** wird die Fortsetzung eines der beliebtesten Angelspiele überhaupt auf den Markt kommen. Nicht nur die wenig berauschenden Videos des ersten Teils wurden von Grund auf getunt, auch am Gameplay selbst haben die Entwickler ordentlich Hand angelegt. An zehn naturgetreu nachgestalteten Seen (das gilt auch für die Tiefe) können Sie demnächst weitaus mehr Köder auswerfen als je zuvor. Außerdem erhalten Sie wichtige Tips von (in Amerika berühmten) Profianglern, gegen die Sie im Spiel auch persönlich antreten dürfen. Und die Multiplayer-Option gibt es diesmal für Internet, Netzwerk oder Modem.

Und noch ein Nachfolger! Etwa im Juni wird das 360-Grad-3-D-Adventure ***Shivers 2*** das Erbe seines berühmten Vorgängers antreten. Den Spieler verschlägt es darin in die Kleinstadt Cyclone in Arizona, wo eigentlich Aufnahmen zu einem Musikvideo stattfinden sollten. Doch plötzlich sind alle Kumpel wie vom Erdboden verschluckt und der Spieler muß sich nicht nur mit den seltsamen Bewohnern des Wüstenkaffs herumschlagen, sondern auch einer mysteriösen Gestalt namens Darkcloud auf den Zahn fühlen. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es eine Karte, mit deren Hilfe man bereits besuchte Orte in Windeseile erneut aufsuchen kann und gleich drei verschiedene Endungen des Spiels. Aber wie gesagt, frühestens im Juni...





Wo wir doch gerade bei Nachfolgern sind...





Wer kennt noch das berühmte Rollenspiel *Betrayal at Krondor*? Falls Sie es kennen und falls es Ihnen gefallen hat, freuen Sie sich doch. Denn auch hierfür gibt es einen Nachfolger in SVGA mit dem Titel ***Betrayal in Antara***. Der Spieler findet sich hier in einem aus vielen Provinzen bestehenden, komplexen Reich wieder, das trotz eines wohlmeinenden Herrschers immer tiefer gen Abgrund schlittert. Um dies zu verhindern, muß man es, wie in den meisten guten Rollenspielen, mit Geheimbünden, Intrigen, Attentätern und anderen Unwägbarkeiten aufnehmen. Aber das sind wir ja gewohnt.

Irgendwo jenseits von Raum und Zeit, befindet sich die Welt von Birthright, die vielen Spielern schon vom klassischen TSR-Brettspiel her bekannt sein wird. Hier kämpfen über 100 Kriegsparteien gegeneinander, Zauberer, Räuber und Spione geben sich die Klinke in die Hand. Unter dem Titel ***Birthright: The Gorgon's Alliance*** wird sich dieses sich Chaos demnächst auch auf unseren Festplatten breit machen. In der einzigartigen Mischung aus Adventure und RPG wird der Spieler als Herrscher über eine Domäne starten, und dann versuchen, den eigenen Machtbereich beständig zu vergrößern.

Die Gerüchte besagen, daß die Bewohner Ihres Nachbarplaneten durch eine neue Technologie schon sehr bald in der Lage sein werden, Ihr Volk zu versklaven. Sie werden





schon wissen, warum Sie Ihre Nachbarn noch nie so richtig leiden konnten! Man müßte die Brüder mal ausspionieren, aber so einfach ist das nicht. Die können nämlich Gedanken lesen. Vielleicht sollte man einen ferngesteuerten Roboter los schicken, der sich da mal ordentlich umsieht. So könnte man in ultrakomprimierter Form die Handlung des Sciencefiction-Spionage-Thrillers ***Cloak*** zusammenfassen, der etwa im April bei uns erscheinen wird. Besonderes Merkmal des Spiels: Als Spieler können Sie in mehreren Fenstern verschiedene Spielelemente zugleich spielen und sollen somit eine nie geahnte Interaktivität erleben. Wir sind gespannt!

Golfsimulationen sind ein gefährliches Pflaster. Fragen Sie mal Mr. Norman, der seinen guten Namen als Profi in dieser Sportart erst jüngst für ein Produkt hergab, das gar nicht mal so gut ausgefallen ist. In der Reihe *Front Page Sports* will Sierra jetzt mit dem Titel ***Golf*** beweisen, wie man Flugbahnen richtig berechnen und das ganze auch noch locker spielbar und optisch ansprechend gestalten kann. Da es in dieser Reihe bisher noch keinen echten Flop gab, dürfen wir uns wohl auf einiges gefaßt machen. Wird auch Zeit, daß Klaus eine Chance bekommt, sein 132er-Handicap ein wenig zu verbessern.

Anm. des Chefgolfers: Handicap? Ist das 'ne Mütze für mein Mobiltelefon, oder was?







Vor kurzem haben wir es in unserer (lockeren) Serie Classic Games bereits verlauten lassen, jetzt ist es hochoffiziell: Mit ***Quest for Glory: Dragon Fire*** wird auch diese immens beliebte und erfolgreiche Reihe fortgesetzt. Beweisen Sie Ihrem ganzen Volk, daß Sie der 100% geeignete Nachfolger für den Thron von Silmaris sind und nicht Ihre lästigen Konkurrenten. Setzen Sie sich nicht nur im olympischen Wettkampf durch, sondern auch gegen fiese Monster und hinterhältige Meuchelmörder. Das Echtzeit RPG-Adventure wird in 3-D zu uns kommen und einen individuell definierbaren Schwierigkeitsgrad beinhalten. Screenshots aus diesem Spiel können wir Ihnen leider noch nicht zeigen.
Erscheinungstermin?
Irgendwann im Sommer... (P)

Power ON



SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*
Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer-buchse, Mikrofonbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 249,--**

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 149,--**

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebs-kontrollanzeige, Verbindungs-kabel, Batteriefach
unverb. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörer-buchse
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

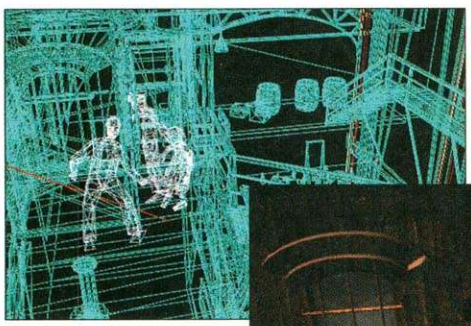
SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Laut-stärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt abnehmbare Front
unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

* inkl. Spezial-Netzteil

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

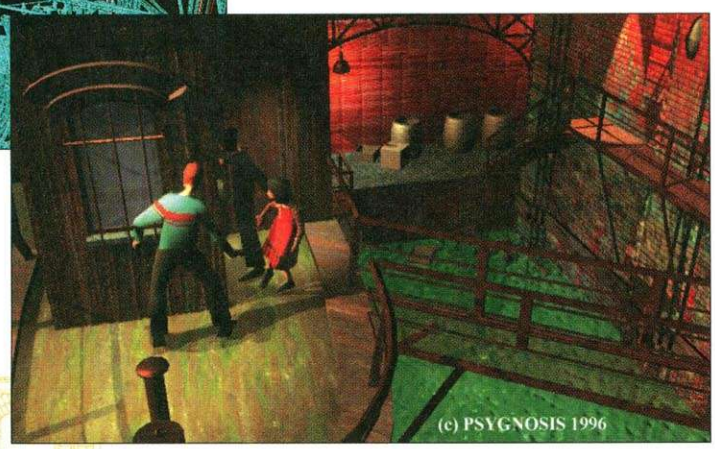
Die Stadt der verlorenen Kinder

Martin Mirbach untersucht eine stillgelegte Bohrinsel



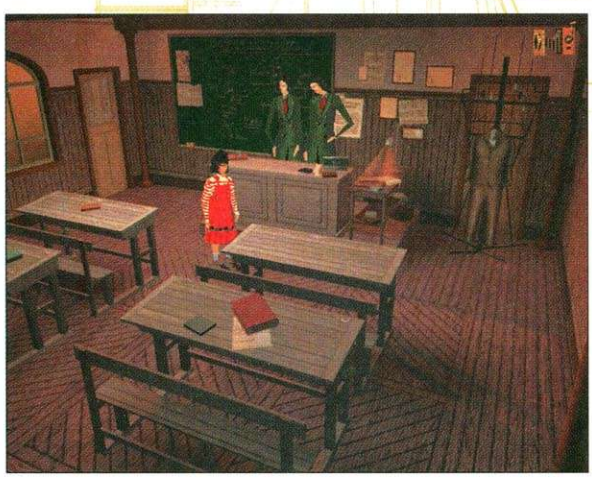
Die Insel des Dr. Krank

Der verrückte Wissenschaftler Dr. Krank haust auf einer verlassenen Bohrinsel, fernab von allen Menschen. Denn der Doktor hat ein Problem: Er kann nicht träumen und altert deshalb rapide. Also schickt er seine Schergen in eine nahegelegene Küstenstadt, um dort sämtliche Kinder zu entführen und deren Träume zu stehlen. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle eines dieser Kinder, der zehnjährigen Waisen Miette. Diese Miette ist ein ganz besonderes kleines Mädchen, sie arbeitet (gezwungenermaßen natürlich) als Taschendiebin für eine Organisation namens Octopuss. Aber reicht das aus, um den verrückten Dr. Krank zu stoppen?



Jede Figur, jedes Objekt eines Spiels muß genau berechnet werden

Manche sagen, er sei bereits verstorben. Andere wiederum behaupten, sein junges Leben habe gerade erst begonnen. Und wieder andere sind der Meinung, es habe ihn nie gegeben. Die Rede ist vom sogenannten interaktiven Spielfilm, dem sich einige Spielehersteller mit Wonne verschrieben haben, und den andere schon wieder *ad acta* legen wollen. Trotzdem kommt es immer aufs Neue zur Zusammenarbeit zwischen Filmschaffenden und Spieleproduzenten, wie auch bei *Die Stadt der verlorenen Kinder*, einem Spiel, das auf dem Marc Caros Drehbuch zum gleichnamigen Film basiert.

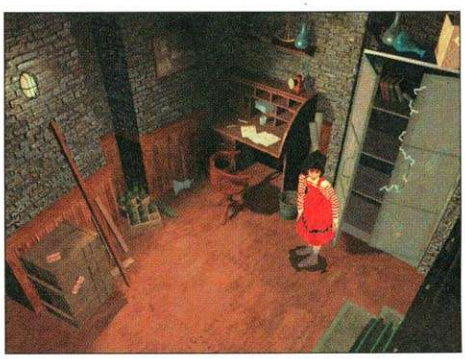


Ein Schüler, zwei Lehrer – in unseren Klassenzimmern sieht's anders aus

Zusammen mit Miette suchen Sie über 150 Schauplätze in der Hafenstadt und auf Dr. Kranks Bohrinsel auf, Sie sprechen mit anderen, zum Teil sehr skurillen, Spielfiguren und müssen einen Weg finden Miettes Bruder zu retten. Denn auch er befindet sich bereits in den Fängen des Dr. Krank. Großen Wert haben die Entwickler nach eigenen Aussagen auf eine flüssige Spielbarkeit gelegt. Immer wieder gibt es non-interaktive Filmeinspielungen, die den Spieler mit Hintergrundwissen beliefern und die Handlung zusätzlich erklären. Die Schwierigkeit der Rätsel nimmt erst im Verlauf des Spiels zu, was für einen unkomplizierten Einstieg sorgen soll. Und besonders wichtig: Jegliches "Hängenbleiben" soll verhindert werden, man muß nicht unbedingt bestimmte Gegenstände finden, um das Spiel beenden zu können.



An den dunklen Hinterhöfen hatte schon Hitchcock seine helle Freude



Ob da die Brent Spar als Vorbild hergehalten hat?

Ein Film für alle Fälle

Als Film eröffnete *Die Stadt der verlorenen Kinder* 1995 die Filmfestspiele von Cannes. Als Spiel für die Playstation wird es im März dieses Jahres erscheinen, als PC CD-ROM-Version (aller Voraussicht nach), zeitgleich mit dem deutschen Release des Videos in diesem Monat. Allerdings wird das Spiel weit über den Film hinausgehen. Der Spieler wird Schauplätze besuchen, die er aus dem Film bereits kennt, aber auch solche, die im Film erst gar nicht vorkamen. Es wird tatsächlich möglich sein, eine gesamte, architektonisch detailliert nachempfundene Stadt zu erkunden und mit mehr als 20 Charakteren Kontakt aufzunehmen. Mit einem ausführlichen Review rechnen wir in unserer nächsten Ausgabe.


Ooooooooops!
schon mit 90 Pentium Super-VGA & High Color
auf der B2-Überholspur
Tut-Ench-Amun
Have a
N.I.C.E.
day!
The hardest racing game in the world
Pharao
MAGIC BYTES
SYNETIC
The Funfactory
Ab 3. Januar '97 fahrbereit
Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh

Riverworld

Hersteller: Cryo

Seit Command & Conquer schießen die Strategiespiele aus dem Boden wie Pilze. Die meisten ließen aber an Qualität zu wünschen übrig. Bald kommt mit Riverworld ein neues Strategiespiel daher, das mehr in Richtung Adventure geht und mal eine ganz andere Hintergrundstory hat. Marco Gremmel berichtet.

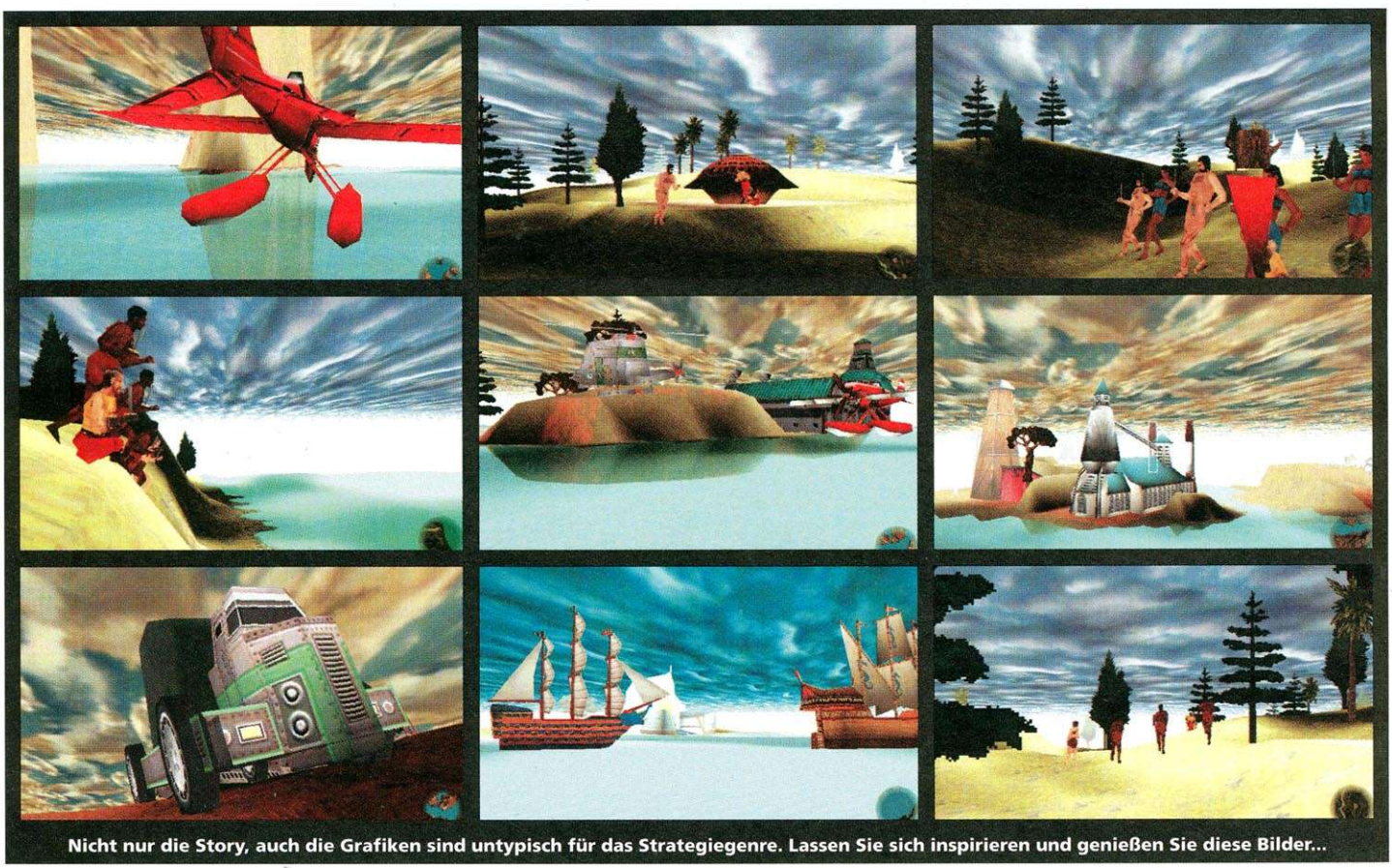
Bei Computerspielen sollte es meist eine Rahmenhandlung geben, um dem Spiel einen Sinn zu geben und ein zu erreichendes Ziel festzulegen. Natürlich geben sich die Kreativen der Softwarefirmen immer die größtmögliche Mühe, um sich irgendeine halbwegs glaubhafte Story auszudenken. Bei Westwoods jüngstem Produkt Command & Conquer: Red Alert reist Albert Einstein mit einer von ihm erfundenen Zeitmaschine zurück in die Vergangenheit, um dort Hitler an seiner Machtergreifung zu hindern. Dies verändert natürlich den Verlauf der menschlichen Geschichte und führt zu einem kriegerischen Zustand, der vom Spieler gewonnen werden muß.

Riverworlds Handlung ist da schon von einem ganz anderen Kaliber. Doch muß man dazu sagen, daß die Entwickler dieses Spiels nicht etwa ihre eigenen grauen Zellen angestrengt haben, sondern sich von einem bekannten Sciencefiction-Autor inspirieren ließen. Philip José Farmer heißt der Gute und zeichnet sich unter anderem für "Die Flußwelt der Zeit" verantwortlich. Seine Ideen wurden für dieses Spiel übernommen und verwertet.

Die zweite Chance

In einer fernen Zukunft gibt es eine nicht menschliche Rasse, die die Menschheit beobachtet und über uns nicht bekannte technische Mittel verfügt. Das Ziel dieser Rasse ist es, der größtmöglichen Zahl Menschen zu einer zweiten Chance zu verhelfen. Sie schlüpfen in die Haut eines Menschen, der seinerzeit Geschichte auf dem Planeten Erde schrieb. Von den Aliens wieder zurück ins Leben gerufen, finden Sie sich auf einem wilden Planeten wieder. Nun liegt es an Ihnen, diese Welt zu erforschen. Und diejenigen, die sie erschaffen haben und Sie und viele andere ins Leben zurückholten – koste es, was es wolle. Dieses Ziel haben Sie sich gesetzt, auch wenn das bedeutet, daß Sie zuerst einmal eine moderne Zivilisation aufbauen müssen, um die zur Erforschung notwendige Technik zu entwickeln. Es heißt, daß das Geheimnis dieser Welt auf dem Grund des Flusses liegt...

Diese interessante Story ist einmal eine andere Grundlage für ein Strategiespiel. Zudem sorgt Cryo mit seinen bekannt guten Grafiken abermals für eine Bereicherung des Genres. Wir hoffen daher, daß bald eine reviewfähige Version von Riverworld auf meinem Schreibtisch liegt.



Nicht nur die Story, auch die Grafiken sind untypisch für das Strategiegenre. Lassen Sie sich inspirieren und genießen Sie diese Bilder...

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

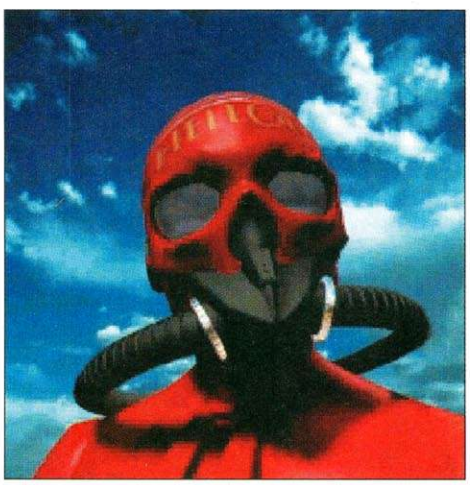
Neue CDs

Jetzt im Handel



Natürlich hat Marco Gremmel immer wieder Spaß daran, andere Autos als sein eigenes zu Schrott zu fahren. Daher mußte man ihn auch nicht lange betteln, als ein Tester für dieses neue Rennspiel gefunden werden mußte. Und der Name des Spiels verheißt gemütliche Überlandfahrten. Mal sehen, ob das auch zutrifft...

Have a N.I.C.E. day



Da ich der Fernsehwerbung uneingeschränkt vertraue, beachte ich auch immer die dort gegebenen Ratschläge. Aus diesem Grund lese ich auch immer die Packungsbeilage, bevor ich mich an ein neues Spiel heranwage. In Vorwort der Anleitung wird mir gleich klar, daß es sich bei N.I.C.E. nicht um ein gewöhnliches Rennspiel handelt. Und das bewahrheitet sich bereits bei meinen ersten vorsichtigen Fahrversuchen. Denn hier geht es alles andere als friedlich zu! In diesem Spiel endet die Ausstattung des Wagens nämlich nicht beim Reifen. Hier werden auch Waffen eingesetzt, um sich den Weg frei zu machen.

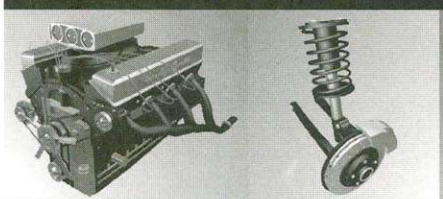
So viel zum Grundkonzept. Um zu bestehen, müssen alle drei Meisterschaften für Sie siegreich enden. Jede Meisterschaft besteht aus zwölf Rennen. Und das ist alles andere als einfach. Ein Gutes hat die Sache allerdings schon: Sie müssen sich an keinerlei Regeln halten, dürfen rammen, schießen, Nägel auf die Straße schmeißen oder illegale Zusatzgeräte an Ihrem Fahrzeug anbringen. Doch dieser Vorteil ist gleichzeitig auch der wichtigste Nachteil. Die anderen Fahrer sind nämlich auch nicht gerade knauserig, was das Austeilen angeht.

Zunächst ohne Extras

Zu Beginn Ihres ersten Rennens steht Ihnen ein einziger Wagen zur Verfügung, welcher ohne alle Extras daherkommt. Mit diesem sollten Sie erst

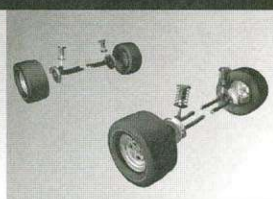
Waffen und andere Extras.

Dieses Spiel hebt sich von den anderen Rennsimulatione



Motortuning: Die Tuningkits erhöhen die Leistung Ihres Motors jeweils um bis zu 10%. Ein paar Mark in die Rachen des Zubehörlieferanten, und schon fahren Sie ihren Gegnern davon!

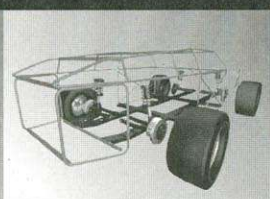
Bremsen: Was ist der stärkste Motor ohne eine Bremse? Auch hier bringt jeder Ausbau eine zehnprozentige Verbesserung. Mitunter ist es nämlich überaus sinnvoll, "mal langsam zu machen"!



Fahrwerk: Mit der Verbesserung des Fahrwerkes werden Sie in der Lage sein, Kurven schneller zu durchfahren! Haben Sie erst einmal die Strecken dieses Spiels gesehen, wollen Sie das nicht mehr missen!



Reifen: Ohne Reifen ist das schönste Auto nicht zu gebrauchen. Schlauer Satz... Je besser Ihre Reifen sind, desto besser haften Sie am Boden. Allerdings bedeutet das auch leichte Geschwindigkeitseinbußen.



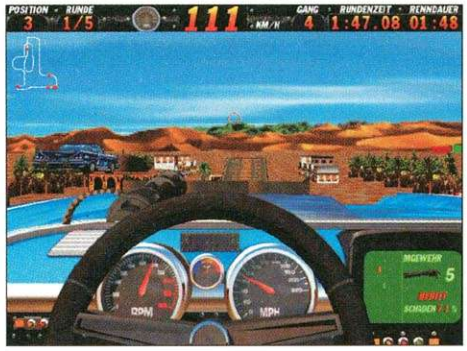
Karosserieverstärkungen: Sollten Sie dazu neigen, des öfteren einmal die Leitplanke oder andere Wagen zu streifen, kann eine Verstärkung der Karosserie Wunder wirken, um größere Schäden zu vermeiden.



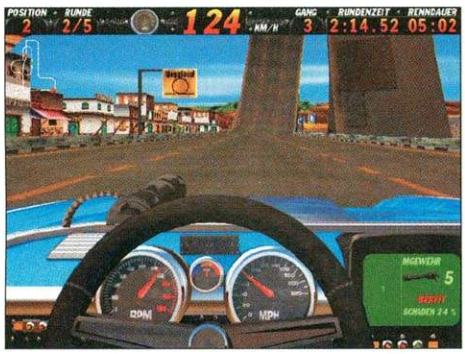
Leitplankenführungen: Diese originellen Gerätschaften klinken sich in Kurven in die Leitplanken ein und erlauben Ihnen, Biegungen schneller zu fahren, ohne daß der Wagen ausbricht.



Das ist also ein Verbrennungsmotor



Diese Straße ist anscheinend noch nicht fertiggestellt



Bei Schneeglätte ist hier Winterausrüstung erforderlich

einmal ein paar Rennen gewinnen und ein wenig Geld einheimsen, um sich Extras zu besorgen, mit denen Sie die anderen Autos schnellstmöglich in den Graben befördern können. Haben Sie erst einmal einiges an Zubehör eingekauft, sollten Sie während der Fahrt nicht zu hektisch damit umgehen, sonst erwischen Sie nicht einen Gegenspieler, sondern



Und langsam fahre ich gen Sonnenuntergang

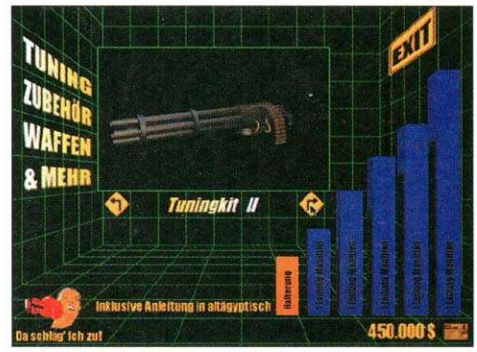
rasen schnurstracks in die Leitplanke. Und das wollen wir ja alle nicht!

Wenn man mal davon absieht, daß Sie einen echten Krieg auf den Straßen führen, auf denen auch noch Loopings und ähnliche Besonderheiten zu finden sind, und hier wirklich alles erlaubt ist, kann man bei N.I.C.E. von einem ganz gewöhnlichen Rennspiel sprechen. Allerdings müssen Sie auch ein wenig mit Geld umgehen können. Denn wie im echten Leben bekommen Sie hier nichts geschenkt. Nach einiger Zeit werden Sie aber den Dreh heraushaben und sich auf der Karriereleiter langsam nach oben bewegen. Mehr Geld heißt, daß Sie ihren Wagen besser ausrüsten können, was wiederum bedeutet, daß Sie bessere Chancen auf einen Sieg haben, der Ihnen dann mehr Geld einbringt. So einfach ist das!

Mehrere Auflösungen

Komme ich nun zur technischen Seite. Die Grafik hat mir überaus gut gefallen. Für verschiedene Rechnerleistungen gibt es auch unterschiedliche Auflösungen. Und mit einem guten 468er Prozessor kann man das Ganze schon in einer akzeptablen Qualität spielen. Die Landschaften der abwechslungsreich gestalteten Strecken sind sehr detailliert und bewegen sich in der Regel ruckelfrei über den Bildschirm. Auch der Soundtrack ist ganz schön. Er unterstreicht fetzig und laut das Geschehen. Die Geräusche während des Spiels haben mir nicht ganz so gut gefallen – aber was will man von einem Rennspiel auch großartiges erwarten?

Bleibt noch die Steuerung zu erwähnen. Klar, daß Spiele dieses Genres nicht über die Tastatur



Hier darf aufgerüstet werden

zu bedienen sind. Mir ist es mit der Tastatur demnach auch nicht möglich gewesen, auf der Strecke zu bleiben. Mit dem Joystick sollten erfahrene Rennspieler aber keine Probleme haben, sich zurechtzufinden.

Alles in allem ist N.I.C.E. einmal eine Rennsimulation der ganz anderen Art, die mir auch durchaus zugesagt hat. Freunde dieses Genres sollten ruhig einmal einen Blick auf dieses Action-Spiel werfen.

Bug-Report

Unsere Testversion wies noch eine erhebliche Anzahl von Bugs auf, so unter anderem in Sachen Steuerung – in diesem Genre wertungsentscheidend. Der Hersteller versprach, daß alle Bugs bis zum Release beseitigt sein würden, jedoch können wir uns noch nicht zu einer endgültigen Wertung durchringen und werden diese in der 3/97 nach Sichtung der Verkaufsversion nachtragen. Folgende Bugs fielen uns auf:

- Der Duellmodus ist noch nicht implementiert
- Diverse Animationen und Sprachausgabe fehlen
- Die Gegner sind noch ein wenig dumm im Umgang mit den Waffen
- Der Joystick kann noch nicht konfiguriert werden
- Die 256-Farben-Version in Lo-Res fehlt
- Die Steuerung ist teilweise ungenau

m Wesentlichen durch seine vielen Extras ab, die ich Ihnen an dieser Stelle kurz vorstelle:



Nägel: Jeder Reifen, der in Kontakt mit diesen unliebsamen kleinen Dingern gekommen ist, sollte schnellstens die Boxengasse aufsuchen! Grund genug, immer ein paar Nägel mit sich zu führen.

Maschinengewehr: Das gute alte Gewehr ist in der Lage, die Fahrzeuge vor Ihnen aus dem Weg zu schaffen. Jeder Schuß wirkt sich auf die Leistung des getroffenen Wagens aus. Also: Weidmannsheil!

Raketen: Die zu Wucherpreisen angebotenen Prachtstücke zerstören die Wagen Ihrer Gegner im Nu. Direkte Treffer werden es den anderen Fahrern schwer machen, noch zu gewinnen!

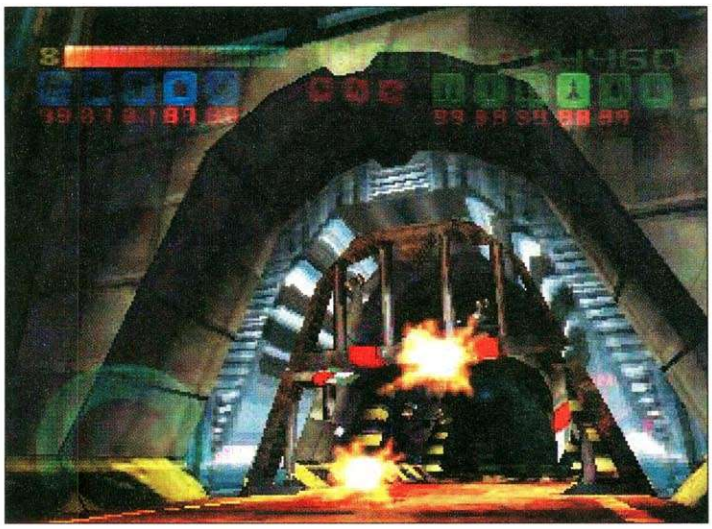
E.M.P.-Raketen: Diese Projektile sind in der Lage, die Elektrik des getroffenen Wagens für knapp eine halbe Minute außer Kraft zu legen. Ein lustiges, kleines Utensil!

Reifenmesser: Nein, damit kann man nicht die Reifen messen, sondern die gegnerischen Räder zerstören. Dazu müssen Sie nur nahe genug an Ihrem Gegner vorbeifahren. Effizient!

Nitrobooster: Die Patronen dieses Boosters haben die Eigenschaft, die Leistung Ihres Wagens für einige Sekunden um über 200 Pferdestärken zu erhöhen. Nur auf Geraden ratsam!

Tunnel B1

Marco Gremmel hat Vorurteile. Und hier gibt er es auch offen zu: Ein Actionspiel nach dem Motto "Ich fliege herum und ballere auf alles, was sich bewegt" dürfte das schon Dagewesene kaum übertreffen. Ob sich dieses Vorurteil auch bei Tunnel B 1 bewahrheitet hat?



Na dann mal los! Ich bin bereit!



Wer nicht von selbst darauf kommt: Dies hier ist mein Ziel!

Ich habe wirklich eine ganze Menge an Actionspielen erlebt. Als Netzwerkzocker wird man meistens mit Spielen aus diesem Genre beliefert. Doch inzwischen sind meine Erwartungen nicht mehr so hoch. Denn ist diese Art des Computerspiels schon seit einiger Zeit ausgereizt. Letztendlich werden Sie meine Meinung teilen: Alles war schon einmal da. Ob *Toom* oder *Descent*: Alle drehen sich nur um das Eine: laufen, fliegen, schießen, überleben...

Handlung?

Ob auf der Bundesstraße 1 nun wirklich ein Tunnel zu finden ist, das konnte ich in der kurzen Zeit, die mir für das Review zur Verfügung stand, leider nicht herausfinden.

Anm. des Cheffahrers: Auf jeden Fall gibt's zwischen Dortmund und Unna auf der B 1 tagtäglich Stau...

Was ich mit Sicherheit sagen kann: Eine Rahmenhandlung gibt es wieder einmal so gut wie nicht. Natürlich befindet sich der Spieler in einer fernen Zukunft, in der die Menschheit modernste Waffensysteme entwickelt hat. Diese Waffensysteme sind überaus intelligent und von den Menschen nicht mehr unter Kontrolle zu halten. Der Diktator eines feindlichen Landes zeichnete sich für die Entwicklung des neuesten Kampfgerätes verantwortlich – einer Waffe, die "zu furchterregend ist, um sie zu ignorieren, zu tödlich, als daß sie ein anderer einsetzen würde". Wie dem auch sei: Natürlich werden Sie damit beauftragt, diese Waffe zu finden und zu vernichten. Auf diese Weise wäre die Macht zwischen den einzelnen Parteien wieder ausgeglichen, und alles könnte so weitergehen wie bisher. Sie sind der Pilot des Raumgleiters, der auf den Weg geschickt wird, das neue Waffensystem auszulöschen. Doch bis Sie dieses Ziel erreichen, müssen Sie einige Level überstehen und die feindlichen Verteidigungsstellungen überwinden. Keine leichte Aufgabe, wie Sie mit der Zeit herausfinden werden.

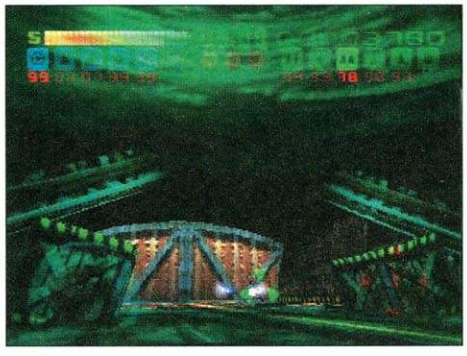
Tunnel B1 ist ein durchschnittliches Actionspiel ohne große Höhen und Tiefen

Die Platte bleibt leer

Die Installation des Spiels ist so einfach wie selten zuvor: Nach Eingabe von Install und Einrichten der Soundkarte (was zusammen etwa 30 Sekunden beansprucht), kann es schon losgehen – gespielt wird komplett von der CD. Zuerst ärgerte mich die Steuerung. Ich weiß ja, daß insbesondere bei den PC-Spielern Joysticks nicht immer die beliebteste Steuervorrichtung sind. Doch sollte



Alles grün!



Der Kandidat hat 99 Punkte...

wenigstens die Möglichkeit geboten werden, Joysticks zur Steuerung zu verwenden. Statt dessen wird Tunnel B1 ausschließlich mit der Tastatur bedient, und hierbei ist es nicht einmal möglich, die Tasten benutzerfreundlich selbst auszuwählen. Sie haben einfach keine andere Wahl, als die Voreinstellungen zu verwenden. Wohlgemerkt, wir hatten nicht etwa eine Beta, sondern die Original-Verkaufsversion im Test!

An dieser Stelle möchte ich darauf hinweisen, daß Sie wahrscheinlich erst einmal einen Absturz erleben, wenn Sie das Spiel aufrufen. So erging es mir nämlich auch, nachdem ich die Installation erfolgreich abschließen konnte. Was weder im gedruckten Handbuch noch in der Readme-Datei erklärt ist: Tunnel B1 verträgt kein EMM386 und keinen Cache. Daher sollten Sie außer HIMEM.SYS keinen Speichermanager laden und auch keinen SMARTDRV-Befehl in Ihrer AUTOEXEC.BAT haben, damit das Spiel ohne Probleme läuft.



Dieses Bild könnte aus 27 Kinofilmen und 43 Spielen stammen!



Von diesen Bildern hab' ich Tausende: Es fliegt was in die Luft!

Der erste Eindruck

Irgendwann einmal haben Sie sich durch das Optionsmenü hindurchgequält – dann kann es endlich ans Spielen gehen. Der erste Eindruck täuscht nicht und läßt gleich auf den Verlauf des ganzen Spiels schließen. Sie befinden sich in einer Art Gleiter, der sehr weich auf Ihre Steuerung reagiert und immer noch ein wenig nachschwenkt. An diese Art der Steuerung müssen Sie sich erst einmal gewöhnen, doch kommt dadurch, soweit das bei einem solchen Spiel überhaupt möglich ist, ein gewisser Touch Realität hinzu. Wo wir gerade beim Thema Steuerung sind, muß ich noch bemängeln, daß die ab und zu ihre Dienste verweigert und Ihrem Gleiter einen unbeabsichtigten Motorschaden verpaßt. Nach einigem Drücken und Fluchen geht es dann aber wieder weiter. Diese störenden Pausen sind aber eher an der Seltenheit und treten ein bis zwei Mal pro Stunde auf. Die Gründe dafür sind mir aber unklar.

Das Ziel des Spiels ist eigentlich ganz einfach: Es liegt an Ihnen, alle Level durchzuspielen, dort Waffen zu finden, Gegner zu zerstören und Türen zu öffnen. Am Ende werden Sie dann wie gewohnt mit einem immer stärker werdenden Endgegner konfrontiert, den Sie ebenfalls noch rösten müssen. Damit Sie es nicht allzu schwer haben, waren die Programmierer allerdings so nett, alle wichtigen Stellen mit massig gelben Pfeilen zu markieren. Wer dann immer noch nicht weiß, wo er entlangfliegen soll, dem kann auch nicht mehr geholfen werden.

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, und erfahrene Actionspieler sollten eigentlich keine Probleme damit haben, Tunnel B1 innerhalb eines langen Wochenendes durchzuspielen. Leider wird dabei nicht sonderlich Abwechslung geboten. Ihr Bildschirm wird die meiste Zeit in ein dunkles unscheinbares Grün gehüllt sein, das nur ab und zu einmal durch Explosionen oder die Anwendungen von Extrawaffen eine andere Farbe erhält. Auch die Computergegner (die nebenbei bemerkt nicht sehr großzügig mit künstlicher Intelligenz ausgestattet wurden) wirken durch den Mangel an Farbe nicht sehr unterschiedlich. Die Devise lautet einfach: Schieße auf das, was auch auf dich schießt. Und damit kann man das Spiel auch recht gut gewinnen. Zusatzenergie und -munition werden Sie in Kisten und Behältern finden, die überall verteilt werden und ihren Inhalt durch Anwendung eines gezielten Schusses freigeben. Aber seien Sie vorsichtig, denn einige Behäler haben es sich nicht nur in Sachen Boni in sich, sondern setzen einige Sekunden nach dem Beschuß eine radioaktive Strahlung frei.

Technisches Allerlei

Wie Sie anhand der Screenshots sehen können, ist die Grafik ganz nett anzusehen, sie ist aber zu eintönig. Die Lichteffekte stechen besonders hervor, doch in einem solch dunklen Spiel ist das natürlich kein Wunder. In Sachen Soundeffekte werden Ihre Ohren auch nicht gerade verwöhnt. Ein Ping hier, ein Rattern da... – alles in allem eher durchschnittliche Klänge. Was dafür allerdings sehr hervorsticht, ist die gelungene musikalische Untermalung, die schon fast an Kinosoundtracks erinnert und direkt von der CD abgespielt werden. Kein Wunder, hat doch das musikalische Genie Chris "Turrican" Huelsbeck hier seine Finger im Spiel gehabt.

Action-Fans sollten sich Oceans neuestes Werk einmal ansehen, vorher aber doch lieber probespielen. Alle anderen werden wahrscheinlich sowieso entweder keine Freude an solchen Spielen haben oder gar nicht bis hierhin gelesen haben...

TUNNEL B1

Alternativen:
Descent II
Interplay ● ca. 80 Mark
Terminal Velocity
Apogee ● ca. 70 Mark
Der Stau zw. Unna und DO
B1 ● kostenlos

Hersteller: Ocean
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486-DX2/66, 16 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro
Toller Soundtrack
Gute Lichteffekte

Kontra
Zu eintönig
Keine Optionen bei der Steuerung

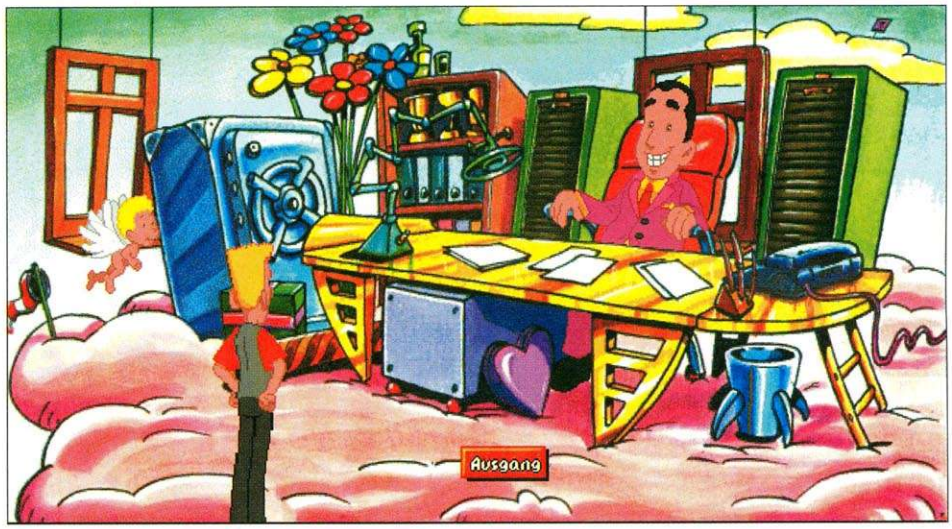
Spiel-/Dauerspaß:	**33 von 50**
Handhabung:	**5 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 71

MAD TV 2

Martin Mirbach wird Programmdirektor bei einem privaten Fernsehsender. Auf diesen Kanal hat die Welt gewartet...

Eigentlich hatten wir eine echte Sim-Satire von Greenwood bereits mit MAG!!! erwartet. Leider konnten wir über diesen Titel aber nicht so richtig lachen und fanden, daß hier sehr viel Potential verschenkt wurde. Jetzt besann sich das Bochumer Softwareunternehmen auf den Erfolg des Kultspiels MadTV und brachte endlich den lang erwarteten zweiten Teil auf den Markt. Und tatsächlich, MadTV 2 weckt Erinnerungen: Wieder kann zwischen drei Fernsehsendern (MadTV, SunTV, FunTV) gewählt werden, wieder gibt es eine enorm wichtige Wäscherei und wieder taucht ein reizendes Geschöpf namens Betty Botterbloom im Spiel auf...



Der Werbemanager residiert auf Wolke 7, himmelhoch ist sein Salär

Nur die Quote zählt

Natürlich verfolgt MadTV 2 das gleiche Ziel wie sein Vorgänger, nämlich die erfolgreiche Führung eines Fernsehsenders. Was man tun muß, um in diesem hart umkämpften Geschäft Erfolg zu haben, liegt eigentlich auf der Hand. Filme und Serien einkaufen, sich um die Werbung kümmern, die Finanzplanung koordinieren, etc., etc. Doch damit nicht genug. Einen richtig guten Schnitt macht man nur mit Eigenproduktionen, die verlangen aber auch bedeutend mehr Engagement. Drehbücher müssen gefunden und erworben, die passenden Darsteller vertraglich verpflichtet werden. Auch um die Drehorte sowie um eventuell benötigte Kulissen oder Special Effects haben Sie sich zu kümmern. Man braucht wohl nicht zu erwähnen, daß all diese Dinge und noch viele mehr in MadTV 2 zu Ihrem

Lockere Spielbarkeit, witzige Einfälle und großer Spielumfang

Alltagsgeschäft gehören. Sie alle aufzuzählen, wäre hier unmöglich. Damit Ihr neuer Job Sie nicht gleich zu Anfang überfordert, gibt es nicht nur verschiedene Schwierigkeitsgrade, sondern auch einige vordefinierte Spielziele und sogar einen Trainingsmodus. Das freie Spiel sollte in der Tat erfahrenen Simulanten vorbehalten bleiben.

Im Vergleich zum ersten Teil glänzt MadTV 2 mit frischen Ideen und vielen Überraschungen. So gibt es etwa einen Monster-Shop, in dem Sie sich die passende Kreatur für Ihre Produktion bestellen können, oder den Zensor in einer unterirdischen Amtsstube, der nur über den Höllenritt in einer Lore und durch alte Bergwerksstollen zu erreichen ist. Es ist sogar möglich, ein wenig zu schummeln. Der Headhunter, der gegen Bezahlung brisante Informationen herausrückt, ist dabei so

Kaufrausch!

Wie in jeder guten Simulation können Sie auch bei MadTV 2 einkaufen, bis die Börse qualmt. Und im Bedarfsfall gibt's vielleicht noch einen Kredit von der Bank...





Auch für die Effekte gilt: Je lauter der Knall, desto höher der Kurs



Sogar jedes Monster hat seine eigene Personalakte



Angeblich stammt eins dieser Drehbücher von unserem Klaus. Ich tippe auf das erste...

Abstruse Requisiten stehen gleich in verschiedenen Dimensionen zur Verfügung. Luxus hat eben seinen Preis

weltfremd sicher nicht, die Wahrsagerin mit Ihren Prophezeiungen gehört dagegen wohl kaum zu den üblichen Honorarkräften einer Fernsehanstalt. Kein Wunder, diese Honorare kann vermutlich nicht einmal ein Programmdirektor vor seinen Aufsichtsgremien rechtfertigen.

Doch besonders solch erfrischende Kleinigkeiten wie verschiedene "Spiele im Spiel" machen die Satire lebendig. Seien es die Wetten auf einen Sieger im Monsterzweikampf oder die Partie Tischtennis am Automaten in der Spielhalle: Durch die permanente Suche nach versteckten Gimmicks bekommt MadTV



Im Filmdorf kann man sich zu Fuß zu den verschiedenen Locations begeben,...



...die größtenteils auch nach Einbruch der Dunkelheit erreichbar sind

2 fast schon ein wenig Adventure-Feeling verpaßt.

Von den detailreichen, verspielten und durchweg gelungenen Grafiken machen Sie sich anhand unserer Screenshots am besten selbst ein Bild. Hier erkennt man wohl besonders deutlich, wieviel Zeit seit MadTV bereits vergangen ist. Auch der Netzwerkmodus für bis zu drei Spieler, die sich gegenseitig Konkurrenz machen können, gehört heutzutage unbedingt in ein so gutes Spiel wie dieses. Leider kann der Soundtrack diesen Standard nicht ganz halten. Zwar gibt es nette Musiken für die einzelnen Handlungsorte und ein paar gute Effekte, wirklich herausragende Einfälle (wie das ewige Verkehrschaos und die andauernden Unfälle im Filmdorf) bleiben jedoch die Ausnahme. Den insgesamt sehr guten Gesamteindruck kann diese Tatsache jedoch ebensowenig trüben wie ein paar klitzekleine Abstriche am Spielfluß (etwa, daß es nicht zu allen Locations Shortcuts gibt und so mitunter lange Wege anfallen).

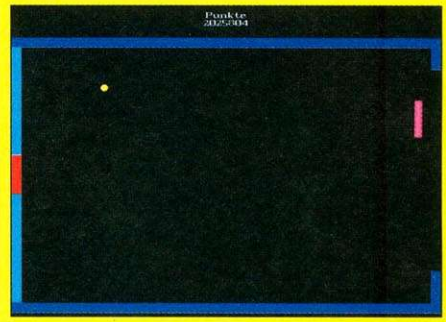
Operation gelungen, Patient lebt

So steht mit MadTV 2 eine gelungene Fortsetzung des Mittlerweile-Klassikers in den Läden, die ebenso durch ihre Vollständigkeit wie durch ihre Originalität besticht und mehr ist als ein bloßer Neu-Aufguß. Nach dem eher schlaffen Satire-Versuch mit MAG!!! hätte man Greenwood ein dermaßen komisches Talent fast schon nicht mehr zugetraut. Und auch, nachdem sich ein Gros der witzigen Einfälle und Aha-Effekte nach einigen Stunden Spielzeit zwangsläufig verbraucht hat, bleibt dem Spieler eine unterhaltsame Wirtschaftssimulation mit vielen Optionen und einigen Locations, die man sich immer wieder ansehen möchte.

Natürlich werden vor allem Fernseh-Insider in MadTV 2 ähnliche Lücken feststellen können, wie wir Schreiber dies in MAG!!! konnten. Wer also eine möglichst detaillierte, dafür aber wesentlich trockenere Wirtschaftssimulation bevorzugt, sollte sich etwa Der Planer 2 samt neuer Mission-CD ansehen. Allen, die in erster Linie an lockerer Spielbarkeit, witzigen Einfällen und trotzdem großem Spielumfang interessiert sind, kann man MadTV 2 jedoch wirklich empfehlen.

Zugabe!

Überraschungen gibt es bei MadTV 2 immer wieder. Auch ein "Spiel im Spiel" ist an verschiedenen Stellen in der Simulation versteckt. Hier zwei Beispiele:



Durch Anklicken eines Automaten in der Spielhalle kommen Sie zu dieser altbekannten Tischtennis-Variante, an der Sie sich nach Herzenslust versuchen können.



Dieser freundliche Herr im Monster-Shop nimmt Wetten entgegen. Eventuelle Gewinne werden direkt Ihrem Konto gutgeschrieben. Aber Vorsicht, so was kann zur Sucht werden!

Die erste Stufe der Karriereleiter

Natürlich werden wir Ihnen an dieser Stelle nicht verraten, mit welchen Tricks und Vorgehensweisen Sie Herrn Thoma in Rekordzeit Konkurrenz machen können. Aber ein paar Tips für den schnellen Spieleinstieg haben wir schon auf Lager:

- Vergessen Sie nie, Ihrem Chef bei jedem Spielbeginn die Eröffnung eines neuen Kanals vorzuschlagen. Ansonsten bleiben nämlich einige Türen im Spiel verschlossen.
- Fragen Sie Ihren Chef regelmäßig nach einem höheren Kreditrahmen. Besonders wenn es auf Ihrem Konto gut aussieht, wird er gerne zustimmen.
- Verlängern Sie rechtzeitig die Verträge mit Ihren Schauspielern, ansonsten könnte die betreffende Produktion platzen.
- Setzen Sie Ihre Schauspieler regelmäßig ein.
- Benutzen Sie konsequent Ihr PDA und sehen Sie sich in Ruhe alle dort gespeicherten Informationen an, insbesondere bezüglich der Sendegebiete und der Statistiken.
- Wenn Sie genug Geld haben, schummeln Sie ruhig (Headhunter, Wahrsagerin).
- Sollten Sie in eine Sackgasse geraten, speichern Sie einfach ab und folgen Sie dem Computergegner. Auch von seinen Feinden kann man einiges lernen!

MAD TV 2

Alternativen:
MAG!!!
Greenwood ● ca. 90 Mark
Space Bucks
Sierra ● ca. 100 Mark
Holiday Island
Sunflowers ● ca. 90 Mark

Hersteller: Greenwood
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 80; 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Neue Ideen und alte Bekannte
Großer Spielumfang
Auch satirisch gelungen

Kontra
Nix für Fernsehmuffel

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 81

REVIEW



Phanta

Schon wieder hat es Martin Mirbach erwischt. Vor gerade einem Jahr befiel ihn ein mächtiger Dämon, jetzt greifen die eisigen Krallen des Wahnsinns nach seinem Verstand. Und Schuld ist wieder Sierra...

Langsam legten sich die finsteren Schatten der Nacht auf das nebelverhangene Hochland. Über den Mooren herrschte tiefe Stille, die Wellen des Meeres regten sich kaum. Düster drohend ragte das uralte Gebäude empor zum Firmament, still verschweigend, wie tief und fest seine Wurzeln in der endlosen Tiefe der Hölle verankert waren. Hier sollte ich also leben, hier sollte sich mein Schicksal erfüllen. Und ich zögerte keine Sekunde, dieses Schicksal anzunehmen. Ich wollte mich messen mit den Kräften des Unheils. Wollte beweisen, daß ein Mensch, sofern er nur bedingungslos an sich glaubt, sich vor keiner dunklen Macht zu fürchten braucht. Das alles ist jetzt ein Jahr her, und ich erinnere mich gern an Phantasmagoria. Endlich gibt es einen zweiten Teil. Was Sie dort erwartet, erfahren Sie jetzt.

Nomen est omen?

Eine wichtige Frage, die man in einem Review besser vorab beantworten sollte, ist die nach dem Sinn (oder Unsinn) des Titels. Oder, um es ganz deutlich auszusprechen: Phantasmagoria 2 hat mit seinem Vorgänger nichts, aber auch gar nichts zu tun. Natürlich handelt es sich bei dem Spiel immer noch um ein Adventure, das sich auch erneut in die Interaktiver-Spielfilm-Schublade packen läßt. Konzeption, Handlung und Darsteller unterscheiden sich aber, bis auf einen winzigen Gastauftritt, total vom ersten Teil. Böse Zungen behaupten, daß Sierra lediglich ein schwächeres Spiel an den großen

Über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten

Erfolg von Phantasmagoria 1 anhängen wollte. Andere dagegen meinen, bei Phantasmagoria handele es sich um eine Reihe, deren einzelne Folgen durch ihre Untertitel gekennzeichnet sind. Wir wissen es nicht und lassen diese Frage daher unbeantwortet im Raum stehen.

Ebenfalls erwähnen sollte man, daß sich auf der US-Verkaufsversion einige üble Bugs befinden. Einer davon stand in Zusammenhang mit den für das Spiel notwendigen DirectX3-Treibern und war sogar in der Lage, wichtige Daten auf der Festplatte irreparabel zu schädigen. In weniger schlimmen Fällen hatten die Käufer dieser Version immerhin noch mit einigen Abstürzen zu rechnen. Obwohl uns von Sierra ausdrücklich versichert wurde, daß sämtliche Bugs in der Version für den deutschen Markt behoben sein werden (und wir dies auch gerne glauben wollen), konnten wir diese Tatsache aus zwei Gründen nicht unerwähnt lassen. Erstens ist es leider nicht auszuschließen, daß auch genau diese Version von einigen Händlern importiert und verkauft werden wird, die Nachfrage wäre ja vorhanden. Und zweitens befindet sich auf der CD ausschließlich eine Windows-Version des Spiels. Konnte man sich beim ersten Teil noch frei zwischen Windows und DOS entscheiden, führt diesmal kein Weg an den DirectX-Treibern vorbei, auch wenn die im Handbuch beschriebene DOS-Installation einen völlig anderen Eindruck erwecken könnte.

Schatten der Vergangenheit

Nach dieser langen, aber nötigen Vorrede wird es nun endlich Zeit ins Spielgeschehen einzusteigen. Und obwohl es eigentlich ein wesentlicher Grundsatz der PC Power war und ist, die Handlung eines Adventures nicht allzu ausführlich zu beschreiben, schreit Phantasmagoria 2 geradezu nach einer Ausnahme. Als Spieler finden Sie sich nämlich in der Rolle des Curtis Craig wieder, über den Sie eigentlich nichts wissen. Zwar läßt ein


Kommst Du mit ins Bett?


Bildunterschrift vom Chefred. zensiert


Und diese erst recht!

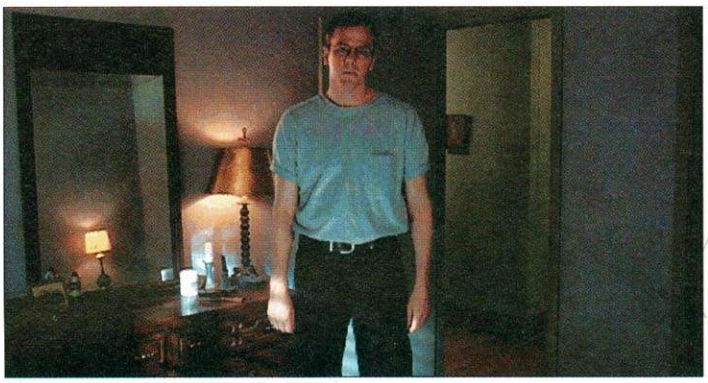

Ich hab's kommen sehen...

asmagoria 2: A Puzzle of Flesh

stimmungsvolles Intro bereits Schlimmes erahnen, doch dient das erste von fünf Kapiteln des Spiels im wesentlichen der Erkundung von Craigs Umfeld. Sie erfahren, daß er erst vor einem Jahr aus der Psychiatrie entlassen wurde, und daß er seinen Aufenthalt in der Nervenklinik mit äußerst schlechten Erinnerungen verbindet. Sie erfahren, daß sich seine Mutter erhängt hat, als Curtis zarte sechs Jahre alt war, und daß er sich für ihren Tod verantwortlich fühlt.

Was die Gegenwart unserer Hauptfigur angeht scheint dagegen alles im Lot. Curtis hat einen sicheren Job als technischer Redakteur bei der Pharma-Firma Wyntech, bewohnt ein Mittelklasse-Apartment, ist bereits seit einiger Zeit mit der liebenswerten Jocilyn zusammen, hat ganz normale Freunde und eine Ratte als Haustier. Er besucht regelmäßig eine Kneipe namens The Dreaming Tree. Ein paar kleine Geheimnisse, die sich zu diesem Zeitpunkt des Spiels hauptsächlich um Curtis' Arbeitgeber drehen, gibt es auch. So sollen im Sicherheitsbereich des Gebäudes bereits vor Jahren Experimente mit biologischen Kampfmitteln stattgefunden haben. Auch heute noch gibt es einen Sicherheitstrakt, der nur für wenige, und natürlich nicht für Curtis, zugänglich ist. Außerdem kursieren Gerüchte über schwere Nebenwirkungen aktueller Medikamente.

Soviel zur Grundlage des Spiels, die Zukunft des Protagonisten sieht dagegen düster aus. Immer wieder wird Curtis von Alpträumen geplagt oder von unterschiedlichen Halluzinationen heimgesucht. Im Spiegel erscheinen düstere Visionen, elektrische Geräte machen sich selbständig und wenden sich gegen Curtis, auf dem PC erscheinen e-mails direkt aus der Hölle.



Curtis Craig, der Held des Spiels und ein echter Freak



Ein amerikanischer Arbeitsplatz: Kunstlicht, kein Fenster und ziemlich beengt



Mit der Zeit wird das Restaurant "The Dreaming Tree" für Curtis fast schon zur zweiten Heimat



Unheimliche Begegnung...



...mit einem gewissen Chefredakteur

Wird Curtis abermals verrückt? Oder steckt vielleicht etwas ganz anderes hinter all diesen merkwürdigen Phänomenen? Und welche Rolle spielen die anderen Charaktere? Ihre Aufgabe als Spieler ist es, genau diese Fragen Stück für Stück aufzuklären.

Spiel und Film

In technischer Hinsicht kann sich Phantasmagoria 2 durchaus sehen lassen. Sämtliche Akteure agieren absolut glaubwürdig, auch Inszenierung und Dramaturgie der vielen Videos bewegen sich auf hohem Niveau. Im Gegensatz zum ersten Teil wurden die Darsteller sauberer ausgestanzt und in die Spielumgebung integriert, was den unschönen Blauschleier gänzlich verschwinden läßt. Bis auf wenige Ausnahmen befindet sich Phantasmagoria 2 also genau auf dem Level, den ein interaktiver Spielfilm heute erreichen kann. Der Sound paßt zum Spiel, auch wenn er sich sehr von den düsteren Choralgesängen des Vorgängers unterscheidet. Jede Location wurde mit einem eigenen Grundthema unterlegt, das nicht nur zur speziellen Atmosphäre des Ortes paßt, sondern die jeweiligen Besonderheiten auch nach längerer Abwesenheit wieder gut ins Gedächtnis zurückruft. Abgesehen von einigen Sequenzen,

in denen der Spieler Paßwörter in Curtis' Computer eintippen muß (zum Beispiel um geheime Akten einsehen zu können), wird das Spiel komplett per Maus gesteuert. Eine Karte, mit deren Hilfe man bereits besuchte Locations erneut aufsuchen kann, ist nun ebenfalls vorhanden.

Häufig bemängelt wurde am ersten Teil der vermeintlich zu niedrige Schwierigkeitsgrad. Sierra gelobte Besserung, aber auch Phantasmagoria 2 ist nicht in der Lage, dem geübten Spieler heftige Kopfschmerzen zu verursachen. Allerdings variiert der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Kapitel doch erheblich. Wer es aber schafft, das nicht immer leichte erste Kapitel zu knacken, wird sich schon sehr bald drei Kapitel weiter wiederfinden. Immerhin wurde auf den "Hintkeeper" des ersten Teils verzichtet, der Spieler muß sich seine Erfolgserlebnisse schon selbst erarbeiten. Trotzdem bekommt man in Phantasmagoria 2 ein angemessenes und gelungenes Verhältnis von Spiel und Film geboten, das den Spielumfang des Vorgängers deutlich übertrifft. Daß das Spiel dennoch auf "nur" fünf CDs erscheint (und nicht auf sieben, wie der ersten Teil), hat andere Gründe. Schließlich stehen heute weitaus effektivere Kompressionsverfahren zur Verfügung als noch vor Jahresfrist. Mit der Komprimierungstechnik des ersten Teils hätte es der Nachfolger locker auf satte neun Silberscheiben bringen können.

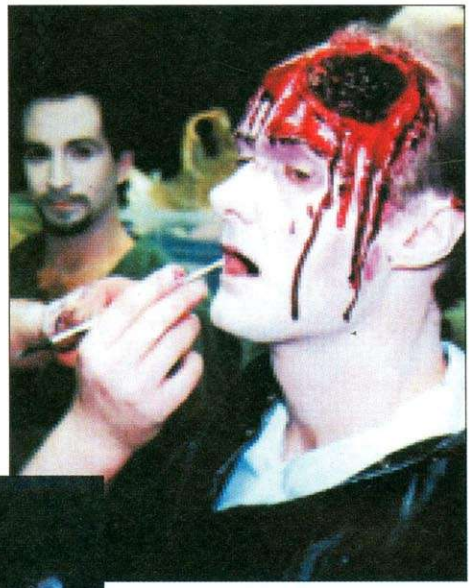
Was macht Roberta?

Daß Phantasmagoria 2 sich so grundlegend vom ersten Teil unterscheidet, hat natürlich einen Grund. Und der Grund hat einen Namen: Lorelei Shannon. Die schrieb nämlich das Drehbuch zum Spiel, und nicht wie vor einem Jahr Roberta Williams. Über das Ergebnis kann man geteilter Meinung sein. Während sich Phantasmagoria 1 konsequent am Horror-Genre orientiert, hat man selbst bei Sierra Schwierigkeiten mit der korrekten Einordnung des zweiten Teils. Herausgekommen ist ein Crossover aus Horror, Splatter und Science-Fiction, mit einigen Handlungssegmenten, an denen Erich von Däniken sicher seine helle Freude hätte. Und auch das Ende des Spiels wird viele Spieler nicht zufriedenstellen. Derweil überschlägt sich die Gerüchteküche. Angeblich wurde Lorelei Shannon bereits vor der Fertigstellung des Spiels wegen Unstimmigkeiten über das Drehbuch entlassen, was jedoch von Sierra außergewöhnlich heftig dementiert wird. Was auch immer die Gründe sein mögen, fest steht: Frau Shannon ist nicht länger bei Sierra beschäftigt, und im Internet schreien die Fans nach einem Roberta Williams-Comeback für den dritten Teil. Aber erstens ist ein weiterer Teil alles andere als sicher und zweitens läßt sich über Geschmack bekanntlich nicht streiten...







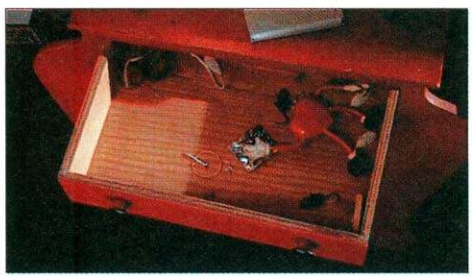


(oben)
The Making of Phantasmagoria 2: Mit Make-up...
(links)
...mutieren sogar Lourens und Michel zu Zombies

Apropos, Geschmack. Im Vorfeld wurde immer wieder über die explizite Gewaltdarstellung in Phantasmagoria 2 berichtet. In der Tat gerät der gute Curtis in einen Strudel aus blutiger Gewalt und exzentrischem Sado-Maso-Sex. Als erwachsener Spieler wüßte ich allerdings keinen Grund, warum ich die Szenen nicht sehen sollte. Egal ob Sex oder Gewalt, in unzähligen Videos ab 18 gibt's Härteres zu sehen.

Außerdem verfügt das Spiel erneut über eine Paßwort-Sicherung, mit der eine entschärfte Version installiert werden kann. Das setzt allerdings voraus, daß Papa installiert, um Sohn hinterher spielen zu lassen. Was aber, wenn Sohn mithilfe der Spiel-CD kurzerhand eine Neuinstallation durchführt? Bleibt zu bezweifeln, daß deutsche Jugendschützer sich bei einem dermaßen expliziten Spiel mit dieser Lösung zufrieden geben. Die amerikanische Version stand jedenfalls schon kurz nach ihrem Erscheinen in einigen Ländern ohne eigene Lokalisierung auf dem Index (Singapur, Malaysia,...).

So hinterläßt Phantasmagoria 2 einen zwiespältigen Eindruck. Nach meinem persönlichen Empfinden liegen die Schwächen des Spiels ganz eindeutig im Drehbuch. Zwar gelingt es, den Spieler sofort zu fesseln und in die Geschichte mit einzubeziehen, leider wird die Handlung später zu konfus, zu konstruiert, der Horror zu vorhersehbar. Da helfen auch eindeutige Darstellungen nicht weiter, denn auch im entschärften Modus büßt das Spiel von den Qualitäten, die es hat, nichts ein. Dafür hat sich das Gameplay insgesamt verbessert, Schauspieler und Videos sind absolut erstklassig. Bleibt zu hoffen, daß sich dieser Vorteil in die deutsche Lokalisierung (mit dem Untertitel *"Labor des Grauens"*) retten kann. Lasse ich also meinen persönlichen Geschmack beiseite und versuche, zu einer objektiven Wertung zu gelangen, finde ich unterm Strich immer noch ein wirklich gutes Spiel. Alle Fans des ersten Teils, und das waren nicht wenige, werden es sowieso kaufen – allein, um mitreden zu können. Es hat sich also gelohnt, den Titel nicht zu ändern.



Jetzt ist sie schon fast leer, aber zu Anfang befanden sich in dieser Schublade viele nützliche Dinge

PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH

Alternativen:
Gabriel Knight 2: The Beast Within
Sierra ● ca. 100 Mark

Ripper
Gametek ● 99,95 Mark

Phantasmagoria
Sierra ● ca. 70 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 100, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Schauspieler, tolle Videos
Unmittelbarer, packender Spieleinstieg
Auch ohne Gewaltszenen spannend

Kontra
Konfuses Drehbuch: von allem etwas

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 82

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



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 Preishammer

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

Christoph Columbus DV, Pizza Con. DV, Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, je 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, je DM 24,95

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

PC-CDROM PC-CDROM PC-CDROM



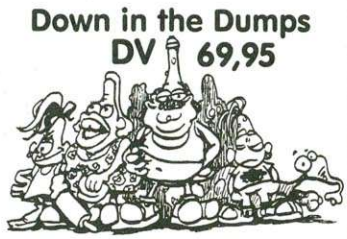


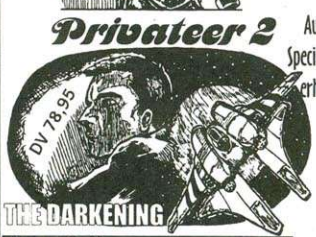












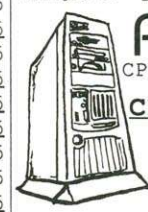
Auch als Special-Edition erhältlich!

Bestellen Sie unseren Gesamtkatalog oder SPIELE über unsere E-Mail Adresse:
rocketware@rocketware.de
Und am anderen Tag ist das Paket schon da!!
Aber nicht den Namen und Adresse vergessen!!



Haben Sie Probleme? Klappt das Spiel XYZ mal wieder nicht, will die neue Grafikkarte nicht ?!? Kein Problem für uns!!! Einfach eine Mail an: technik@rocketware.de Und wir versuchen Ihnen in 24 Stunden zu Helfen!!! Und das alles KOSTENLOS!!!!!!

AH-64 Longbow Data	DV	44,95
Alien Trilogy	DV	69,95
Akte Pandora	DV*	69,95
Baphomets Fluch	DV	67,95
Blood & Magic	DV*	67,95
Betrayal in Antara	DA	74,95
Bundesliga Manager 97	DV	67,95
Clandestiny	DV	69,95
Creatures	DV	64,95
Crusader No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	68,95
Daytona USA	DV	67,95
Die Hard Trilogie	DV*	69,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Destiny	DV	72,95
Destruction Derby 2	DV	64,95
DOMINION	DV*	69,95
Dragon Lore 2	DV	69,95
Duxx Nuxxx DATA	DA	29,95
Estactica 2	DV*	67,95
F22 Lighting II	DV	73,95
Formel 1	DA*	69,95
Flottenmanoever	DV*	68,95
Genewars	DV	77,95
Hexagon Kartell	DV	64,95
HIND	DV	59,95
Hugo 4	DV	54,95
Holiday Island	DV	67,95
iM1 A2 Abrams	DV	79,95
Iron Man/XO	DV	59,95
KXYND	DV*	55,95
LArry 7	DV	79,95
M.A.X.	DV	77,95
Master of Orion 2	EV	74,95
M.D.K.	DA	82,95
Nascar Racing 2	DA	77,95
NBA Live 97	DV	73,95
NEMESIS	DV	73,95
NHL Hockey 97	DV	73,95
Orion Burger	DV	64,95
Phantasmagoria 2	DA	79,95
Auslieferung erst Ab 18 JAHRE		
Privateer 2 Special Ed.	DV	89,95
Quxxx DATA	DA	29,95
Re-Loades	DV	54,95
Risiko	DV	69,95
Sega Rally	DV	68,95
Schleichfahrt	DV*	64,95
Sim Copter	DV	67,95
Star General	DV	67,95
Syndicate Wars	DV	78,95
Swift 3D	DV	72,95
The Crow Win95	DA*	78,95
Toonstruck	DV	65,95
Tomb Raider	DV	64,95
Warwind	DV	64,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	54,95



PC-Hardware

CPU's und Speicher=Tagespreise

CPU's:

Pentium 120	DM	289,95
Pentium 133	DM	409,95
Pentium 166	DM	679,95
Pentium 200	***DM***	***889,95***

Speicher:

8 MB 60ns PS/2	79,95;	EDO 89,95
16 MB 60ns PS/2	169,95;	EDO 159,95
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:

Elsa Winner 1000 Trio		
2MB-DRAM	DM	179,95
Elsa Victory 3D		
S3-Virge, 2MB-EDO	DM	339,95
Matrox Mystique		
3D-CHIP + 3 Spiele		
2MB-SGRAM	DM	309,95
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 XM5702B,		
12-fach ATAPI	DM	299,95
Tip **Pioneer DRA 12x,**		
12-fach ATAPI,		
Laser Memory	**DM**	**279,95**

Festplatten:

AT-BUS:

Quantum TM Fireball 1,2GB	DM	339,95
Quantum TM Fireball 2,2GB	DM	429,95
Quantum TM Fireball 3,2GB	**DM**	**549,95**

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

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM

ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei 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 STEGE

Inhaber: Uwe Heidergott

M.A.X.

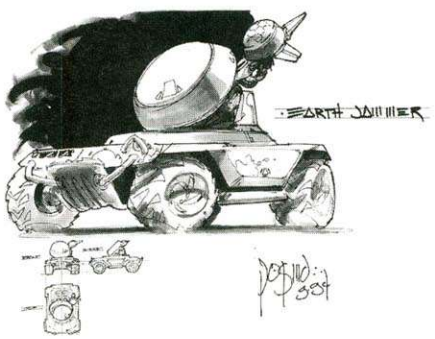


Lorenz Steinke gab sein Gehirn ab und bekam dafür das Kommando über eine Mobile Pioniertruppe. Ob das ein guter Tausch war?

In einer gar nicht so fernen Zukunft hat es die Menschheit endlich geschafft: Der Planet Erde ist nur noch eine stinkende menschenfeindliche Umwelt-Kloake. Niemand möchte dort mehr leben. Acht mächtige Clans haben deswegen Raumschiffe in den Weltraum gesandt um nach kolonisierbaren Planeten zu suchen.

Diese Pionier-Raumschiffe sind so schnell, daß die Menschen an Bord die Reise nur nach einer besonderen medizinischen Behandlung überstehen können. Dabei wird Ihnen das Gehirn entnommen (ob unser lieber Klaus schon mal in Weltraum war?) und in einem Glas-Kubus eingeschweißt.

Ist das Raumschiff schließlich auf einem interessanten Planeten angekommen, wird das entnommene Gehirn direkt mit einer sogenannten M.A.X., einer Mechanized Assault & Exploration-Force verbunden (Übersetzen könnte man diesen Namen am besten mit "Mechanische Angriffs- und Erforschungs-Einheit"). Die M.A.X. wird auf dem Planeten abgesetzt und bildet dort nach den Anweisungen des menschlichen Gehirns eine neue Pionier-Station.



Die mobile Radarstation – zum Glück nicht im Colani-Design

Leider ist die M.A.X. dort nicht allein. Denn in der Regel sind auf jedem Planeten, den Sie als Kapitän eines solchen Raumschiffes besuchen, bereits ein paar andere Clan-Raumschiffe gelandet. Und so müssen Sie in der Gestalt des M.A.X.-Gehirns den Kampf um knappe Ressourcen mit den anderen Clan-Gehirnen aufnehmen.

Diese acht verschiedenen Clans unterscheiden sich in ihren Stärken und Schwächen sehr deutlich voneinander. Während die einen besonders schlagkräftige Panzer oder Flugzeuge bauen, glänzen die anderen mit einer hocheffizienten Abbau-Technologie, die sie geschickt in ihren Minen einsetzen. Es lohnt sich also, vor Beginn eines Multiplayer-Spiels genau zu überlegen, welcher der Clans am besten zum eigenen Spielverhalten paßt.



Das Desktop bei diesem Game ist sehr übersichtlich



Aus der Detailansicht können Sie stufenlos zur Großansicht zoomen



Sattsam bekanntes Spielprinzip...

Was dann kommt, kennen wir in ähnlicher Form bereits von anderen Strategiespielen wie Command & Conquer, Z oder Battle Isle: Sie müssen so schnell wie möglich eine große Kolonie aufbauen und in dieser Kolonie schlagkräftige Waffen, Panzer und jede Mengen Erkundungsfahrzeuge konstruieren. Natürlich brauchen Sie auch Mineralien. Diese bauen Sie in Ihren Minen ab und versorgen so Ihre Kolonie mit den dringend benötigten Rohstoffen.

Alles nichts Neues, werden Sie sagen. Immerhin kennen wir das gleiche Spielprinzip ja nun von zahlreichen Konkurrenzspielen. Zweifellos haben Sie Recht. Und doch auch wieder nicht. Denn es sind vor allem die hohe Spieltiefe und ein paar neue Features, die M.A.X. aus der Masse herausheben und zu einem echten Favoriten seiner Klasse machen.

Beispielsweise haben sich die M.A.X.-Programmierer (vermutlich beim Spaghetti-Essen) überlegt, daß alle Stationen einer Kolonie mit Versorgungsleitungen verbunden sein sollten. Über diese Leitungen werden Mineralien und Treibstoff zwischen den

verschiedenen Einrichtungen umgeschichtet oder im Angriffsfall Reparaturtrupps zu beschädigten Einheiten geschickt. Natürlich können Sie als M.A.X.-Gehirn auch die Versorgungsleitungen Ihrer Gegner beschädigen und so dessen Nachschubwege unterbrechen. Ganz neue Spielzüge beim Einnehmen einer feindlichen Kolonie ergeben sich damit.

...in exzellenter Umsetzung

Ein weiteres neues Feature sind die vielen Einstellmöglichkeiten für Ihre Stationen. So können Sie in den einzelnen Einheiten nicht nur gesondert Vorratshaltung betreiben – sofern diese nicht ohnehin an das allgemeine Versorgungsnetz angeschlossen sind. Sie können auch das Arbeitstempo der Einheiten bestimmen. Schnelle Produktion kostet natürlich etliche Credits und kann Sie auf Dauer arm machen.

Viel einstellen können Sie auch beim Desktop von M.A.X.: Über einen Schieberegler läßt sich der Planetenquadrant fast stufenlos heranzoomen. Damit verschaffen Sie sich immer den optimalen Überblick über das aktuelle Kampfgeschehen. Auf Wunsch blendet der Computer außerdem ein Raster ein, mit dem Sie genau erkennen können wie viele Felder einzelne Wagen, Schiffe oder Flugzeuge voneinander entfernt sind. Wichtige Eigenschaften Ihrer Einheiten wie den Aktionsradius, den Beschädigungsgrad oder die Bewaffnung können Sie getrennt betrachten, indem Sie die entsprechenden Anzeigen auf Ihren Monitor anklicken.



Bauen Sie sich Ihre eigene Weltraumstation

Tutorial und einstellbare Intelligenz

Die entsprechenden Diagramme oder Farbbalken werden dann auf die Einheiten im Ansichtsfenster projiziert. Zugegeben, nur eine Kleinigkeit, aber wie jeder Strategie-Fan bestätigen wird: Im Spiel können solche Kleinigkeiten manchmal den notwendigen Informationsvorsprung verschaffen und damit den Sieg bringen. Oder haben Sie Lust, sich erst einmal durch ein halbes Dutzend Fenster zu klicken, nur um zu überprüfen, ob der gerade bewegte Panzer noch genug Treibstoff hat? Eben!



Ich bremse für niemanden. Oder: Gilt hier noch rechts vor links?



Zu jedem Vehikel gibt es auf Wunsch ein paar Erklärungen vor Spielbeginn

Auch in anderen Bereichen hält M.A.X. das hohe Niveau. So gibt es selbstverständlich ein Tutorial mit leichten Übungsmissionen, in denen Sie sich an den eigentlichen Kampf Mann-gegen-Mann oder Mann-gegen-Computer oder Mann-gegen-Mann-gegen-Computer und so weiter herantasten können. Außerdem läßt sich die Intelligenz der Computer-Gegner einstellen. Für die verschiedenen Konstellationen von menschlichen und CPU-gesteuerten Gegnern bietet M.A.X. natürlich auch diverse Spielmodi: Etwa den "heißen Stuhl", bei dem die Gegner nacheinander an einem Rechner spielen oder das Spiel über Modem oder Netzwerk.

Besonders beim "heißen Stuhl" erweist sich das einstellbare Zeitlimit als eine echte Segnung. Für Freunde, die gerne stundenlang überlegen, bevor Sie einen einzigen Spielzug machen (Gruß an Marcus S. aus S.), ist das Zeitlimit genau richtig. Bekommt ein Spieler in der vorgegebenen Zeitspanne keinen Zug zustande, wird gnadenlos weitergeschaltet und der nächste Spieler ist dran. Ganz einfach und äußerst wirkungsvoll.

Diese Aufzählung der Spielfunktionen ließe sich noch lange weiterführen. Erwähnen könnte ich dabei noch die unterschiedlichen Planeten-Typen und die Möglichkeit, eigene Welten zu kreieren, oder die gelungene Sounduntermalung mit teilweise bombastischen Klangeffekten. Sehr gut gefallen hat mir auch die detailreiche Grafik: Von jeder aktiven Einheit wird ein Ansichtsmodell in einem kleinen Fenster eingeblendet. – Zugegeben, nur eine Spielerei im Spiel. Aber wenn ein Strategiespiel auch mit netten Raytracing-Grafiken glänzt, habe ich nichts dagegen. (Nur eine einzige Bitte habe ich noch an die Interplay-Programmierer: Korrigiert das Ruckelscrolling und die etwas hakelige Maussteuerung, über die wir uns in der Beta-Version ärgern mußten.)

Ein Strategiespiel mit hoher Spieltiefe und vielen Einstellmöglichkeiten

Fazit: Mich hat M.A.X. wirklich begeistert. Für ein solches Spiel ist man durchaus bereit, ein Gehirn herzugeben. Und sollten die grauen Zellen meiner Redakteurskollegen dafür zu leicht sein – ich würde sogar mein eigenes Stammhirn für dieses Game herausrücken. Ehrenwort!

Anm. des Chefhirnis: Wo nix ist...

M.A.X.

Alternativen:
C&C 2 – Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 90 Mark

Z
Warner Interactive ● ca. 100 Mark

Battle Isle 3
Blue Byte ● ca. 80 Mark

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Hohe Spieltiefe
Heranzoombares Spielfeld
Tutorial mit Übungswelten

Kontra
Ruckelscrolling
Hakelige Maussteuerung

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

TOTAL: 90

Dragon Lore 2

"Hallo, Ihr Drachen, ich komme." – Lorenz Steinke zog in die weite Welt, um seinen persönlichen Feuerspucker zu finden und die Menschheit zu retten.

Das waren noch Zeiten, als tapfere Rittersleute furchtlos in die Fremde zogen, um Drachen zu töten und Jungfrauen zu retten. Heutzutage, wo beides ungefähr gleich selten geworden ist, haben sich die Ritter längst neuen Zielen zugewendet. Wir Redakteure zum Beispiel sind zu Spesenrittern mutiert und verwenden einen großen Teil unserer Energie auf die alltäglichen Honorarverhandlungen mit dem Ork in unserer verlagsinternen Finanzabteilung.

Für Spannung sorgt bei uns höchstens noch der Redaktions-Dreikampf: Wer bekommt morgens den besten Parkplatz? Wer kriegt mittags den größten Nachtisch in der PC POWER-Kantine? Wer sichert sich die schönsten Games zum Testen?

Brrm, des Chefparkessertesters: Rate doch mal…

Zum Glück hatte das französische Software-Haus Cryo ein Einsehen mit uns Zivilisations-Weichlingen: Bei Dragon Lore 2 dürfen wir wieder in die Gestalt eines furchtlosen Ritters im legendären Tal von Drakone schlüpfen. Dort nämlich hat sich seit den Ereignissen des ersten Teils einiges getan:

Ärger im Tal von Drakone

Werner von Wallenrod, ältester Sproß eines angesehenen Hauses, soll zum Drachenritter geschlagen werden. Das ist eine große Ehre für ihn, die nur wenigen Bewohnern des Tals zuteil wird. Doch gerade als Fürst Arthur von Erwyndyll vor versammeltem Hofstaat das Schwert ergreift, um Werner zu adeln, erhebt der böse Ritter Mahyrd Cariachand Einspruch. Werner sei nicht würdig, in den Kreis der Drachenritter aufgenommen zu werden. Die Eignung für diese Amt solle er erst bei einem Zweikampf beweisen, verlangt Mahyrd. Werner nimmt Cariachands Herausforderung wütend an. Beim Turnier der Sieben Lanzen in einem Monat will er gegen Mahyrd antreten.

Doch bis dahin muß Werner erst einmal eine wichtige Prüfung erfüllen. Denn der mit seinem Haus verbundene Feuerdrache Maraach ist seit dem Tod von Werners Vater verschwunden. Der junge Ritter muß den Drachen erst wiederfinden um dann gemeinsam mit ihm gegen Cariachand anzutreten. Und als wäre dies nicht schon genug Abenteuer, erscheint auch noch der Großmagier bei Werner um ihn für eine weit schwerere Aufgabe vorzubereiten. Fürst Arthur nämlich ist des Regierens müde. Ein neuer Drachenritter für seinen freiwerdenden Thron muß gefunden werden. Zwar ist Werner eigentlich noch zu jung für dieses Amt. Doch gemeinsam mit dem mächtigen Maraach könnte er den Platz Arthurs einnehmen.

Besuch vom Großmagier

Der Großmagier gibt Werner ein paar Ratschläge für seine schwierige Mission und einen Lebensring, mit dem man im Kampf Verletzungen heilen kann. Dann verschwindet der Zauberer so plötzlich, wie er gekommen ist. Werner begibt sich sogleich auf die Suche nach dem Feuerdrachen, der an einem unbekannten Ort auf ihn wartet. Doch kaum hat der junge Mann die Burg Arthurs auf dem Rücken seines Niederdrachens Loplop verlassen, da überschlagen sich die Ereignisse.

Auf dem Ritt durch die Wolken wird Werner von vier anderen Drachen angegriffen. Er verliert die Kontrolle über seinen Flugdrachen und stürzt ab. Tief in den Wäldern, fernab jeglicher Zivilisation wacht Werner wieder auf. Sein Drache ist bei der Bruchlandung gestorben. Nur der Ring an seinem Finger hat Werner davor bewahrt, ebenfalls in die ewigen Jagdgründe einzuziehen. So macht sich der tapfere Ritter ohne Reittier wieder auf die Suche nach Maraach. Zuerst aber muß er aus dem Wald herausfinden, in dem er unfreiwillig gelandet ist. Und das ist gar nicht so einfach.

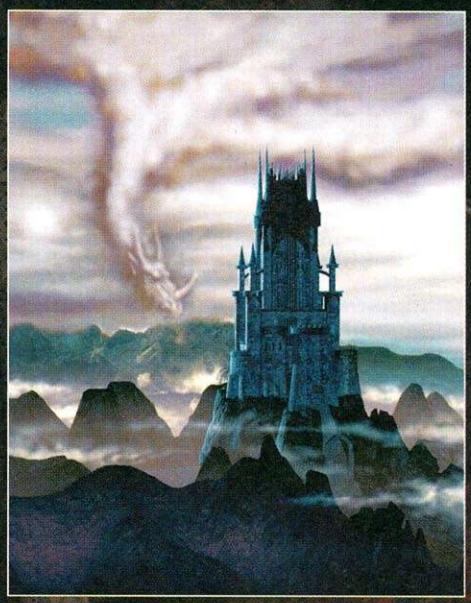
Mit Dragon Lore 2 hat Cryo wieder eine äußerst spannende Fantasy-Story in ein Spiel gebracht, das eine



Der Typ mit der Manta-Frisur ist unser Held Werner von Wallenrod



Dieser Kojak mit Ohrgehänge ist Ihr schlimmster Gegner







Der Großmagier plaudert ein bißchen über die Geschichte des Drakone-Tals

gelungene Mischform aus Action-Game und Adventure geworden ist. Der Action-Teil besticht mit zahlreichen Zweikämpfen gegen allerlei wildes Getier, böse Geister und sonstige unliebsame Zeitgenossen. Grafisch und taktisch ist diese Spielkomponente vielen anderen Action-Games weit voraus.

Action: gut, Adventure: na ja

Deutlich schwächer ist der Adventure-Teil des Spiels. Die meisten Rätsel sind nicht besonders knifflig, und die Dialoge sind so ungeschickt gestrickt, daß es im Gespräch immer wieder zu nervigen Wiederholungen kommt. Beispielsweise werden mögliche Fragen ständig neu eingeblendet, auch wenn der Spieler sie bereits dreimal gestellt hat.

Außerdem hat das deutsche Cryonauten-Team für die deutsche Synchronisation seine Sprecher offenbar auf der Straße aufgelesen. Das Resultat sind schlaftablettige Betonung und lippenasynchrone Sprache, wie wir sie sonst nur aus der Mini-Playback-Show und schlechten Soap-Operas nachts um halb drei kennen und fürchten. Motto: Erst kommt die Stimme, dann lange nichts, und dann kommt das Bild.

Was Cryo beim Ton versaubeutelt hat, wird immerhin durch gute Grafik weitgehend aufgewogen. Hübsche Feinheiten wie Sonnenlicht-Reflexionen und wabernde Kerzenschatten sorgen ebenso für Stimmung wie die sehr realistische Perspektive bei Werners Irrläufen im Wald oder seinem Ritt auf dem kleinen Flugdrachen. Liebevoll animiert sind auch die zahlreichen Charaktere, die Werner auf seiner Odyssee begegnen, beispielsweise der "bezaubernde" Gnom im tiefen Wald oder die üblen Fallensteller und Goldräuber.

Unkomfortable Spielsteuerung

Nicht ganz so viel Sorgfalt hat Cryo allerdings bei der Spielsteuerung an den Tag gelegt. Das Drag-and-Drop beim Bewegen von Gegenständen ist manchmal ziemlich knifflig. Etwa, wenn man nicht weiß, mit welcher Ecke eines großen Gegenstandes man nun auf das kleine Icon klicken muß, um eine bestimmte Aktion zu starten. Oder wenn man ständig Landkarten aus dem Rucksack hervorholen und wieder zurücklegen muß, weil man sonst keinen Waffenarm frei hat und der Wegzeiger nicht zu sehen ist. Derartige Aktionen hätte Cryo etwas komfortabler gestalten können.

Trotz dieser Schwächen bei Ton und Spielsteuerung ist Dragon Lore 2 insgesamt ein lohnendes Spiel für Fantasy-Anhänger geworden. Die Grafik, die auf drei CD-ROMs Platz findet, entschädigt für vieles. Daher verdient das Spiel unsere Empfehlung als eines der derzeit besten Games seines Genres. PP



... da muß die Freiheit wohl grenzenlos sein ...tralala

DRAGON LORE 2

Alternativen:
Dactylus
CDN ● ca. 100 Mark
Death Gate
Legend ● ca. 100 Mark
Blood & Magic
Interplay ● ca. 100 Mark

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Stilvolle Zweikämpfe
Schöne Animationen

Kontra
Unkomfortable Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	11 von 20

TOTAL: 80

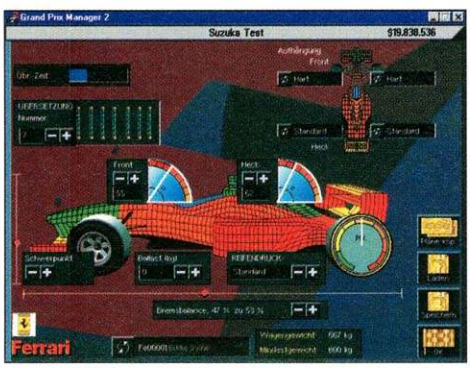
Grand Prix Manager 2

Martin Mirbach, früher auf allen Rennstrecken der Welt zu Hause, kümmert sich jetzt um die Finanzen seines Rennstalls. Wenn das nur mal gutgeht...

Genau ein Jahr nach der Veröffentlichung des Grand Prix Managers und wieder pünktlich zur Formel 1 freien Zeit, möchte Microprose seinen Grand Prix Manager 2 unter die Leute bringen. Aus deutscher Sicht ist das Thema mittlerweile aktueller denn je, schließlich haben wir in der nächsten Saison schon drei Fahrer im Zirkus, zwei davon in Spitzenteams. Sogar Klaus Trafford hat sich um einen Platz bei Forti Ford beworben und dafür extra Autofahren gelernt. Und wer weiß, was aus dieser Chance geworden wäre, wenn er sich nicht schon bei seinem ersten Probetraining hoffnungslos verfahren hätte. Dabei sollte er doch nur zum Boxenstop...

Acht Stunden sind kein Tag

Bei dem Grand Prix Manager 2 handelt es sich um eine reine Wirtschaftssimulation vor der Kulisse der alljährlichen Formel 1-Tour. Der Spieler übernimmt in der Rolle des Teammanagers einen Rennstall und versucht, diesen so erfolgreich wie möglich zu führen. Dazu steht im ein vorgegebenes Budget zur Verfügung, das allerdings wie im richtigen Leben vorn und hinten nicht ausreicht. Der Besuch bei der örtlichen Bank gehört ebenso zu ihrem Alltagsgeschäft wie die Suche nach potentiellen Sponsoren und das Vermarkten diverser Fan-Artikel. Damit dieses Geschäft auch ordentlich brummt, darf die sportliche Seite des Jobs keineswegs vernachlässigt werden.



Auch um die richtige Abstimmung des Fahrzeugs haben Sie sich persönlich zu kümmern



Die gesamte "Hardware" des Boliden unterliegt Ihrem Einflußbereich

Sie kümmern sich also auch um das Team, die Fahrer, den Wagen und alles, was sonst noch dazugehört. Glauben Sie aber ja nicht, das wär's jetzt bereits. Allerdings würde eine vollständige Aufzählung der reichlich vorhandenen Spieloptionen jeden Rahmen sprengen, deshalb vertrauen Sie mir einfach, wenn ich Ihnen sage, daß sämtliche Aufgabenbereiche eines Teammanagers (auch solche, die ein echter Teamchef nach unten weiterdelegieren würde) im Grand Prix Manager 2 vorhanden sind.

Etwas gibt es allerdings nicht. Ein separater Action-Part, in dem Sie Ihren Boliden womöglich selber lenken könnten, ist in diesem Spiel nicht vertreten. Und das ist auch gar nicht nötig. Schließlich gibt es auch so genug für Sie zu tun. Sie beobachten das Renngeschehen und die Konkurrenz, um dann über Funk taktische Anweisungen an Ihre Fahrer weiterzugeben. Die Darstellung des Rennens erfolgt dabei aus einer zweidimensionalen Draufsicht, für ein Close-Up kann zusätzlich die Hubschrauberperspektive eingeblendet werden. Wer's lieber dreidimensional und isometrisch mag, kann auch die Schlüsselszenen am Monitor verfolgen.



Ihren Arbeitsplatz, den Monitor, können Sie durch eine individuelle Auswahl und Anordnung der Icons selbst gestalten



Zahlreiche authentische Fotos sorgen für zusätzliche Realitätsnähe

Übung macht den Meister

Gespielt werden kann beim Grand Prix Manager 2 in fünf Schwierigkeitsgraden, je besser Sie sich selbst einstufen, um so schlechter das Team, das Sie übernehmen. Für Klaus' Beinahe-Arbeitgeber Forti müßten Sie schon ein echtes As sein, mit einem Top-Team wie Benetton oder Williams kann dagegen auch ein blutiger Amateur richtig Kohle machen. Für absolute Könner hat Microprose mit Tsunami und Cassini Rolls-Royce zwei äußerst hart zu knackende Nüsse erfunden und ist dafür sogar von der ansonsten verfolgten Realitätsnähe abgewichen.

Alles in allem hat sich der Grand Prix Manager ganz schön gemausert

Gesteuert wird komplett über die Maus, wobei Sie Ihren Arbeitsplatz sehr individuell gestalten können, indem Sie die Icons, die permanent auf dem Monitor erscheinen sollen, selbst auswählen. Lobend erwähnen muß man auch das sehr gelungene Handbuch, das mit verhältnismäßig bescheidenen 90 Seiten auskommt. Auch bei der umfangreichen Online-

Rund ums Rennen

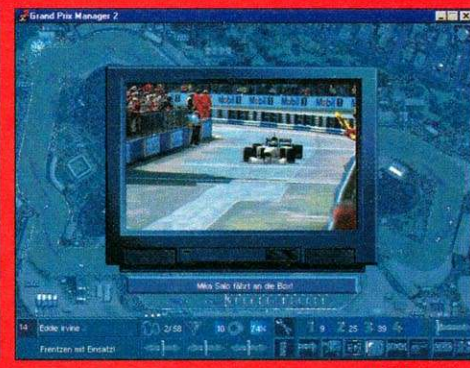
Selbst ans Steuer dürfen Sie bei Grand Prix Manager 2 zwar nicht, aber genug zu tun (und zu sehen!) bekommen Sie allemal. Und so sieht's im Spiel dann aus:



Die Standard-Rennansicht ist zweidimensional, auf Wunsch kann eine Heli-Cam (rechts oben) zugeschaltet werden



Über Funk können Sie aus einem Auswahlmenü heraus Anweisungen an Ihre Fahrer geben



Wer mehr Action bevorzugt, kann sich die Schlüsselszenen auch auf eine separaten Bildschirmeinblendung ansehen



Die Anzahl der Runden, die jeweiligen Fahrerpositionen und die wichtigsten Meldungen werden dabei ebenso angezeigt...



...wie die Anzahl der Boxenstops, der Zustand der Strecke, die Benzinmenge im Tank und der Abnutzungsgrad der Reife



Auch spezifische Telemetrie- und Streckendaten stehen während der Rennphase zur Verfügung

Hilfe hat Microprose aus den Schwächen des Vorgängers gelernt. Überhaupt wurden viele alte Schwachstellen ausgemerzt.

Vor allen Dingen die Sanktionierung durch FIA und FOCA hat dem Spiel gut getan, endlich dürfen Fahrer und Teams beim Namen genannt werden. Auch auf solche halblustigen Phantasiesponsoren wie "Cola Cola", "Yakimoto" und "Ost" hat man glücklicherweise verzichtet. Sämtliche Rennstrecken der 96er Saison wurden in ihrem Verlauf originalgetreu nachempfunden, und selbst der Tatsache, daß sich das Reglement durchaus auch während der Saison ändern kann, haben die Entwickler Rechnung getragen. So ist der Grand Prix Manager 2 wirklich komplett und mit viel Herzblut zusammengestellt worden, wirkt aber insgesamt immer noch etwas nüchtern und fad. Der Soundtrack hätte ruhig noch etwas fetziger ausfallen und die Grafiken nicht immer nur todernst aussehen können. Auch die Tatsache, daß mit Sascha Maaßen ein guter und populärer Sprecher verpflichtet werden konnte, hilft nicht viel weiter, wenn sich die Kommentare während des Rennens so gestückelt anhören wie bei einem schlechten Sprachdialogsystem im Telefon-Banking.

And the winner is...

Alles in allem hat sich der Grand Prix Manager 2 von Microprose ganz schön gemausert. In weiten Teilen des Spiels handelt es sich wirklich nicht um eine bloße Überarbeitung des Vorgängers, sondern um eine echte Neuauflage. Für den ersten Platz in der Gesamtwertung reicht es aber schon wieder nicht. Hatte der Vorgänger im letzten Jahr noch hart an Ascons überaus gelungener *Pole Position* zu knacken, so kommt der zweite Teil nicht an dem (mittlerweile von seinen Bugs befreiten) *Formel 1 Manager 96* von Software 2000 vorbei. Zwar steht der reine Simulationsteil des Spiels seinen Konkurrenten in nichts nach, und auch an der Authentizität wurde gefeilt, doch fehlen immer noch die notwendigen Kleinigkeiten, die Schmankerl, die für echte Atmosphäre sorgen.

In Sachen Soundtrack und spannender Renndarstellung gehört nach wie vor *Pole Position* aufs Siegertreppchen, den Großen Preis für das insgesamt ansprechendste und kompletteste Spiel gewinnt der *Formel 1 Manager*. Trotzdem hat Microprose kräftig aufgeholt und ein ebenfalls sehr gutes Spiel auf die Beine gestellt. Wie im richtigen Rennzirkus sind es mittlerweile Nuancen, Feinabstimmungen sozusagen, die über Sieg und Niederlage entscheiden. Die Luft ist dünn geworden in der Königsklasse der Formel 1-Management-Simulationen.

GRAND PRIX MANAGER 2

Alternativen:
Formel 1 Manager 96 Version 2.0
Software 2000 ● ca. 110 Mark

Pole Position
Ascon ● 119. 95 Mark

Grand Prix Manager
Microprose ● ca. 70 Mark

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 120 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8MB RAM,
VGA/SVGA, MS DOS 5.0, Maus

Pro
Umfangreiche Managementoptionen
Gefällige und komfortable Steuerung
Sehr realistisch und komplett
Handbuch sehr schnell überflüssig

Kontra
Wirkt immer noch zu trocken
Sprachausgabe verbesserungswürdig

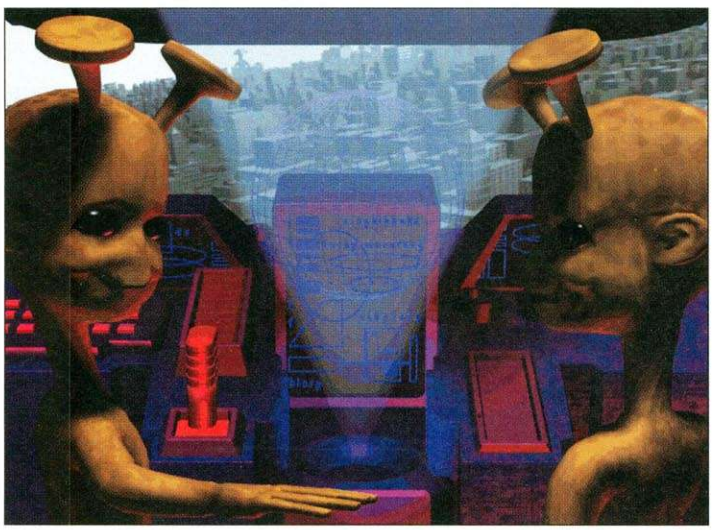
Spiel-/Dauerspaß:	**42 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 84

SimCopter

Mit einem Hubschrauber durch die Sim-Städte fliegen – Maxis erfüllte Lorenz Steinke einen Jugendtraum

Seit vielen Jahren erfreuen sich die SimCity-Programme aus dem Hause Maxis bei der PC-Spielergemeinde großer Beliebtheit. Generationen von Gamern bauten mit SimCity und SimCity 2000 ihre eigene Stadt. Selbst unser lieber Klaus, der als kleines Kind nicht einmal zwei Lego-Duplosteine aufeinander bekam, schuf als Stadtplaner schon wahre Sim-Kunstwerke auf seinem PC.

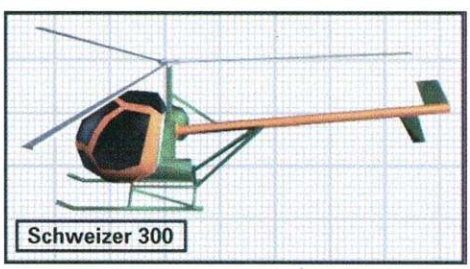


Diese beiden Piloten sind nicht so ganz von dieser Welt

Anm. des Chefkunstwerkers: Ist doch voll logo, ey. Lego-Duplosteine sind nunmal die längsten Steine der Welt...

Der größte Traum

Doch so wie es der größte Traum eines jeden Modelleisenbahn-Besitzers ist, einmal in seiner eigenen Bahn mitzufahren, wünschten sich auch viele SimCity-Freunde lange Zeit vergeblich, durch die Kulissen der selbstgemachten Metropolen zu flanieren. Anscheinend hat Maxis von diesem Wunschtraum erfahren und bringt nun, quasi als verspätetes Weihnachtsgeschenk für die Fan-Gemeinde, SimCopter auf den Markt.



Sie beginnen das Spiel mit dem Schweizer-Heli

Bei diesem Programm – der Name SimCopter setzt sich zusammen aus Sim für Simulation und Copter für HeliCopter – dürfen Sie mit einem veritablen Hubschrauber durch dreidimensionale Sim-Städte fliegen. Der Clou dabei: Neben den zahlreichen Städten des Karriere-Modus können Sie auch eigene Cities, die Sie zuvor mit SimCity 2000 erstellt haben, ansteuern. Dabei übernimmt SimCopter sogar die Charakteristika der von Ihnen gestalteten Städte. Haben Sie beispielsweise wenig Polizeistationen gebaut und daher eine hohe Kriminalitätsrate in Ihren Metropole, dann werden Sie auch vor allem zu Einsätzen gegen Verbrecher herangerufen. Ist Ihre Stadt hingegen sicher, braucht man Sie vor allem als Unfallretter oder praktisches Nahverkehrsmittel für die Bewohner.



Die Bell 212 ist ein echter Vielzweck-Hubschrauber

Eine super Spielidee, aber enttäuschend umgesetzt.

In den SimStädten gibt es eine Vielzahl von Aufgaben für Sie und Ihren Hubschrauber. So geraten ständig Menschen in Seenot, fallen von Hochhausdächern oder bauen mit ihren Autos nervige Staus. Hin und wieder müssen Sie auch Bankräuber aus der Luft verfolgen oder Rettungswagen und Feuerwehr zu einem Unfallort dirigieren.



Staus entstehen bei diesem Spiel grundsätzlich ohne erkennbaren Grund

Bei Erfolg Kohle

Sind Sie bei Ihren Missionen erfolgreich, entlohnt Sie der Magistrat Ihrer SimStadt fürstlich. Mit dem erflogenen Geld können Sie dann Ausrüstung oder Sprit für Ihren Hubschrauber kaufen und – sofern beim jeweiligen Einsatz nötig – auch Tränengasmunition. Ist Ihr Bankkonto nach mehreren Einsätzen schließlich ausreichend gefüllt, dürfen Sie sich auch einen größeren Heli zulegen, der zum Beispiel mehr Personen befördern kann. Acht verschiedene Maschinen stehen Ihnen zur Auswahl.

Außerdem gibt es reichlich Zubehör für Ihren Hubschrauber: Einen Wassereimer und eine Seilwinde, die Sie unter Ihrem SimCopter befestigen können, eine Wasserkanone, ein Lautsprecher und last not least ein Tränengasgewehr. Damit sind Sie für die unterschiedlichen Einsätze, die der SimCopter fliegt, gut gewappnet.

Rundum ein gelungenes Spiel also, mögen Sie jetzt denken und eine PC Power-Wertung von mindestens 90 Punkten erwarten. Doch weit gefehlt: Von einem bekannten deutschen Fußballer sagen seine Feinde (und er hat viele), daß er vom Hals abwärts ein absoluter Weltklassespieler sei, darüber aber allenfalls für die Kreisklasse tauge. Mit SimCopter hat Maxis bewiesen, daß diese Charakterisierung in umgekehrter Form auch für ein Computerspiel gelten kann.

Die Spielidee ist prima. SimCopter ist originell, überhaupt nicht abgelutscht und bringt neuen Pepp in die etwas in die Jahre gekommene SimCity-Familie. Die Vorstellung, die eigenen Städte mit dem Heli einmal zu

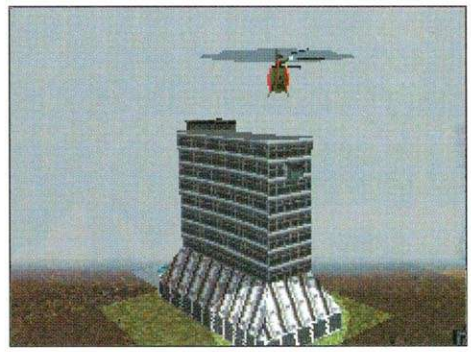
durchfliegen und dort für Recht und Ordnung zu sorgen - das hat schon etwas.

Grafik: Kreisklasse

Leider aber – und hier kommen wir zur Kreisklasse – hat uns die Umsetzung des Spieles weitaus weniger gefallen. Ein paar Beispiele: Mit meinem Super-Heli Dauphin 2 oder unten schauen, um sich zu orientieren. Sein Blick geht immer stur geradeaus. Das wäre in einer normalen Umgebung nicht weiter schlimm, in einer so pixeligen wie der SimCopter-Landschaft aber führt diese Genickstarre allein oft schon zur Orientierungslosigkeit. So läuft man mit dem Piloten schnell sogar über seinen eigenen



Hier können Sie landen und Passagiere absetzen



Wenig Spieltiefe: Die Programmierer haben den Horizont in dichten Nebel gehüllt



Gelegentlich müssen Sie auch Menschen aus Seenot retten

(zu deutsch: Thronfolger) fliege ich los, um Menschen von einem Hochhausdach zu retten. Vor Ort angekommen, finde ich diese Personen aber kaum. Der Stadtplan auf meinem Radar ist trotz immerhin vier Vergrößerungsstufen viel zu ungenau. Und auch aus der Kameraperspektive oberhalb meines Hubschraubers kann ich nur sehr schwer erkennen, auf welchem der vielen Hochhausdächer meine gesuchten Passagiere sind.

Bin ich dann erst einmal gelandet und verlasse mit meinem Piloten den Hubschrauber, finde ich mich gar nicht mehr zurecht. So kann der Pilot nicht nach oben Helikopter hinweg, ohne es zu bemerken. Gelegentlich scheint der gute Mann auch ein paar Meter über dem Boden zu schweben und dann langsam wieder abzusinken.

Ähnlich konfus sind auch die übrigen Figuren in diesem Spiel. Fußgänger rennen im Kreis oder spazieren stundenlang auf dem Rand eines Hochhausdachs. Autos stauen sich ohne ersichtlichen Grund auf freier Straße und wechseln im Stau plötzlich ihre Farbe. Manchmal verschwinden wegen eines offensichtlichen Programmfehlers auch Bildelemente.



In Abhängigkeit von Ihren Flugkünsten verändert sich der Gesichtsausdruck Ihrer Passagiere

Überhaupt reißt die Grafik wohl niemanden vom Hocker. Waren die Städte bei SimCity 2000 noch mit viel Liebe zum Detail gezeichnet, erschreckt SimCopter mit plumper Einfach-Grafik. Offensichtlich kam die Grafik-Engine des Games trotz der stolzen Minimalanforderung (Pentium 75 und 16 MB RAM) mit der 3-D-Abbildung der Sim-Städte einfach nicht mehr nach. Also haben die Grafiker die ganze Landschaft äußerst grob umgesetzt und den Horizont in dichten Nebel gehüllt. Das nimmt dem Spiel zwar seine räumliche Tiefe, war aber offensichtlich einfach zu programmieren.

Auch beim Sound zeigt sich wieder das Welt-/Kreisklasse-Problem: So gibt es im Hubschrauber ein Radio mit Funk. Hierüber werden Ihnen die jeweils nächsten Aufträge im Spiel mitgeteilt. Zwischendurch hören Sie Musik und Werbespots. Eine nette Idee eigentlich. Aber über die Musik wollen wir besser schweigen. Ich jedenfalls habe meine Lautsprecherboxen nach kürzester Zeit leise gedreht.

So ist SimCopter ein Spiel voller Widersprüche geworden. Ein paar kluge Köpfe haben hier ein tolles Konzept ausgedacht, aber dessen Umsetzung wohl in die falschen Hände gelegt. Bleibt zu hoffen, daß es zu SimCopter eines Tages einen Nachfolger geben wird. Immerhin war der Sprung in puncto Grafik von SimCity zu SimCity 2000 ja auch enorm. Warten wir also auf SimCopter 2000.

SIMCOPTER

Alternativen:
Das Hexagon Kartell
Ascaron ● ca. 90 Mark

SimCity 2000
Maxis ● ca. 80 Mark

Meine Modelleisenbahn
Märklin H0

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM, VGA, Windows 95

Pro
Super Spielidee
Städte kompatibel zu SimCity 2000

Kontra
Miese Grafik
Ungenaues Radar

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	11 von 20

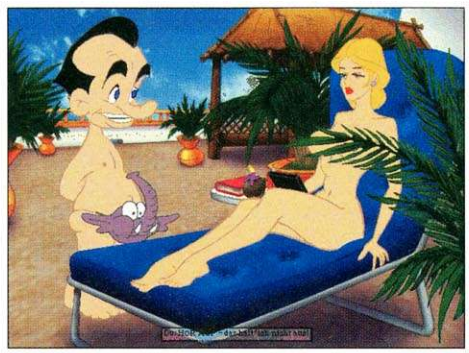
TOTAL: 65

REVIEW

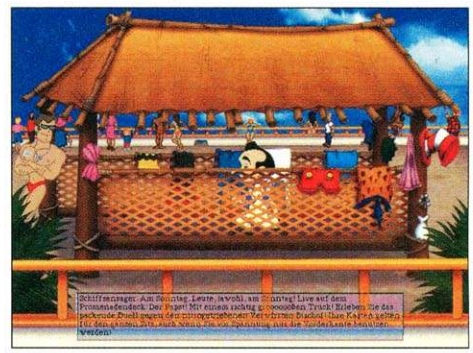
Leisure Suite Larry 7: Yacht nach Liebe

Das US-Original ist einsame Spitze, doch wie ist die deutsche Version des neuesten Larry-Adventures? Klaus Trafford fand's für Sie heraus.

Den Fall, daß eine Synchronisation die Qualität eines Spiels negativ beeinflußt, haben wir in der Vergangenheit sehr oft beobachtet, so beispielsweise bei *Surface Tension*. Bei Larry 7 war ich zuversichtlicher, zumal Al Lowe (der Larry-Vater) der Lokalisierung beiwohnte. Jener hatte anschließend verlauten lassen, daß ihm die deutsche Larry-Stimme sogar noch besser gefiele als das Original. Und es hatte geheißen, daß sich die zustädige Crew eine Woche lang allein mit den vielen, vielen Gags beschäftigt habe. Offenbar war das nicht lang genug.



Larry stellt sich ins "Achtung"



Bitte ablegen!

Scham statt Charme

Man ist bei der Übersetzung, so scheint es, auf dreierlei Weise vorgegangen: a) Worte einfach übernommen, b) neue Wortspielereien erfunden, c) Worte ganz weg gelassen. Fangen wir mit letzterem an. Sicher, bestimmte Sachen lassen sich nicht wörtlich übersetzen, das ist klar. Beispielsweise ergibt ein "ausgestopfter Biber" im Deutschen keinerlei Zweideutigkeit, der *stuffed beaver* indes ist sehr zweideutig. In diesem Fall hat man es damit belassen, mit diesem Biber darauf hinzuweisen, daß es hierbei sich um jenes handelt, was die Larry-Fans in Teil 8 erwarten (erkennen SIE darin einen Sinn?).

Was die Wortspielereien angeht, so hat man sich um Originalität bemüht, driftete allerdings sehr oft ins Ordinäre ab. Larry kann beispielsweise mit dem Portier telefonieren und ihn nach Passagieren ausfragen. Wenn er sich nach Frau Möbsefasn, Vorname Anne, erkundigt, ist das (zumindest aus Sicht eines Mannes, nicht wahr, liebste Frau Maueröder?) durchaus witzig, doch ein Name wie Ishwil Siefiggen (oder so ähnlich geschrieben) wirkt auf mich nicht mal mehr belustigend. Außerdem kann ich mich nicht erinnern, daß ich im Original dazu animiert wurde, die Kapitänin zu (ich zitiere!) "bumsen", was man gleich nach dem Vorspann erfährt. Das ist Gossensprache und erinnert mich fatal an das Sat.1-Programm samstags nach 23 Uhr.



Silicon-Becken

Konnte ich mich beim Original noch kräftig auf die Schenkel schlagen, so reichte es bei der deutschen Fassung nur noch für ein verschmitztes Lächeln. Doch darf man den deutschen Autoren nicht die ganze Schuld daran geben – Larry ist nun einmal ein typischer Ami, aus ihm macht man keinen typischen Deutschen (was auch gut so ist). Und man muß berücksichtigen, daß die meisten Larry-Fans ohnehin nur die deutsche Version kaufen werden, und wenn man das Original nicht kennt, kommt man auf jeden Fall auf seine Kosten.

(Fast) alles beim Alten

Immerhin ist der deutsche Parser gelungen, als Beispiel: Statt des Wortes öffnen kann man auch Synonyme wie "aufmachen" eingeben. Der Rest, also das eigentliche Spiel, ist ebenfalls nach wie vor großartig, insofern ist auch die Wertung der deutschen Version sehr gut – aber eben nicht mehr herausragend, denn eine ganze Menge Spielspaß geht ohne die Original-Gags verloren. Außerdem "hakt" der Sound manchmal beim Nachladen von CD, was aber daran liegen kann, daß ich (wie so oft) eine Beta zum Test hatte (allerdings auch für das Original, und das hakte nicht). Falls das beim Endprodukt nicht der Fall sein sollte, denken Sie sich bei der Wertung einen Punkt hinzu.

Um es auf den Punkt zu bringen: Larry 7 ist und bleibt ein tolles Adventure, auch in der deutschen Version. Allerdings sollten Sie nicht prüde sein – und mindestens 16 Jahre alt. Wenn Sie die englische Sprache beherrschen, dann sollten Sie sich um die Originalfassung bemühen. Love for Sail oder Yacht nach Liebe – wer beides kennt, wird den Unterschied merken, alle anderen werden das eine wie das andere mögen.

LEISURE SUIT LARRY: YACHT NACH LIEBE

Alternativen:
Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5, 6
Als Kollektion erschienen für ca. 100 Mark
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail
Original-Version – 96 Punkte + Platin-Award!

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Die deutsche Larry-Stimme
Guter Parser
Das Spiel an sich

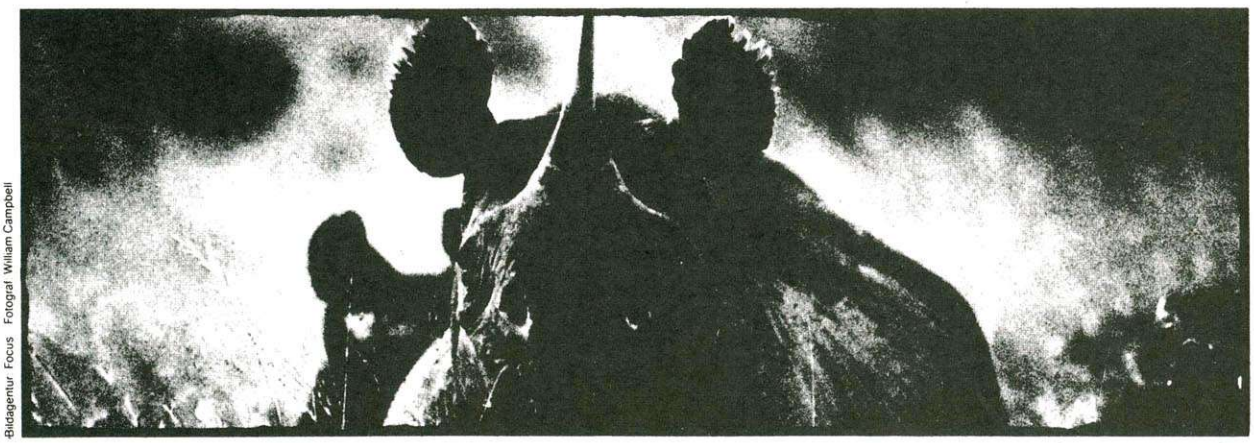
Kontra
Witze teilweise zu ordinär
Nicht jeder Gag zündet
Entscheidende Szenen verlieren an Qualität

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 85

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.

Das Schwarze Auge III
Schatten über Riva

Wenn Frank Fischer etwas haßt, dann sind es diese seltsam grunzenden, ekelerregenden Orks. Ob sie nun schwarzpelzig sind oder nicht ist dabei völlig egal. Und da sie sich in den Nordlanden vermehrt herumtreiben, reiste er direkt ins schattige Riva.



Aus der Ferne scheint die Stadt uneinnehmbar.



Gut gerendert ist halb gewonnen!

Wo immer man auch hinschaut – diese vermaledeiten Orks sind scheinbar überall. Kaum hat man sie mühevoll mittels einer riesigen Armee aus dem Lande Azeroth vertrieben, schon tauchen sie in Aventurien auf. Und wieder einmal sind sie zahlreicher denn je. Irgendwie ist es ihnen sogar gelungen, die militärische Oberhand zu gewinnen und das schöne Städtchen Lowangen zu belagern. Sollte auch diese letzte Bastion der Menschheit in die pelzigen Pfoten der Orks fallen, wissen mindestens zwei große Softwarehäuser künftig nicht mehr, womit sie ihre Brötchen verdienen sollen.

Es gab einmal eine Zeit, in der die Anhänger von Rollenspielen am Computer wahrhaft göttlich bedacht wurden. Ein Ereignis reihte sich an das nächste, ein Hit folgte dem anderen. Serien, wie *Ultima* oder *Wizardry* bekamen fast jedes Jahr einen neuen Ableger. Heutzutage sieht alles etwas anders aus. Anhänger der dreidimensionalen Sicht spielen heutzutage fast ausschließlich die bekannten, indizierten Titel. Freunde der actionreichen Gruppenschlacht, findet man meist bei einem leicht verdaulichen Echtzeit-Strategical.

Totgesagte leben länger

Wer angesichts dieser Entwicklung jedoch behauptet, daß das klassische Rollenspielgenre tot sei, den straft das Softwarehaus attic Lügen. Mit ihrem neuesten Werk Schatten über Riva setzen die Veteranen des klassischen Rollenspiels der Flaute ein Ende. Das Spiel knüpft direkt an den Vorgänger *Sternenschweif* an, und schließt damit die Nordland-Triologie endgültig ab.

Das bedeutet natürlich keineswegs, daß man künftig nichts mehr aus Aventurien hören wird. Ganz im Gegenteil – bei attic plant man schon seit geraumer Zeit weitere Folgen. Wer beim neuen Titel nun auch ein komplett neues Spiel erwartet, könnte anfangs leicht enttäuscht sein. Zu groß scheint doch die Ähnlichkeit zum zweiten Teil zu sein. Bei genauerem Hinsehen kristallisieren sich die Unterschiede jedoch schnell heraus. So hat man beispielsweise die 3-D-Grafiken noch einmal komplett überarbeitet, um neue Effekte wie z.B. Spiegelungen einzubauen. Außerdem gilt es jetzt, so manche Anhöhe zu überwinden, um auch die Anhöhen zu erkunden.

Sinnvollerweise wurde das 3-D-Engine auch auf die Gebiete außerhalb von Riva ausgedehnt, so daß das Reisen nicht mehr ganz so langweilig ist wie im zweiten Teil. Gegner oder NPCs tauchen leider immer noch völlig unvermittelt vor einem auf. Absolut phantastisch sehen hingegen die gerenderten Zwischensequenzen aus, sie sind leider etwas dünn gesät.

Haste Töne?

Konnte man die Musikuntermalung bei Sternenschweif noch als stimmungsvoll bezeichnen, kommt man hier kaum noch um die Bezeichnung grandios herum. Endlich scheinen die Macher von Computerspielen erkannt zu haben, wie stark sich die richtige Musik auf die Atmosphäre in einem Spiel auswirken kann. Wichtige Gespräche bekommt man zwar vorgetragen, viele Passagen offenbaren sich einem jedoch nur als schnöder Text. Die Sounds kommen einem zum größten Teil sehr bekannt vor und werden einfach zu oft wiederholt.

Obwohl die Paper & Pencil Vorlage natürlich immer noch allgegenwärtig ist, hat man



Bitte recht freundlich! Für diesen Screenshot legte die Priesterin ihr schönstes Lächeln auf.



Die meisten Menüs stammen noch vom Vorgänger



Dank ihnen haben wir stets genügend Stoff für Computerspiele: die Orks

erstmalig versucht, sich etwas davon abzuheben um das Spiel so etwas einsteigerfreundlicher und einfacher zu gestalten. Leider ist das Wertesystem von Natur aus etwas umständlich gelöst, so daß man es zum dritten Teil noch nicht geschafft hat, es zu verbessern. Aber es besteht immer noch Hoffnung, daß man diese Option in den kommenden Produkten etwas komfortabler gestaltet.

Wenn sich die Klingen kreuzen

Besonders umstritten war in der DSA-Reihe stets das Kampfsystem. Während es die Anhängerschaft von Lord British seit ein paar Jahren eher actionlastig mag, halten alte Rollenspielrecken noch immer an den alten zweidimensionalen Systemen fest. attic geht schon seit der Schicksalsklinge einen völlig anderen Weg und verbannt das Kampfgeschehen einfach auf eine Karte mit Schachbrettmuster. Dieses läßt zwar oftmals große spielerische Freiheiten zu, neigt aber auch zu einer gewissen Unübersichtlichkeit. Leider sind neue Gegner auf dem Felde rar, und so sieht man meist nur die relativ vertrauten Gesichter der Schwarzpelze, wobei es einem nach geraumer Zeit in dieser Hinsicht durchaus etwas an Abwechslung fehlen kann.

Dieses Manko wollte man scheinbar durch eine interessante und logisch aufgebaute Geschichte wieder wettmachen, denn die Story ist im Vergleich zu der des zweiten Teils um Längen besser. Statt den Spieler zu Zwingen, endlose Weiten auf einer langweiligen Landkarte zu durchstreifen, hat man die komplette Hintergrundgeschichte, die diesmal schon fast mit einem gut gemachten Roman mithalten kann, in der Nähe von Riva angesiedelt. Wer dennoch viel herumreist, wird sich über die neue Automap freuen.



Riva ist schön – seine Landschaften urtümlich, seine Bauwerke weltberühmt.



Alles auf einen Blick: die Automap

Schatten über Riva bietet eine Menge kleiner Neuerungen

Der Preis ist heiß

Bei all den Diskussionen über die Ähnlichkeit des Spiels mit seinem Vorgänger, darf man an dieser Stelle den Preis des Spiels nicht außer Acht lassen. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 49,95 Mark geht man bei Erwerb eines Exemplares kaum ein Risiko ein. Distributor Topware erhofft sich durch den niedrigen Preis natürlich in erster Linie höhere Verkaufszahlen. Sollte sich dieses System bewähren, erwartet uns vielleicht schon bald weitere preisgünstige Software, eine Entwicklung, die den gesamten Softwaremarkt revolutionieren könnte.

Insgesamt kann Schatten über Riva durchaus gefallen und ist für viele Rollenspieler, angesichts der schwachen Konkurrenz, endlich mal wieder ein Silberstreif am Fantasy-Horizont. Einsteiger sollten jedoch vorsichtig sein und sich auf eine gewisse Eingewöhnungszeit gefaßt machen. Für sie ist das Studium des Online-Handbuchs, welches das herkömmliche Handbuch aus Papier ablösen soll, unbedingt notwendig, um z. B. die Funktionen der Eigenschaften, Zauber, Pflanzen etc. richtig einzuschätzen.

Schatten über Riva ist zwar nicht der ultimative Hit, bietet eine Menge kleiner Neuerungen. Jeder, der irgendwie an "konservativen" Rollenspielen interessiert ist, sollte zugreifen.

DAS SCHWARZE AUGE III – SCHATTEN ÜBER RIVA

Alternativen:
The Elder Scrolls 2: Daggerfall
Bethesda ● ca. 90 Mark
Wizardry 7
SirTech ● ca. 80 Mark
Warcraft II
Blizzard ● ca. 100 Mark

Hersteller: attic
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM,
MS-DOS 5.0

Pro
Niedriger Preis
Fesselnde Story
Stimmungsvolle Musik

Kontra
Veraltetes System
Zu wenig Sprachausgabe

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	19 von 20

TOTAL: 83

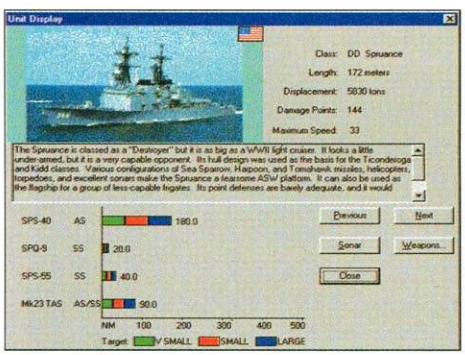
Harpoon Classic '97

Bei der letzten Schleichfahrt hatte Lorenz gegen Martin gnadenlos verloren. Und jetzt plant dieser gemeine Süßwassermatrose Mirbach auch noch einen Überfall auf hoher See.

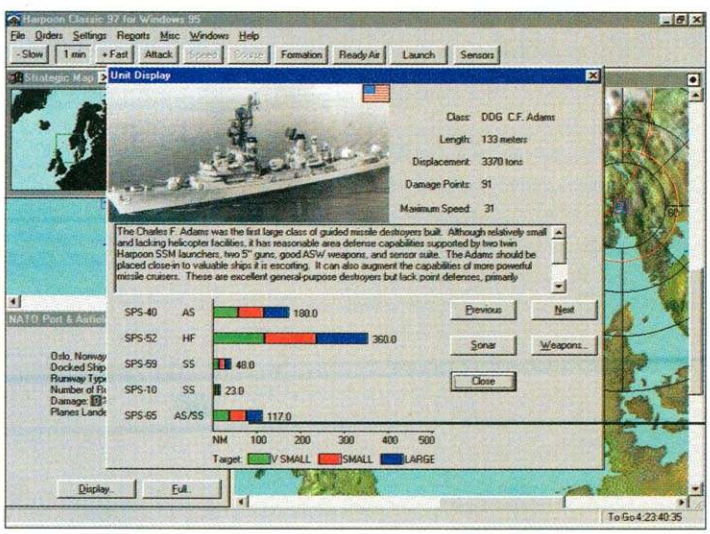
Ein furchtbarer Sturm herrscht über der Biskaya. Blitze schlagen in die tosende See und meterhoch peitschen die Wellen auf das Vordeck unseres Flugzeugträgers. Brecher um Brecher kracht auf die Planken, während ein paar Matrosen dort draußen verzweifelt versuchen, ein Tau um die defekte Ankerwinde zu schlagen. Gerade hat wieder eine besonders hohe Welle ihren Tribut gefordert und einen Mann über Bord gefegt - Leichtmatrose Klaus wird den rettenden Hafen wohl nie wiedersehen. Amüsiert schaue ich den Jungs bei einer Tasse Tee von der gut geheizten und trockenen Brücke zu. Es hat schon seine Vorteile, Kapitän eines Schlachtschiffes zu sein und keine D(r)ecksarbeit machen zu müssen.



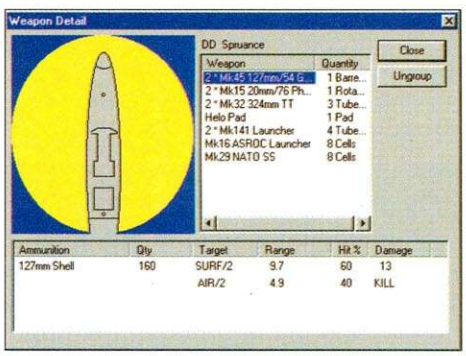
Der Fliegendreck auf der Karte links neben Norwegen ist Ihre stolze Flotte



Zu jedem Schiff oder Flugzeug gibt es einen kurzen Info-Text und Statistiken



Im Unit Display werden die einzelen Schiffe vorgestellt



Zu den verwendeten Waffen erhalten Sie Informationen über Reichweite und Feuerkraft

Trau niemals einem Mirbach

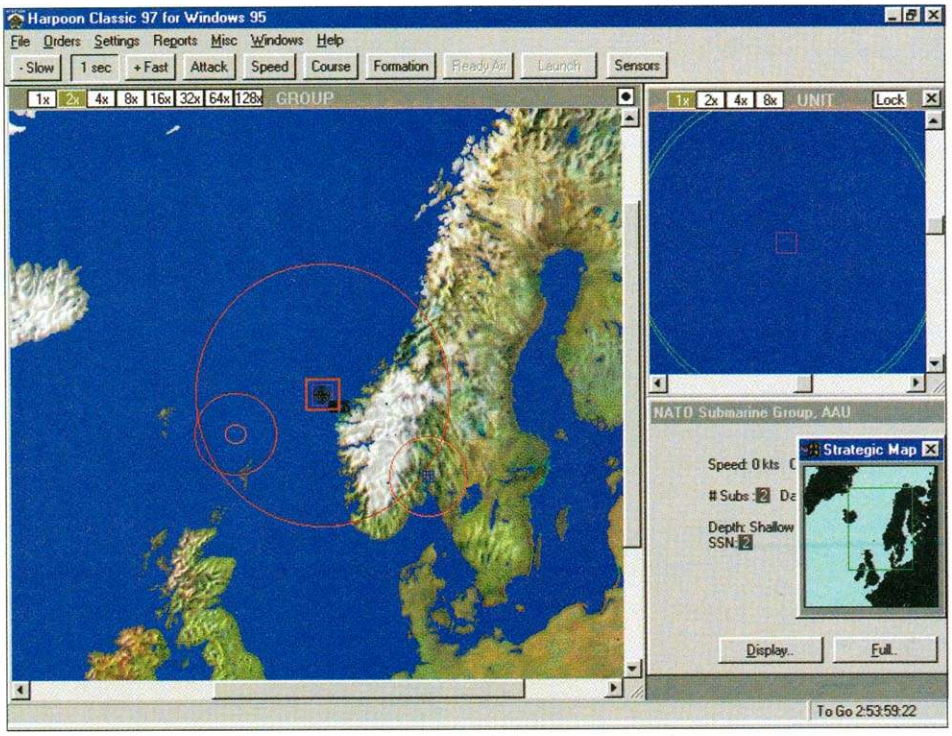
Da ertönt ein warnendes *ping*. Ein heller Punkt zeigt sich auf meinem Radarschirm und kommt langsam näher: Wohl ein fremdes Schiff, das sich in unserem Achterwasser heranschleichen will. Unruhig suche ich mit meinem Fernglas den nachtdunklen Horizont ab und entdecke schließlich die Umrisse eines großen Potts am Horizont. Für einen Sekundenbruchteil taucht ein Blitz alles um uns herum in gleißendes Licht. Mit Entsetzen erkenne ich in seinem Widerschein die Decksaufbauten des fremden Kahns.

"Beim Klabautermann auch", schießt es mir durch den Schädel, "das ist doch der sowjetische Panzerkreuzer Potjenkim Mirbach – mit Touristenattrappen auf dem Promenadendeck nur unzulänglich als ZDF-Traumschiff getarnt." Schon drehen seine Geschütztürme in unsere Richtung und senken ihre Kanonenrohre bedrohlich. Ausgerechnet heute abend habe ich unserem Jagdgeschwader dienstfrei gegeben.

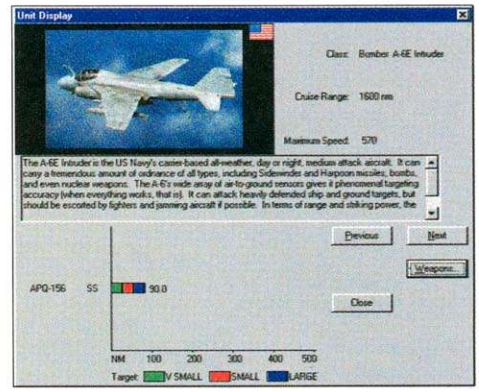
So oder so ähnlich könnte ein Abenteuer mit Harpoon Classic '97, dem neuen beziehungsweise neuen alten Marine-Strategiespiel von Interactive Magic beginnen. Mit dessen Ursprungsversion Harpoon erzielte Marineanalytiker und Buchautor Larry Bond ("Red Phoenix") bei der Spielergemeinde einst mehr als nur einen Achtungserfolg. Immerhin hatte das Game keine ernsthafte Konkurrenz: Sind doch die meisten Marine-Simulationen auch heute noch entweder auf das Kommando über ein einzelnes U-Boot beschränkt *(Schleichfahrt, Wolfpack)*, oder aber äußerst schlecht und langweilig *(The Complete Carriers at War)*. Vom Erfolg des ersten Teils angespornt, bringt Interactive Magic nun eine Neuauflage dieses Strategiespieles mit dem Titel Harpoon Classic '97 heraus.

Classic und doch nicht klassisch

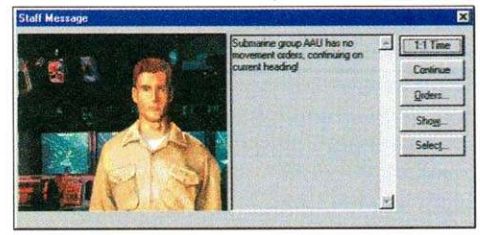
Vom Namen des Games dürfen Sie sich dabei nicht täuschen lassen. Im allgemeinen haben Spiele mit einem "Classic" im Titel bei uns Gamern ja einen schlechten Ruf. Meist sind Classics olle Kamellen, die noch einmal durch den Wolf der Zweitverwertung gedreht wurden. Aber keine Angst: In diesem Fall handelt es sich wirklich um ein Update des ersten Harpoon-Spiels. So sind gegenüber dem Vorgänger rund 50 neue Missionen



Die Übersichtskarte können Sie in acht Vergrößerungsstufen heranzoomen



Mit Flugzeugen geben Sie Ihren Schiffen Begleitschutz oder bilden die Vorhut beim Angriff



Dieser penetrante Offizier taucht ständig auf und bittet um Befehle

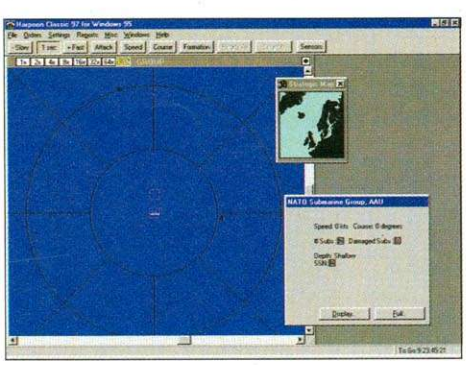
hinzugekommen. Falls Ihnen das noch nicht reicht, können Sie sich mit dem eingebauten Szenario-Editor weitere Einsätze stricken.

Anm. der Chefstrickliese: Ein warmer Pullover wäre mir im Moment lieber. Hier ist die Heizung ausgefallen!

Ihre Aufgabe bei diesem Game ist es, als Oberbefehlshaber zur See die NATO- oder Sowjetmarine zum Sieg zu führen. In zahlreichen Missionen, angefangen bei leichten Einsätzen mit wenigen Schiffen, steigern Sie sich bis zu komplexen Szenarien, die durchaus über mehrere Tage laufen können.

Action? Fehlanzeige!

Lassen wir die Frage unbeantwortet, warum wir auch im Jahre 1997 noch gegen die Sowjetunion kämpfen können, und wenden wir uns dem eigentlichen Spiel zu: Harpoon Classic '97 richtet sich in erster Linie an überzeugte Hobby-Strategen. Die Simulation verzichtet bewußt auf spektakuläre Action-Sequenzen und Arcade-Feeling. Das ist sicher nicht jedermanns Sache. Mancher Spieler wird



Die Gitterstruktur auf der Karte gibt die Reichweiten Ihrer Schiffe an

Harpoon deswegen vielleicht sehr trocken finden und die CD schon nach kurzer Zeit weglegen.

Die eigentliche Zielgruppe dieses Spiels sind daher jene Gamer, denen es vor allem auf ein möglichst komplexes Szenario ankommt. Und so haben die Interactive Magic-Programmierer

Klassische Marine-Simulation für zahlenvernarrte Fans des Genres.

viel Zeit darauf verwendet, die unterschiedlichen Schiffs- und Flugzeugtypen möglichst originalgetreu und zahl(en)reich in das Spiel einzubinden. Typisch amerikanisch, wird da mancher Gamer sagen: Kaum eine Nation ist so datenversessen, wenn es um das Militär oder den Sport geht, wie die Amerikaner.

Aber auch in meinem Bekanntenkreis kenne ich einige Gamer, die es schätzen, wenn eine Simulation mit exakten Angaben zu den Schiffen aufwarten kann. Und für sie gibt es in diesem Spiel wieder reichlich Statistiken und bunte Balkendiagramme über Reichweiten, Waffenstärken und allem was alles sonst noch zu einer richtigen Seeschlacht gehört. Damit ist Harpoon Classic '97 so eine Art Mischung aus Schach und dem guten alten *Schiffe versenken*, wie wir es alle aus langweiligen Schulstunden kennen.

Seeschlacht im Internet

Damit Sie dieses Spiel nicht nur am heimischen PC, sondern auch mit Ihrem Cousin in China oder der Tanta in Togo spielen können, hat Interactive Magic außerdem noch zehn Gratis-Stunden beim Internet-Provider AOL in die Spielepackung gelegt. In dieser Online-Zeit können Sie mindestens eine Partie (allerdings nur eine von den kleineren) mit ihren Verwandten über das Internet ausfechten. Sollten Sie allerdings eine längere Session planen (wie gesagt, die können sich durchaus über ein paar Tage hinziehen) dann empfehlen wir das Spiel von Angesicht zu Angesicht. Andernfalls hat nur einer Spaß an Ihrem Game – nämlich die Telekom.

HARPOON CLASSIC '97

Alternativen:
The Complete Carriers at War 2
SSG ● ca. 120 Mark

Burning Steel
SSG ● ca. 120 Mark

Command & Conquer 2
Virgin ● ca. 100 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 SX-33 mit 4 MB RAM für Windows 3.1 oder 486 DX-50 mit 8 MB RAM für Windows 95, SVGA

Pro
Mission-Editor
10 AOL-Freistunden

Kontra
Kaum Video- oder Action-Sequenzen

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	9 von 20

TOTAL: 60

REVIEW

Blue Ice

Martin Mirbach zeigt einem störrischen Kronprinzen, worauf es im Leben wirklich ankommt. Und wehe, der Bengel wehrt sich...

Der König ist tot. Es lebe der König! So etwa läßt sich die Handlung von *Blue Ice* in den sprichwörtlichen zwei Sätzen zusammenfassen. Womit wir ausnahmsweise einmal ohne Einleitung direkt ins Spielgeschehen einsteigen. Außergewöhnliche Spiele erfordern außergewöhnliche Reviews. Und natürlich außergewöhnliche Spieler. Denn in Blue Ice übernimmt der Spieler die Rolle des zwölf Jahre alten Kronprinzen Edward, der das schwere Erbe seines jüngst verstorbenen Vaters antreten soll.

Anm. des Chefredakteurs: Da Du Schokokekse liebst, bist Du mit der Prinzenrolle eh sehr eng verbunden



1. Schon wieder lesen: In den Gedanken der Spielfiguren lauern zahlreiche Hinweise 2. Der Kronprinz flankiert von zwei seiner Angestellten, der Köchin Scraggend und ihrer Tochter, der Dienstmagd Pollyanna 3. Zeit, Raum und die Gesetze der Schwerkraft erscheinen in Blue Ice mitunter bedeutungslos 4. In diesem Teich gibt es viel zu entdecken: Einen Schlüssel, ein paar Münzen, ein Geheimnis in der Muschel, sogar der Fisch ist wichtig

Als Herrscher über das Reich Icia hat der Vater seinem Sohn einen gewaltigen Wust an Gesetzen und Verordnungen hinterlassen, die vor Merkwürdigkeit und Abstrusität nur so strotzen. Alle Dinge des täglichen Lebens sind in Icia per Dekret geregelt, etwa, daß außer dem Klavier im ganzen Land kein anderes Instrument gespielt werden darf oder nur bestimmte Speisen in einem Menü zugelassen sind.

Die Menschen von Icia sind durch die strenge Befolgung aller Direktiven dermaßen verunsichert, daß jedes soziale Leben im Staate bereits seit Jahrzehnten eingefroren ist. Ebenso liegt die Gefühlswelt des kleinen Prinzen total auf Eis. Steht nicht in Direktive 1784262, daß das Zulassen von Gefühlen keine klaren Entscheidungen mehr zuläßt? Wie gut für den Spieler, daß ein Zwölfjähriger seine Gefühlswelt nicht permanent abschalten kann. Vielleicht gelingt es Ihnen ja, das kalte Herz des Thronfolgers zu erwärmen, auf daß er seinem Volk ein milder und verständiger Herrscher werde. Ganz anders als seine Vorfahren.

Im Rausch der Sinne

Timothy Leary ist tot. Es lebe Timothy Leary! Wollte man auch das Gameplay in zwei Sätzen beschreiben, halte ich diese beiden für sehr geeignet. Denn in seiner Konzeption erinnert Blue Ice stark an einen psychedelischen LSD-Trip. Jedenfalls könnte ich mir ein halluzinatorisches Erlebnis in etwa so vorstellen, wo ich doch noch nie im Leben irgendwelche illegalen Drogen probiert habe (Wirklich nicht, das schwöre ich sogar bei der Seele meines Chefred, haha!).

Fünf Haupträtsel gibt es zu lösen, hinter jedem davon verbergen sich etliche kleinere Nebenrätsel. Wer schließlich alle Rätsel gelöst hat, hält quasi sämtliche Teile eines Puzzles in der Hand, das er nun nur noch zusammensetzen muß. Und wer schon mit normalen Puzzles seine Schwierigkeiten hat, sollte sich auch diese letzte Aufgabe im Spiel nicht allzu leicht vorstellen. Allein mit logischem Denken kommt man nämlich nicht



In Icia ist nur das Klavierspiel erlaubt



Nicht nur in der Bibliothek gibt's viel zu lesen



Rechts und links dieses Ganges befinden sich verschiedene Räume, und darin wiederum diverse Rätsel



Zahlreiche Rätsel befinden sich in diesem Haus, das wichtige Fragezeichen kommt diesmal als Rauch aus dem Schornstein

immer weiter, ganz wie der kleine Prinz Edward darf der Spieler seine Gefühle und Instinkte nicht vergessen und muß auch schon mal Entscheidungen aus dem Bauch heraus treffen.

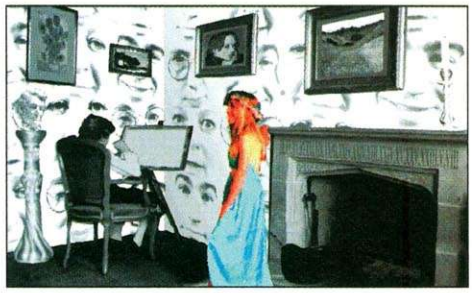
Anm. der Seele von Chef: Womit Du ja bekanntlich gar keine Probleme hast – bei dem Umfang

Dieser bewußte Verzicht auf permanente Logik zieht sich durch das gesamte Spiel, obwohl gerade zu Anfang die meisten Rätsel durch Aufmerksamkeit und Nachdenken gelöst werden können. Es gibt sowohl klassische Denksportaufgaben als auch optische und akustische Rätsel zu knacken. Damit der Spieler aber nicht ganz im Dunkeln tappt, wurden immer wieder Hinweise ausgelegt.

Logik mit Gefühl

Klickt man zum Beispiel auf eins der in vielen Bildern versteckten Fragezeichen, folgt ein gesprochener Hinweis, meist in Form eines Reims. Ebenso ist es möglich, die Gedanken aller in einem Bild vertretenen Spielfiguren zu lesen und daraus seine Schlüsse zu ziehen. Insgesamt wird das Spiel dadurch leider etwas zu textlastig, die ellenlangen Verse erfordern ununterbrochene Konzentration, die allerdings durch die surrealistischen Bilder und den dazu passenden Soundtrack immer wieder gestört wird. So schwankt man irgendwie ständig zwischen Verstand und Gefühl, was ein erfolgreiches Vorankommen nicht unbedingt leichter macht.

Apropos Soundtrack: Die gelungene Mischung aus 30 bekannten Musikstücken von Klassik bis Jazz paßt ebenso in das Gesamtbild des Spiels, wie die abwechslungsreichen, collagenartigen Grafiken, die so ganz anders aussehen als das, was wir sonst so in einem Adventure gewohnt sind. Da ist es wohl besser, Sie sehen sich die Screenshots auf diesen Seiten an und machen sich selbst ein Bild. Innovativ ist auch die Steuerung ausgefallen, die quasi mit dem Inventar verschmilzt. So bleibt das Spiel nach einigen Augenblicken der Eingewöhnung komplett und angenehm über die Maus steuerbar. Erwähnen sollte man noch die exzellenten Sprecher, und zwar in jeder Sprache. Von der CD kann die Version mit deutscher, englischer, französischer, spanischer oder italienischer Sprachausgabe installiert werden, und immer wird so akzentuiert gesprochen und betont, daß man mit dem Spiel sogar seine Sprachkenntnisse erweitern könnte.



Existiert die gute Fee namens Hope nur in der Phantasie des Prinzen?

In dubio pro reo

Ein endgültiges Urteil über Blue Ice abzugeben, fällt mir nicht leicht. Es handelt sich um ein sehr ungewöhnliches Adventure, das mich etwas an die alten Peter Gabriel-Geschichten erinnert. Oder an Programme, die wir sonst in der Multimedia-Abteilung besprochen haben, zum Beispiel *Meet Mediaband*. Alles in allem ist Blue Ice surrealistisch, anspruchsvoll, stellenweise nur schwer zugänglich und manchmal verwirrend. Es ist textlastig, nervt hin und wieder und kann nicht immer logisch angegangen werden. Es ist aber auch handwerklich sehr solide erstellt und mit vielen merkwürdig-interessanten Charakteren versehen worden. Wahrscheinlich ist es ganz einfach Geschmacksache. Und mir gefällt's nicht schlecht.



Icia

Aufwärmtraining

An dieser Stelle schon mal einige Tips zur Vorgehensweise in Blue Ice. Damit Sie wissen, wo's langgeht...

- ✔ Suchen Sie in jedem Bild nach dem Fragezeichen und klicken Sie es mit der Lupe an. Sie bekommen dann einige Tips zur geforderten Aufgabe.
- ✔ Lesen Sie unbedingt die Gedanken aller Personen im Spiel. Machen Sie sich auch mit deren Lebenslauf bekannt. Und vor allem: Lesen Sie zwischen den Zeilen.
- ✔ Denken Sie abstrakt. In Blue Ice sind nicht nur alltägliche Dinge greifbar, sondern auch die Sonne, ein glitschiger Fisch und vieles andere.
- ✔ Suchen Sie Orte, an denen Sie nicht weitergekommen sind, immer mehrmals auf. Die Zeit ist ein wichtiger Faktor im Spiel.
- ✔ Lesen Sie alles, was Sie bekommen können. Also nicht nur Bücher, sondern auch Speisekarten, Rezepte, Etiketten, etc.
- ✔ Blue Ice ist ein langsames Spiel mit Tiefgang, lassen Sie sich also nicht aus der Ruhe bringen.

BLUE ICE

Alternativen:
The Dark Eye
Inscape ● 94,95 Mark
Shine
BMG Interactive ● ca. 90 Mark
Versailles 1685 – Verschwörung am Hof
Cryo ● ca. 100 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Innovatives Spielkonzept
Außergewöhnliche Atmosphäre
Sound und Sprache vom Feinsten

Kontra
Zu textlastig
Nicht immer schlüssig

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

TOTAL: 76

Die Siedler II – Mission CD

Martin Mirbach baut sich ein neues Imperium in Sibirien und Südost-Asien auf

"Das Lebbe geht weida!", wie Dragoslav Stepanovic regelmäßig zu sagen pflegt, wenn es bei einem Verein nicht mehr so gut läuft. Dann packt der Bundesligatrainer mit serbisch-schwäbischem Akzent seine Maßanzüge und Edel-Zigarillos in den großen Koffer und sucht sich ganz schnell einen anderen Brötchengeber. Mit Sack und Pack, Mann und Maus, Frau und Kind bricht er seine Zelte ab und auf zu neuen Ufern. Er siedelt sozusagen um und unterwirft sich immer neue Spielerkulturen. Womit ich auch schon eine wunderbare Überleitung zum eigentlichen Thema dieses Reviews konstruiert hätte, der Mission CD von *Die Siedler II*.

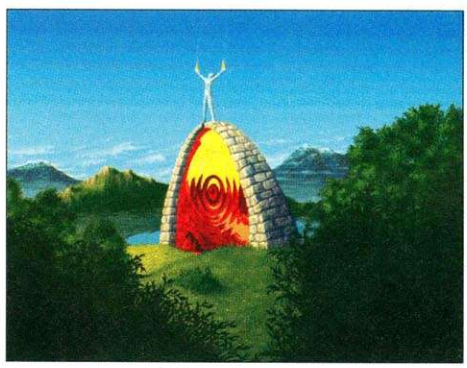
Auf ein Neues

Denn auch die liebevoll animierten Miniaturvölker, die jeden ihrer Besitzer viel länger als eigentlich geplant an den Bildschirm fesselten, machen sich auf zu neuen Ufern. Das wurde auch Zeit, immerhin haben schon 200.000 Spieler ihr sauer verdientes Kleingeld für den Quoten-Hit aus Mülheim auf den Tisch gelegt, und sie alle wollen mehr. Bei so vielen Süchtigen müssen wir wohl froh und dankbar sein, daß Blue Byte endlich neuen Stoff unters Volk bringt. Außerdem: Wer weiß, wie lange der Chefred. meine massiven Entzugserscheinungen noch toleriert hätte. So kann ich erst einmal in Ruhe durchatmen und versuchen, wenigstens ein paar Regreßansprüche des Verlages (wegen eingeschlagener Monitore, umgeknickter Joysticks, schwerer Körperverletzung mit bleibenden Folgeschäden und ähnlicher Nebensächlichkeiten) zu erfüllen.

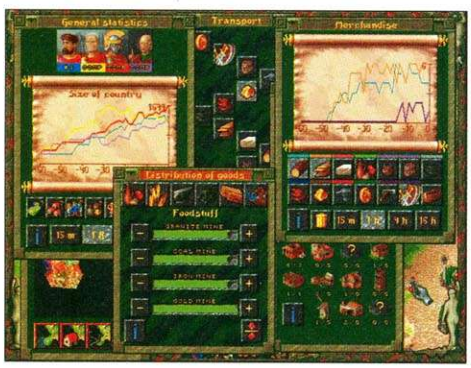
Als Urenkel von Octavius, dem Retter, darf ich derweil sieben Kontinente besiedeln. Viel Abwechslung ist also schon mal garantiert in den Eiswelten von Sibirien, dem Dschungel Südamerikas, den afrikanischen Wüsten oder den gleichfalls unwirschen Gegenden in Grönland und Asien.



Konfrontation der Kulturen. Die ersten Soldaten marschieren bereits in Richtung Grenze



Das Tor zum Glück. Eingefleischte Siedler wissen bereits, daß sie vor jeder Expansion da durch müssen



Für alle, die's genau wissen wollen, gibt's jede Menge Karten und Statistiken



Dieses Schiff ist gerade in den sicheren Hafen der Kirche eingelaufen. Sonst ist ja auch noch nicht viel los

Außerdem gibt es zwölf neue Freispielkarten, auf denen man Spielziel und alle erdenklichen Vorgaben frei definieren kann. Wer flugs eine zweite Maus an den COM-Port koppelt, kann sogar gegen eine dritte Maus (oder einen Mäuserich) vor demselben Bildschirm zocken. Highlight der Mission CD ist aber zweifellos der Karten-Editor, mit dem jedermann eigene Welten erschaffen und zum baldigen Besiedeln freigeben kann. Schneebedeckte Bergkuppen, sattgrüne Täler, frei positionierbare Sträucher, Bäume und Tiere – was auch immer Sie gern hätten, hier bekommen Sie es.

Kauf' mich!

Nach zwei erstklassigen Spielen mit Super-Verkaufszahlen (Siedler II, Schleichfahrt) wird auch diese Mission CD für eine weitere warme Dusche auf das tief verschneite Blue Byte-Hauptquartier in Mülheim sorgen. Und das zu recht. Großen Spaß, als Spiel im Spiel sozusagen, macht schon der Karten-Editor. Besonders, wenn man später beobachten kann, wie sich der eigene Chef an der extra für ihn entworfenen Härter-als-die-Härte-Umgebung die Zähnchen ausbeißt. Vielleicht sollte ich noch erwähnen, daß die Mission CD bereits im Handel ist, wenn Sie diesen Artikel lesen. Aber was soll's. Wer die Siedler kennt, wird die Mission CD sowieso kaufen.

DIE SIEDLER II – MISSION CD

Hersteller: Blue Byte
Preis: 39,90 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0, Die Siedler II-Vollversion

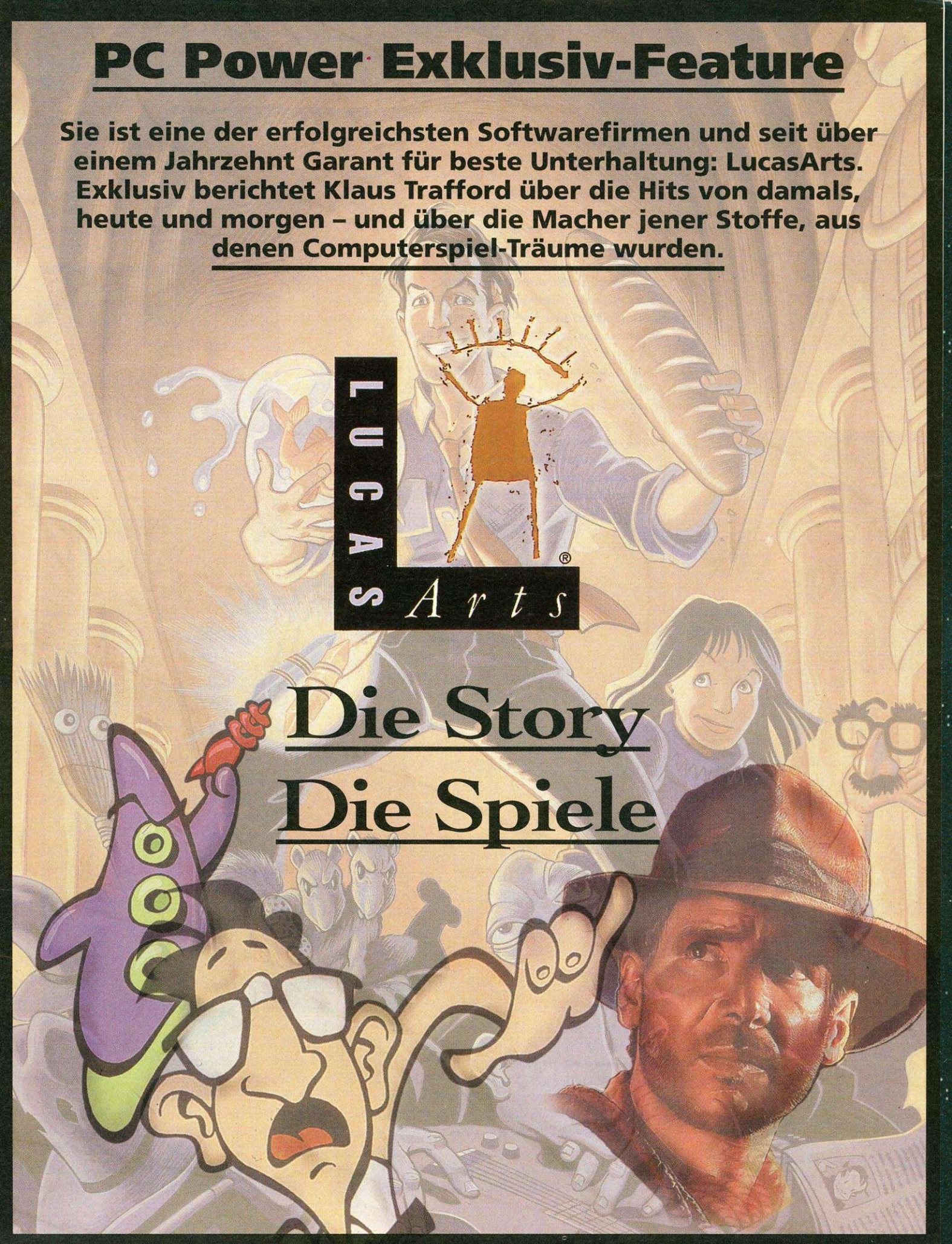
Pro
Sie haben Die Siedler II? Dann wissen Sie ja Bescheid!

Kontra
Warten Sie nur ab! Das gibt wieder 'nen Turkey.

Für Besitzer von Die Siedler II sehr empfehlenswert

PC Power Exklusiv-Feature

Sie ist eine der erfolgreichsten Softwarefirmen und seit über einem Jahrzehnt Garant für beste Unterhaltung: LucasArts. Exklusiv berichtet Klaus Trafford über die Hits von damals, heute und morgen – und über die Macher jener Stoffe, aus denen Computerspiel-Träume wurden.



Jetzt im Handel

Kapitel 1: Die Anfänge

George Lucas, Regisseur von *Star Wars* und Produzent der Filmreihe um Luke Skywalker und seine Freunde, hatte einen großen Wunsch: Er würde es gerne sehen, wenn sich seine Firma auch anderen Medien als dem Kinofilm widmen würde. Konkret meinte er damit Heimcomputer, die Anfang der Achtziger einen wahren Verkaufsboom erlebten. Neben Commodore führte eine Firma den Markt an, die nicht nur die Hardware, sondern auch die passenden Spiele lieferten – und außerdem jede Menge Erfahrung in Automatenspielen hatten: Atari. Genau jene Firma trat 1982 an die Macher von *Star Wars* heran – mit einem Vorschlag, dessen Folgen zu jener Zeit keiner auch nur ansatzweise hätte vorausahnen können: "Wie wäre es, wenn wir gemeinsam Computerspiele entwickelten?", lautete die Frage – und Begeisterung seitens der Mannschaft um George Lucas war die Antwort. Schließlich entsprach dies völlig seinem Wunsche. Das Kind bekam einen Namen: Lucasfilm Games.



Mit gänzlich neuartigen Programmiertricks entstanden zwei Spiele, die für die 8-Bit-Rechner-Serie von Atari entwickelt wurden: ***Ballblazer,*** ein futuristisches Zwei-Personen-Ballsportspiel mit Gleitern, und ***Rescue on Franctalus,*** ein Science-fiction-Kampfsportspiel. Für damalige Verhältnisse sensationell war die Grafik: Echtzeit-3-D-Animation mit ausgefüllten Flächen lieferten beide; Ballblazer glänzte zudem mit gesplittetem vollanimierten Bildschirm, Rescus on Fractalus setzte erstmals in Echtzeit berechnete Fraktalgebirge als Spiellandschaft ein.

Doch der erwartete finanzielle Erfolg blieb aus, was aber keineswegs an der Qualität der Spiele lag. Vielmehr waren Raubkopien in Umlauf geraten und vermasselten dem Hersteller das Geschäft. Allerdings sprach sich auf diese Weise auch schnell herum, daß die Sternenkrieger jetzt auch Computerspiele machten – und zwar nicht nur bei den meist jugendlichen Fans der Filme und den Spielefreaks, sondern auch bei anderen Herstellern – so auch bei Epyx und Activision.

Erstere hatten bereits etliche Hits für den Commodore 64 entwickelt und boten Lucasfilm Games an, gemeinsam etwas für des Deutschen liebsten Heimcomputer zu tun. Heraus kamen ***Koronis Rift*** und ***The Eidolon,*** wobei letzteres ein Quasi-Vorläufer von Descent war: Auch hier galt es, Höhlen zu durchfahren und Monster zu erledigen. Mit Activision schuf Lucasfilm Games das Action-Adventure Labyrinth, welches zwei Besonderheiten aufwies: Es basierte auf einem Film











("Die Reise ins ***Labyrinth***" mit David Bowie; George Lucas war "zufällig" der Ausführende Produzent des Streifens gewesen) – und es war das erste Spiel von Lucasfilm, das – sehr zum Leidwesen der XL/XE-Freunde – nicht für die 8-Bit-Ataris herausgebracht wurde.

Für Electronic Arts produzierte die Sternenkrieger-Division dann noch ***P.H.M. Pegasus*** und ***Strike Fleet,*** bevor es vor fast genau zehn Jahren, im Jahre 1987, zu einer alles entscheidenden Wende kam und die Firma ihre eigenen Spiele auch vertrieb. Schuld daran waren Dr. Fred, Ed, Edna, Tentakel – und eine Kettensäge, für die es kein Benzin gab...

PC Power Februar 1997

nicht viel los

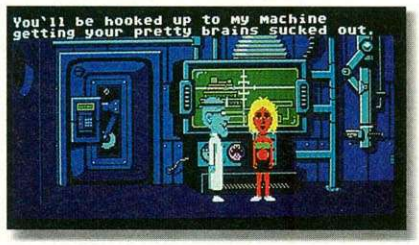
Kapitel 2: Dave, Zak, Indy und Guybrush

Das magische Wort heißt ***SCUMM*** und steht für ***SC***ripting ***U***tility for ***M***aniac ***M***ansion. Als man sich bei Lucasfilm Games dazu entschloß, das erste reine Adventure zu machen, wollte man nicht mit althergebrachten Techniken arbeiten. Zu jener Zeit, auf dem Commodore 64, war es nämlich üblich, einzelne Worte oder ganze Sätze per Tastatur einzugeben, damit die Spielfigur eine bestimmte Handlung verrichtete. SCUMM schaffte Abhilfe: Mit der Maus wurde auf einen bestimmten Punkt im Bild geklickt, die Spielfigur bewegte sich automatisch dorthin. Außerdem gab es ein Menü mit Standard-Befehlen wie "Schaue", "Rede", "Öffne", "Gehe", usw. Man konnte sich also voll auf das konzentrieren, was sich auf dem Monitor abspielte.

Dies allein hätte vermutlich schon gereicht, um Lucasfilm Games mit einem Schlag noch bekannter zu machen, als sie ohnehin schon waren. Wenn... ja, wenn da nicht ein gewisser Ron Gilbert gewesen wäre, der für den Entwurf von Maniac Mansion und die vielen, grandiosen Nachfolger verantwortlich zeichnete. Ihm haben wir es vor allem zu verdanken, daß wir heute auf eine ruhmreiche Ära von Super-Adventures zurückblicken dürfen.

Maniac Mansion (1987)

In Maniac Mansion leben einige seltsame Leute: Dr. Fred, ein pensionierter Hausarzt, der zum verrückten Wissenschaftker wurde, Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerinm deren Hobbies sogar einen Seemann erröten lassen würde, Weird Ed, ein militanter Jugendlicher mit Hamster-Tick – und seltsame Tentakel und ein süßes, junges Ding namens Sandy, die im Keller des Hauses gefangengehalten wird.



Sandys Freund Dave ist davon natürlich keineswegs begeistert, und so ruft er seine besten Kameraden zu Hilfe. Zwei davon (angeblich sollen es bei den meisten Spielern Sid und Bernard gewesen sein) bittet er, mit ihm ins Haus zu gehen, um dort die verrücktesten Abenteuer zu erleben, die man sich vorstellen kann. Je nachdem, wer außer Dave mit von der Partie ist, gibt es unterschiedliche Lösungswege. Und man muß höllisch aufpassen, denn überall lauern die bescheuerten

Maniac Mansion goes TV

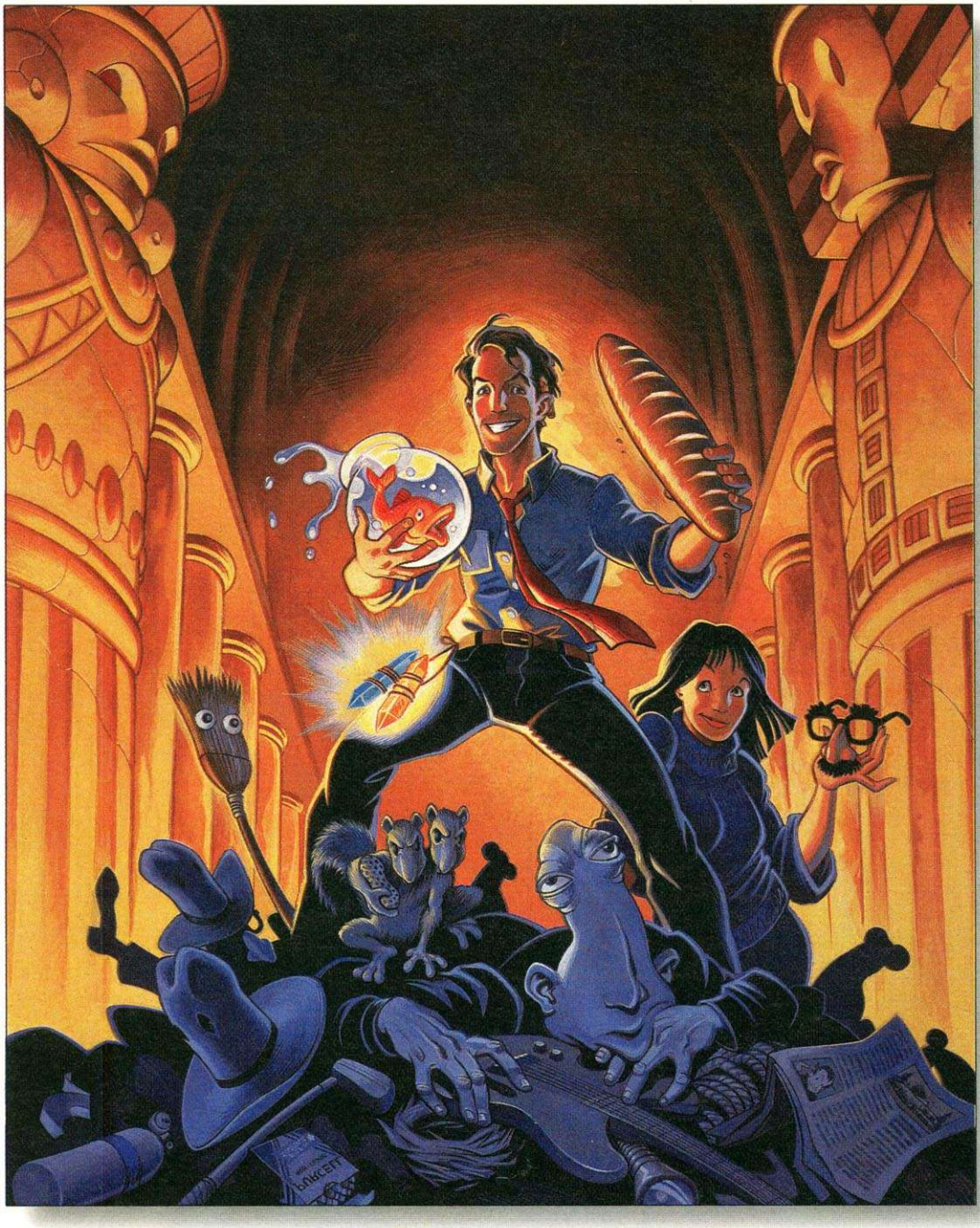
Sehr frei nach dem Computerspiel wurde in den Jahren 1990 bis 1992 die TV-Serie Maniac Mansion produziert. Der rote Faden, der die über 60 Folgen verband, war ein sehr aktiver Meteor, der sich im Keller des Hauses von Dr. Fred Edison (!) eingenistet hatte. Dieser Meteor benahm sich mitunter sehr seltsam und machte dem Wissenschaftler und dessen Familie das Leben schwer.

Parodistisch zog man mit der Serie alles durch den Kakao, was Rang und Namen hatte – was bereits bei den Rollennamen ersichtlich war: Die drei Kinder der Edisons heißen Ike, Tina und Turner!! Tina Edison wurde von Kathleen Robertson verkörpert, die hierzulande durch die Serie Beverly Hills, 90210 bekannt wurde. Zuletzt wurde Maniac Mansion von YTV Kanada im August 1995 als Wiederholung ausgestrahlt, in den USA lief MM am 4. September 1994 auf dem Family Channel zum letzten Mal. Hierzulande wurde sie beim früheren Sender Tele 5 ausgestrahlt – mit österreichischen Synchronsprechern! Vielleicht übernimmt ja eines Tages TM 3 auch diese Reihe...



Jetzt im Handel

Kapitel 2: Dave, Zak, Indy und Guybrush



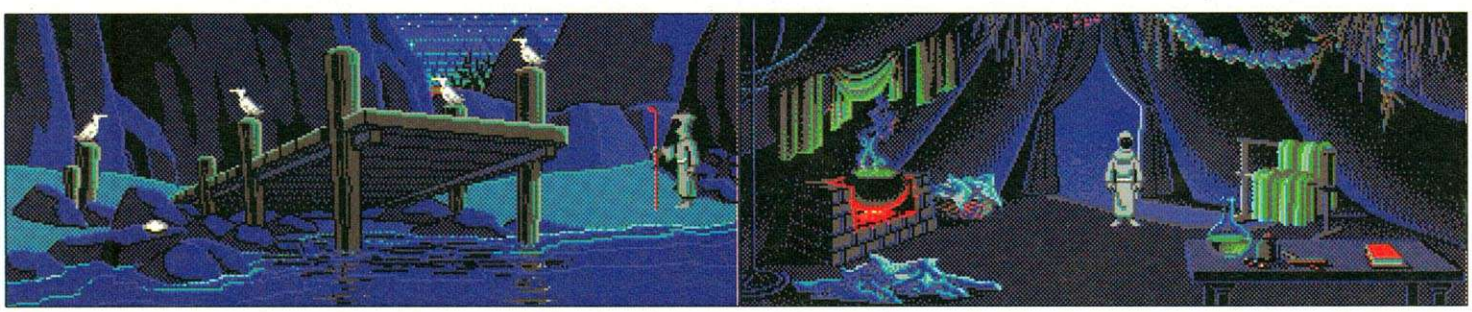
Bewohner des Hauses, um die ungebetenen Gäste kurzerhand einzulochen. Außerdem versperren Tentakel den Weg zu wichtigen Räumen, und eine fleischfressende Pflanze nutzt einem erst dann etwas, wenn man sie zum rülpsen bringt.

Nur eines fand man nicht. Man mag es kaum glauben, aber diese Frage beschäftigte die Spieler seinerzeit mehr als alles andere: Wo ist das Benzin für die Kettensäge? LucasArts, wie man sich später nannte, gab im folgenden Spiel die Antwort darauf.

Zak McKracken (And The Alien Mindbenders) (1988)

Entstanden 1988, entführt uns Zak McKracken an diverse Schauplätze der Welt und schließlich ins Weltall. Kein Wunder, denn Außerirdische haben eine Dummheitsmaschine gebaut, die langsam, aber sicher jedermanns IQ killt *(angeblich soll auch ein gewisser Martin Mirbach damit in Kontakt geraten sein...)*. Der Titelheld, der sonst für sein Revolverblatt nur über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl berichtet, macht sich auf, um die Welt zu retten. Zunächst solo und später mit Unterstützung einiger Mädels, die ebenfalls nicht von den Außerirdischen erwischt wurden, gilt es, sehr viele Rätsel zu knacken, bevor die Welt wieder zu dem wird, was sie einmal war.

Wie schon bei Maniac Mansion gibt es zwischendurch Filmsequenzen, die zeigen, was derzeit an anderen Orten der Welt oder im All jeweils geschieht. Irgendwo wird Zak einen Benzinkanister finden – wenn der Spieler diesen untersucht, teilt einem das Programm mit, daß der Kanister in einem anderen Spiel gebraucht wird. Übrigens entsprachen die Namen der weiblichen Helden Annie, Melissa und Laurie



nicht viel los

den jeweiligen Partnerinnen der Programmierer, und mit Leslie wurde auch Ron Gilberts bessere Hälfte nicht vergessen.

Nach Zaks Abenteuern wechselte man kurzfristig das Genre, um mit ***Battlehawks 1942*** sich erstmals einem Flugsimulator zu widmen. Lary Holland schuf diesen Klassiker um die Ereignisse im Luftkrieg USA-Japan, der zwei wichtige Voraussetzungen, die heute Genre-Standard sind, bereits erfüllte: Realitätsnähe und ein 200seitiges Handbuch.

Wenig bekannt ist, daß LucasArts im gleichen Jahr auch ihr erstes Lernprogramm entwickelte: ***Life Story: The Race for the Double Helix*** war der Prototyp für Multimedia-Programme, die sich mit der Erforschung und der Struktur der DNA widmen. Jeff Goldblum ("Die Fliege", "Jurassic Park") übernahm die Hauptrolle in dem später von Wings for Life fertiggestellten Produkt, das 1992 an Schulen verteilt wurde.

Indiana Jones and the Last Crusade (1989)

Zur gleichen Zeit arbeitete die Truppe um Ron Gilbert am eigentlichen Zak-Nachfolger, in dem es um eine geheimnisumwitterte Affeninsel ging, doch ein Kinofilm sorgte dafür, daß dieses Projekt vorerst auf Eis gelegt wurde. Steven Spielberg drehte gerade "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug", und Spielbergs Busenfreund George Lucas fand, daß man parallel zum Kinostart eigentlich das Adventure zum Film herausbringen sollte. Ron Gilbert, David Fox und Noah Falstein mußten unter Zeitdruck arbeiten, damit das Spiel rechtzeitig fertig wurde. Außerdem war es das erste SCUMM-Adventure, das nicht mehr für den C64, sondern für 16-Bit-Rechner, sprich Amiga und PC, konzipiert war, was erhöhte Anforderungen an die grafische Gestaltung bedeutete.

Sowohl George Lucas als auch Spielberg selbst tauchten in der Games-Division auf, um den Machern bei der Arbeit über die Schulter zu schauen. Steven zeigte bei dieser Gelegenheit auch besonderes Interesse an Battlehawks 1942, was zur Folge hatte, daß ihm ein Lucasfilm Games-Mitarbeiter einen Rechner ins Büro stellte, damit der Regisseur sein Lieblingsspiel zocken konnte, wann immer er wollte.

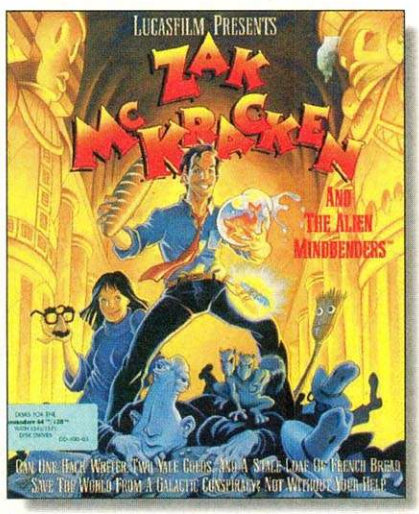


Indiana Jones and the Last Crusade hält sich teilweise an die Vorlage, jedoch haben es Kenner des Films keineswegs leichter, ans Ziel zu kommen. Es geht um den Heiligen Gral, einem Kelch, der jedem, der aus ihm trinkt, Unsterblichkeit verleiht. Genau jenen richtigen gilt es am Schluß aus mehreren auszuwählen – und es muß keineswegs der gleiche sein wie im Film. Darüber hinaus können die Helden auch ihr Leben verlieren, wenn sie nicht genauestens aufpassen. Denken, reagieren und kämpfen ist angesagt – und natürlich kann der computerisierte Held genauso gut mit der Peitsche schwingen wie Harrison Ford in der Filmvorlage.

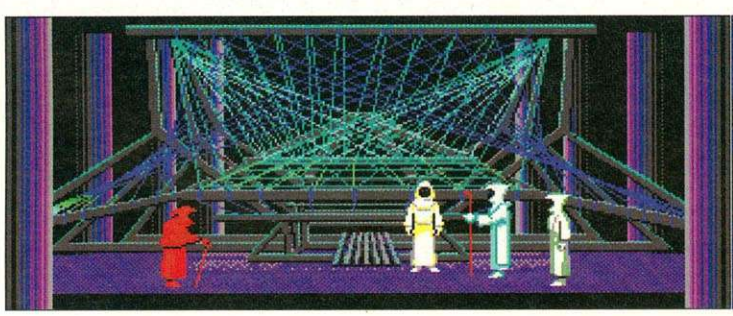


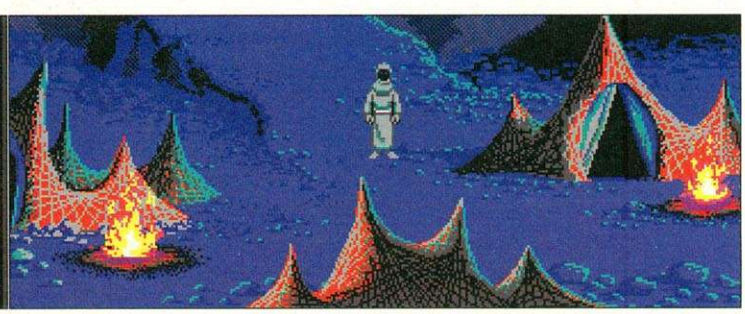


Kurz danach erschien der Battlehawks-Nachfolger ***Their Finest Hours: The Battle of Britain,*** der u.a. als beste Flugsimulation des Jahres 1989 ausgezeichnet wurde. Doch noch war die große Stunde der LucasArts-Flugis nicht angebrochen. Mit ***Pipe Dream*** schuf man ein wenig Strategie-Spiel, und mit ***Mac Magic*** ein weiteres Programm, das wie schon Life Story für Macintoshs an Schulen produziert wurde.



Das nächste Spiel, ***Loom,*** war der überaus geglückte Versuch, etwas Neues zu machen. Während andere Spiele nur vorgaben, ein interaktiver Film zu sein, in den der Spieler eingreifen





Jetzt im Handel

Kapitel 2: Dave, Zak, Indy und Guybrush

konnte, handelte es sich bei diesem grafischen (Mark Ferrari) Meisterwerk wirklich um einen solchen. – Das Spiel finden Sie als uneingeschränkte, komplett deutsche Vollversion auf unserer Cover-CD, weitere Hinweise auf den Heftseiten 8 und 9.

Ein weiteres Adventure schoß dann endgültig den Vogel ab, das eigentlich schon früher hätte herauskommen sollen. Vielleicht war es aber gut so, daß es bis 1990 dauerte, denn LucasArts schuf sein bis dato bestes Adventure überhaupt.

The Secret of Monkey Island (1990)

Guybrush Threepwood ist ein junger Mann, der gerade auf Melee Island angekommen ist. Hier möchte er lernen, wie man ein Piraten-Kapitän wird. Doch Guybrush hat ja keine Ahnung, welch seltsame Dinge auf der Insel, um sie herum und vor allem auf der geheimnisvollen Affeninsel, dem Monkey Island, vor sich gegangen sind. Bald wird der Held erfahren, daß es Ereignisse gibt, vor denen sich sogar Piraten fürchten. Drei Prüfungen gilt es zu bestehen, um sich der Piraterie würdig zu erweisen, wobei man auch mehr über die Personen und Gebräuche der Gegend lernt. Falsche Fährten und nutzlose Objekte gibt es genauso wie viele verzwickte Rätsel, an denen Fans noch heute verzweifeln.

Mit ***Night Shift,*** einem Action- und Tüftelspiel in Zusammenarbeit mit dem englischen Programmierteam Attention to Detail, PCM Ltd. und Lucasfilm Games, und Larry Hollands großartigem ***Secret Weapons of the Luftwaffe*** (als Vollversion auf der Januar-Power) sorgte man bis zum Herbst 1991 für Software-Nachschub. Allerdings standen bereits wieder die Adventure-Fans auf der Matte und schrien nach einem weiteren Titel für ihre Sammlung. Man war aber nicht sicher, ob es noch etwas geben würde, was den Erfolg von The Secret of Monkey Island wiederholen könnte. – Es gab, und nicht nur das: Das nächste Adventure schlug alle nur denkbaren Rekorde. In den Lesercharts diverser Zeitschriften hielt es sich zwei Jahre lang tapfer unter den Top 3. Es ging zurück auf die Affeninsel...





Monkey Island 2: LeChucks Revenge (1991)

Die Geschichte setzt dort ein, wo The Secret of Monkey Island aufhört: Guybrush Threepwood hat den Geisterpiraten LeChuck vernichtet und seine wahre Liebe, die Gouverneurin Elaine Marley, gerettet. In den letzten Monaten ist der Held auf die Suche nach dem größten Schatz aller Zeiten gegangen, Big Whoop genannt, und schließlich auf Scrabb Island gelandet. Auf der Suche nach Abenteuern, Schätzen und der Rettung seiner Ehre begegnet der Held u.a. LeChucks Geist, der – wie der Titel bereits andeutet – auf Rache sinnt.

Monkey Island 2 sollte Amiga-Besitzer zur Weißglut bringen, denn es wurde auf sage und schreibe elf Disketten geliefert – allerdings sollte es auch das vorletzte Spiel sein, daß LucasArts für diesen Rechner produziert hatte. Es zeichnete sich deutlich ab, daß der PC in Zukunft die überhand gewinnen würde, und LucasArts tat mit seinem übernächsten Titel ein übriges, um die Erwartungen der PC-Besitzer um ein Vielfaches zu übertreffen. Ausgangspunkt hierfür war aber nicht ein PC-Spiel, sondern eines für das Nintendo Entertainment System (NES): Star Wars.

Die Reihe der Lernprogramme wurde unterdessen mit Taking Charge of Your Life fortgesetzt, einem Multimedia-Programm für Gymnasiasten und werdende Studenten über Fragen in Sachen Jobs, Ausbildung und Finanzen. Außerdem wurden The Secret of Monkey Island und Secret Weapons of the Luftwaffe als allererste CD-ROM-Titel auf den Markt gebracht. Das folgende Adventure brachte dann die Fans völlig aus dem Häuschen, denn die Helden der CD-ROM-Fassung von Indy IV konnte wahrhaftig "reden"...

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)

Lange bevor Spielberg sich darüber auch nur annährend Gedanken machte, sorgte LucasArts für eine Fortsetzung der Abenteuer des Indiana Jones. Das erste Adventure (sieht man einmal von Loom ab) ohne Mitwirkung von Ron Gilbert basierte auf einer Original-Story von Hal Barwood und Noah Falstein. Außerdem hatte man es geschafft, zum allerersten Mal die Fortsetzung eines Kinofilms als Spiel herauszubringen, ohne daß es einen solchen je gegeben hätte.

Das Spiel beginnt im Barnett College, wo Indiana Jones nach einer geheimnisvollen Statue sucht. Dabei findet er Hinweise auf die versunkene Stadt Atlantis. Verfolgungsjagden mit dem Auto, ein Ritt auf Kamelen, Ballonfahrten, das Steuern eines U-Bootes und die Bedienung der Maschinen von Atlantis sind Stationen des Adventures. Der Erfolg hängt sehr oft von schneller Reaktion und dem richtigen Knopfdruck im richtigen Moment ab.

Die Star Wars-Reihe fürs NES wurde mit ***The Empire Strikes Back*** fortgesetzt, außerdem erschien für die Konsole ***Defender of Dynatron City. Super Star Wars*** für das SuperNES war das ideale Weihnachtsgeschenk 1992, und bei LucasArts fielen zwei Entscheidungen. Zu dieser Zeit war *Wing Commander* von Origin in aller Munde, da es aber auf dem Amiga keine sehr gute Figur machte, beschloß man, kein weiteres LucasArts-Spiel mehr für diesen Rechner zu produzieren – und schon gar nicht eines, das Wing Commander Konkurrenz machen sollte. Viel wichtiger aber war, daß man gesehen hatte, wie groß die Nachfrage bei den Nintendo-Star-Wars-Spielen gewesen war. Was lag da näher, als den Grundstock zu legen für eine ganze Reihe von PC-Action-Spielen, die dorthin führten, wo einst 1977 der Aufstieg des George Lucas begann: Irgendwo in einer weit entfernten Galaxie...

PC Power Februar 1997



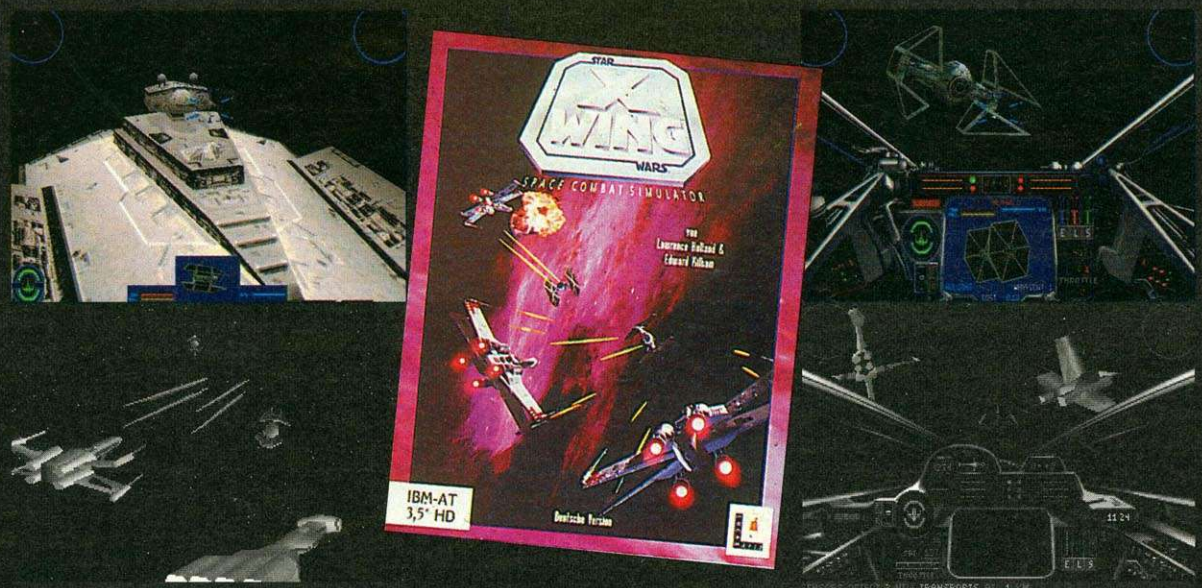
Jetzt im Handel

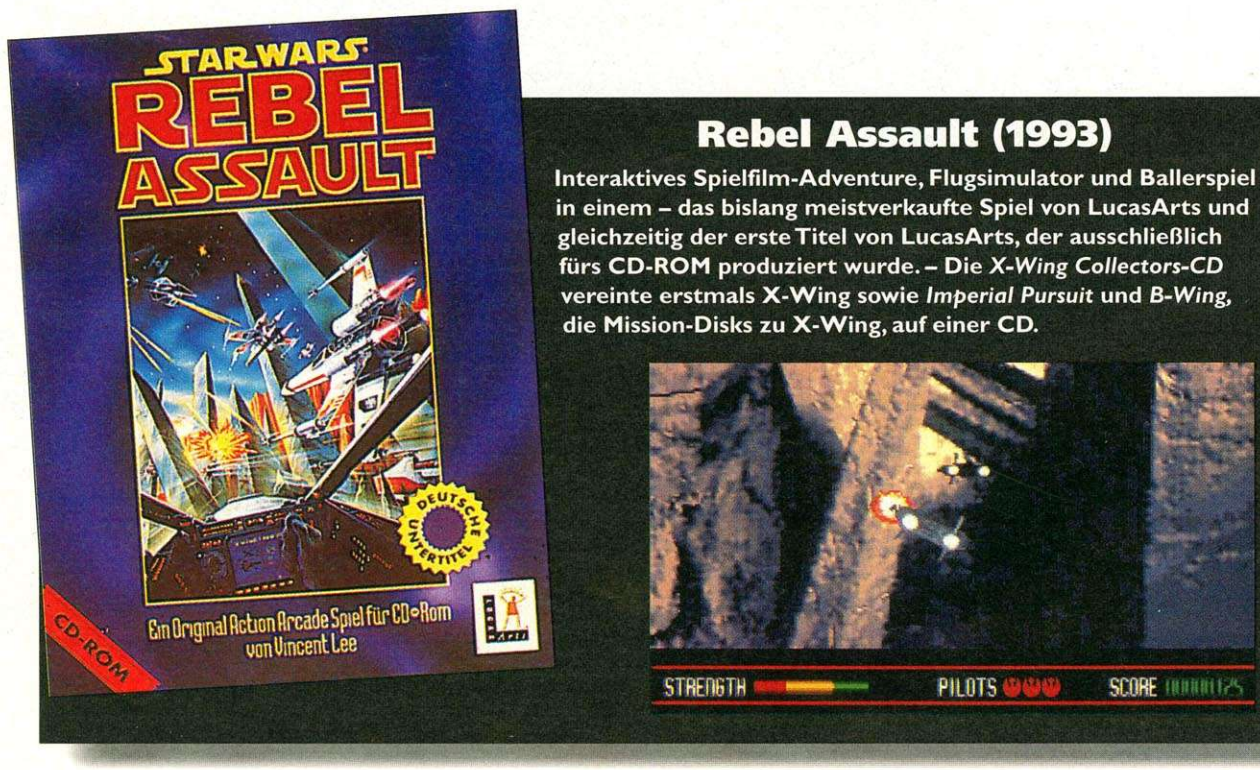
Die Rebellen

Da wir bereits in der Mai-Ausgabe 1996 ausführlich über die Star Wars-Spiele von LucasArts berichteten, wollen wir in diesem Special lediglich kurz und anhand von Bildern auf die Erfolgsreihe eingehen. Einen Titel freilich mußten wir auslassen, mit dem sich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften befaßte und als ebensolche einstufte – sogar in der überarbeiteten deutschen Version. Hier nun also eine übersicht der bisher produzierten Star Wars-Spiele.

X-Wing (1993)

Das erste Spiel der Reihe war ein völlig innovatives Weltraum-Spiel. Kinoreife Szenen spielten sich auf den Monitoren der begeisterten Fans ab – Star Wars war plötzlich wieder in aller Munde.





Rebel Assault (1993)

Interaktives Spielfilm-Adventure, Flugsimulator und Ballerspiel in einem – das bislang meistverkaufte Spiel von LucasArts und gleichzeitig der erste Titel von LucasArts, der ausschließlich fürs CD-ROM produziert wurde. – Die *X-Wing Collectors-CD* vereinte erstmals X-Wing sowie *Imperial Pursuit* und *B-Wing*, die Mission-Disks zu X-Wing, auf einer CD.

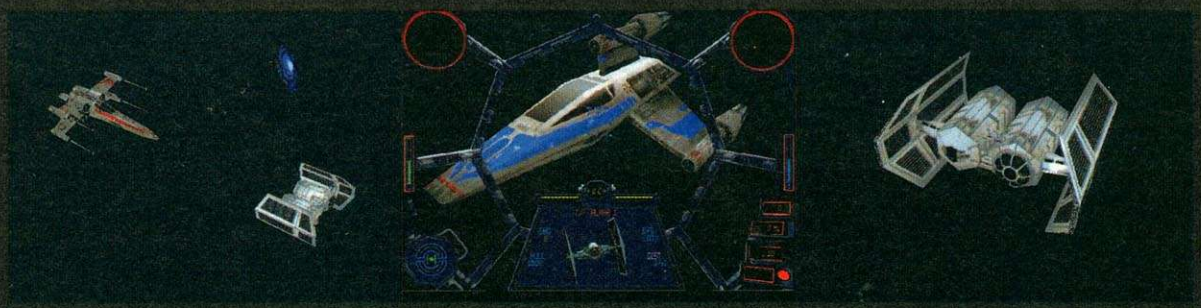
PC Power Februar 1997

nicht viel los

Tie Fighter (1994)

Der Nachfolger von X-Wing. Zu diesem Spiel gab es kurz darauf eine Mission-Disk unter dem Titel *Defender of the Empire*. In einer 1995er Release erschienen beide Programme vereint auf CD-ROM, zusätzlich gab's neue Missions zu bestehen und neue Raumschiffe. Der Titel: *Tie Fighter CD*. (Im gleichen Jahr landete eine weitere Star Wars-Episode, mit der LucasArts an den Erfolg von 3-D-Ballerspielen anknüpfen wollte, auf dem Index: *Dark Forces*. Bilder hieraus dürfen wir leider nicht zeigen.)

Außerdem erschien *Star Wars Screen Entertainment*, ein Screen-Saver für Windows, bei dem man u.a. auch einen Blick ins Drehbuch der Filme werfen konnte und die spektakulärsten Action-Szenen zu sehen bekam.





Rebel Assault II

LucasArts hat das Medium CD-ROM voll im Griff, kann aber trotz bester Voraussetzungen nicht gegen den Erfolg von Wing Commander III und später Wing Commander IV ankommen. In das so produktive Label kehrt langsam Ruhe ein – doch es ist nur die Ruhe vor einem neuen Sturm.



Jetzt im Handel

Kapitel 3: Tentakel, Sam&Max und Steven Spielberg

Bereits nach Abschluß von Monkey Island 2 kursierte in der Software-Branche und bei den Fans das Gerücht, LucasArts arbeite an dem Nachfolger eines überaus erfolgreichen Adventures. Natürlich glaubte jeder, dabei handele es sich um Monkey Island 3, und so häuften sich beim Hersteller die Fragen, wann Guybrush denn nun endlich wieder in Aktion treten würde.

Doch LucasArts verneinte – es würde keinen weiteren Affeninsel-Teil geben (inzwischen wissen wir es besser, mehr dazu im letzten Kapitel dieses Features). Mit dem Nachfolger hatte man aber dennoch recht, denn der Adventure-Erstling, Maniac Mansion, sollte zurückkehren – als Bestandteil eines völlig neuen Spiels, bei dem aber liebe, alte Bekannte zu neuem Computerleben erweckt wurden...

Maniac Mansion II: Day of the Tentacle (1993)

LucasArts wollte einen neuen Trend nutzen und schuf mit Maniac Mansion II: Day of the Tentacle eine Disketten-Version mit einem fast zehnminütigen Comic-Film als Einleitung und eine CD-ROM-Fassung mit Sprachausgabe und überaus witzigen Animationsfilmen. Als Gimmick baute man das Original-Spiel (allerdings unverändert und somit lediglich mit Soundunterstützung über den eingebauten PC-Lautsprecher) mit ein. DOTT, wie es vielerorts genannt wird, weiß aber nicht nur durch seine Technik und die herausragende, geradezu expressionistische Grafik zu überzeugen, sondern auch durch eine tolle Story.



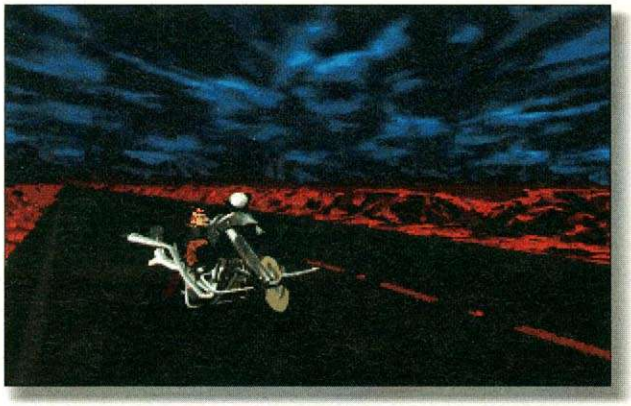
Das purpune Tentakel, am Ende des ersten Teil noch verhaftet und in Gewahrsam genommen worden, trinkt eines schönen Tages von einem kontaminierten Bach. Die Folge: Es hat das dringende Bedürfnis, die Welt zu erobern, was seinem Begleiter Grün-Tentakel natürlich ganz und gar nicht gefällt. Es schickt daraufhin Weird Eds Hamster zu Bernard und seinen Freunden Hoagie und Laverne, die sich daraufhin auf den Weg zu Dr. Freds Behausung machen. Dieser wiederum sperrte beide Tentakel ein und sucht nun verzweifelt nach einer Formel, wie man Purpur-Tentakel wieder ruhigstellen kann.

Eigens zu diesem Zweck hat er eine Zeitmaschine gebaut, mit der Hoagie in die Vergangenheit und Laverne in die Zukunft reisen muß, während Bernard die Gegenwart unsicher macht. Sprechende Pferde, Skunk-Weitwurf und diverse historische Persönlichkeiten wie George Washington sind Stationen des total abgefahrenen Spiels, das in meiner persönlichen Ewigenliste einen der vordereren Plätze belegt.

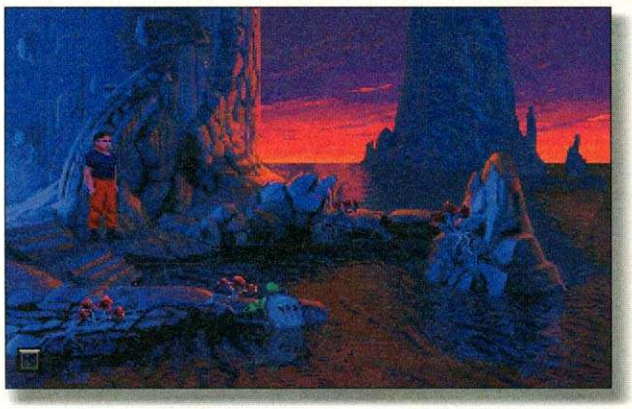
Sam & Max Hit the Road (1994)

Ein Hund und ein Kaninchen, das sind Sam und Max, die Helden eines Comic-Adventures, das längst nicht so erfolgreich war wie DOTT. Was in erster Linie daran lag, daß die Rätsel weitaus weniger knackig waren als bei allen Vorgängern – LucasArts hatte allerdings auch von Anfang an eine deutlich jüngere Zielgruppe im Auge gehabt.

nicht viel los









Die Abenteuer der beiden basierten auf einem Comic, was im Spiel denn auch überdeutlich wurde. Wenn man sich aller-dings von den Vorstellungen, die man an LucasArts-Adventure hat, löst, wird man bei Sam&Max durchaus Qualitäten entdecken, die es zu einem empfehlenswerten Detektiv-Spiel machen. Einen weiteren Rückschlag gab es mit dem folgenden Spiel...

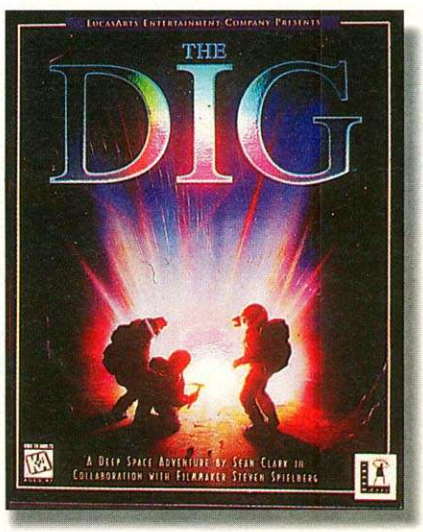
Full Throttle – Vollgas (1995)

"Ein interaktiver Road-Movie", hieß es auf der Verpackung, und genau das war es denn auch, was sich hinter dem Titel Full Throttle (deutsch: Vollgas) verbarg. Ben, der Anführer einer Motorrad-Gang, steht unter Mordverdacht und muß seine Unschuld beweisen. Dazu sammelt er Indizien, durchsucht Räume, trifft die Tochter des Ermordeten und findet den Schuldigen – um am Ende in einen der schönsten Sonnen-untergänge der Computergeschichte davon zu brausen.

Unmut wurde laut, als man feststellte, daß Full Throttle – Vollgas rein gar nichts mehr mit früheren Adventures zu tun hatte. Im Gegenteil, in weniger als sieben Stunden hatte man es durchgespielt, und die meiste Zeit bekam man mehr oder weniger lange (grafisch überzeugende) Filme zu sehen, je nachdem, was der Held gerade auf Mausklick des Spielers unternehmen sollte. Wäre Full Throttle genauso mit Rätseln gespickt gewesen wie beispielsweise Monkey Island 2, so hätte es sich garantiert in die Herzen der Fans gespielt. Denn eine gute Story ist vorhanden! Doch es gab ja noch Hoffnung, denn mittlerweile wartete man auf das Adventure, bei dem kein geringerer als Steven Spielberg seine Finger im Spiel haben sollte...

The Dig (1995)

Spielbergs Beteiligung war längst nicht so groß, wie man es zunächst vermutet hatte. Er diente "lediglich" (aber immerhin) als Co-Designer für ein Sciencefiction-Epos, das spielerisch wieder an die alten Erfolge anknüpfte und mit Special Effects durch Industrial Light and Magic, jener Firma, die für die Effekte in allen neueren Spielberg-Filmen und natürlich Star Wars verantwortlich ist, aufwarten kann. Das anfangs als größtes Adventure seit Indiana Jones IV angekündigte Spiel bekam zwar durchweg sehr gute Noten und verkaufte sich auch gut, blieb jedoch etwas hinter den Erwartungen zurück.



Als LucasArts sein erstes Spiel für Kinder, Mortimer and the Riddles of the Medaillon herausbrachte und man außerdem ein neues Star Wars-Spiel ankündigte, glaubten manche, diese Firma habe das Adventure-Genre nun endgültig auf Eis gelegt. Zudem wurde das vor einem halben Jahr erschienene Afterlife, ein Civilisation-Clone, auch nicht gerade ein Hit. Was war los bei den Sternenkriegern? – Die Antwort kannte man längst, und während der Herbst-ECTS in London ließ man die Bombe platzen.

Jetzt im Handel

Kapitel 4: Die Zukunft

Die Titel des Jahres 1997 werden ***X-Wing vs. TIE Fighter, Rebellion, Outlaws*** und ***The Curse of Monkey Island*** sein. Das erfuhr die Fachpresse bereits auf der Herbst-ECTS 1996 in London. Nur: Die Informationen waren eher spärlich, so richtig wollte man bei LucasArts nicht mit der Sprache 'rausrücken. Um so erfreuter war ich, bei der Recherche zu diesem Feature nicht nur deutlich mehr Material zu den angekündigten Produkten zu erhalten, sondern auch noch von einem Titel zu erfahren, zu dem zwar noch keine Bilder vorliegen, der aber bislang von LucasArts streng geheimgehalten wurde: ***Yoda Stories.***



X-Wing vs. TIE Fighter

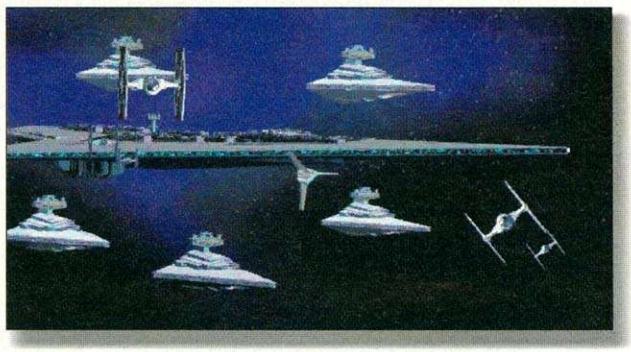
Der nächste Star Wars-Titel von LucasArts ist weder ein Upgrade noch eine Kompilation der beiden Vorgänger *X-Wing* und *TIE Fighter,* sondern eine völlig neue Weltraum-Action-Simulation. Da der Inhalt – wie so oft – in diesem Genre eine eher untergeordnete Rolle spielt, konzentrieren wir uns lieber auf die technische Seite des Programms.

Man sollte, dies gleich vorweg, mindestens P75 oder 486DX 100 mit Windows 95, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk und eine DirectX-kompatible Grafikkarte besitzen. An Mehrspieler-Modi wurde natürlich auch gedacht. Zwei Leute können Kopf an Kopf via Modem und Null-Modem-Kabel spielen. Im Netzwerk können bis zu acht Spieler mit- oder gegeneinander antreten, es werden IPX und TCP/IP unterstützt. Einige Missions sind allerdings speziell für Einzelspieler gedacht. Kurz nach dem Release, dessen Termin noch nicht 100prozentig feststeht, wird es auch ein Demo geben.

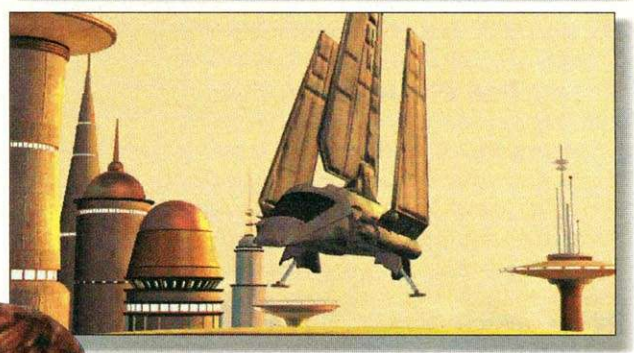


Star Wars Rebellion

Im Frühjahr schlägt die Stunde der Rebellen. Und der Spieler fühlt sich in eine neue, bislang ungewohnte Rolle versetzt: Er übernimmt den Part eines Herrschers (oder, wie es in gutem Englisch heißt, *strategic commander*) über alle Kräfte und Planeten, wahlweise auf Seiten des Galaktischen Imperiums oder der Rebellischen Allianz. Auch hier wird es Single- und Multiplayer-Modi geben, allerdings gibt es einen wesentlichen Unterschied zu X-Wing vs. TIE Fighter: Mit stumpfer Ballerei wird man nicht allzu weit kommen. Entscheidet man sich beispielsweise für das Imperium, müssen Luke Skywalker und





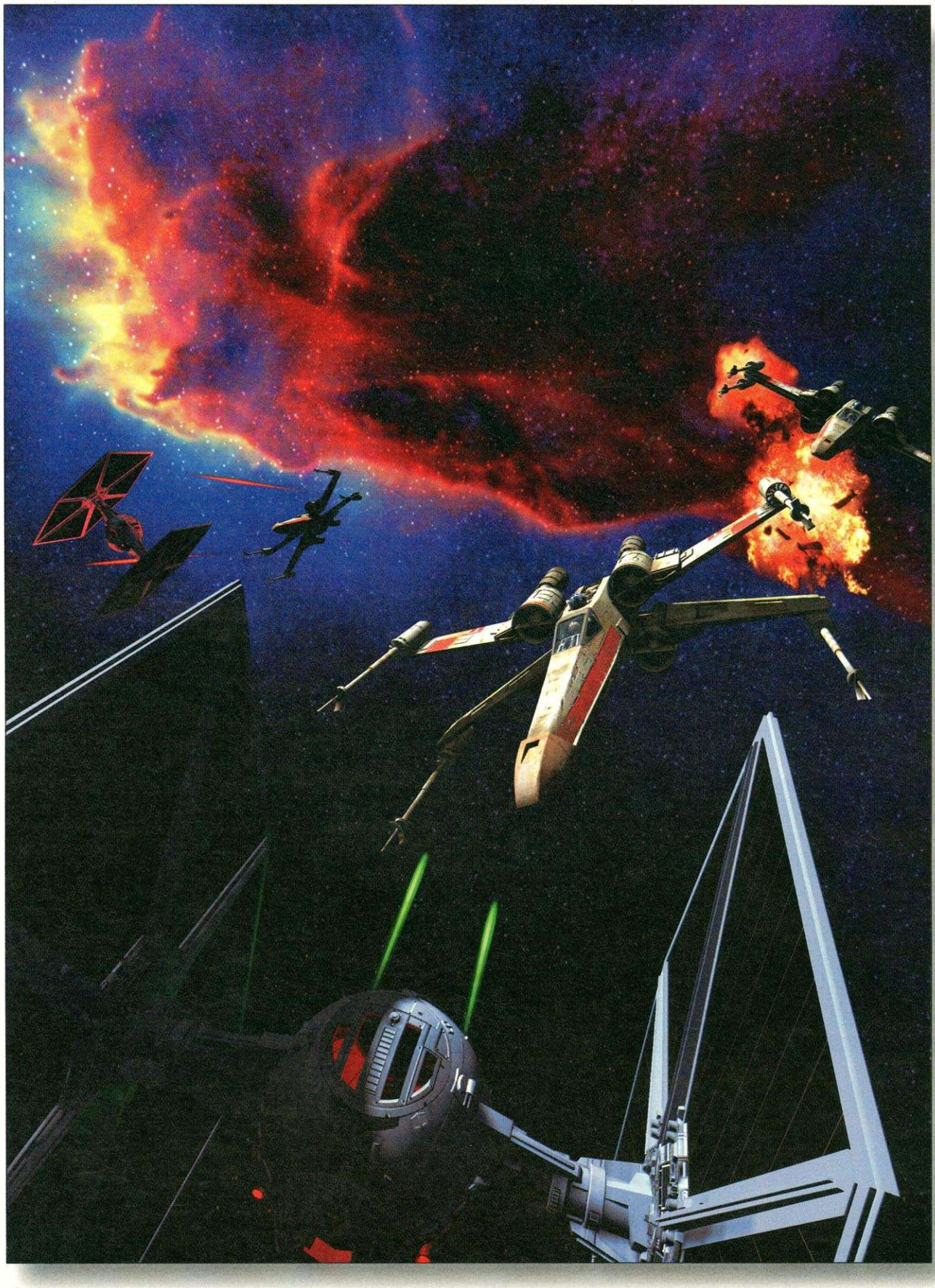




Mon Mothma gefangengenommen und das Hauptquartier der Rebellen zerstört werden. Strategie ist also angesagt. Und genau für Fans dieses Genres wird Star Wars Rebellion produziert.

Rebellion setzt in der Zeit kurz nach der Zerstörung des erstes Todessterns ein. Das Imperium hat sich schnell von dem Schock erholt und geht erneut gegen die Rebellen vor. Allerdings ist es damit nicht getan: Auch die Erforschung und Eroberung fremder Planeten und somit die Vorherrschaft im Weltraum ist

nicht viel los



Jetzt im Handel



von großer Bedeutung. Die Loyalität der Planetenbewohner zu gewinnen, ist fast schon der halbe Sieg. Sollten sich zwei konkurrierende Flotten auf ein und demselben Planeten begegnen, schaltet Rebellion vom strategischen in den taktischen, spricht Kampfmodus in 3-D.

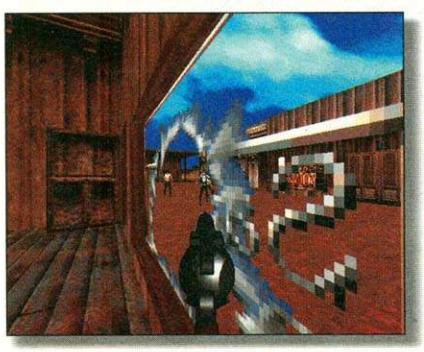


Neben Luke Skywalker werden Ihnen auch weitere Charaktere aus der Star Wars-Saga begegnen, wie beispielsweise Han Solo oder Darth Vader, und Sie haben die Möglichkeit, von deren Erfahrungen regen Gebrauch zu machen. Um das Spiel zu einem erfolgreichen Ende zu bringen, gilt es, in diversen Missionen sein diplomatisches Geschick unter Beweis zu stellen. Ebenso werden Sie aber auch mit Rettungsaktionen und Sabotageakten beauftragt werden. Für jeden Spieler ist also etwas dabei...

Yoda Stories



Es gibt noch keine Fotos, keinen genauen Termin und der Titel wurde bisher geheimgehalten. Uns gegenüber hat LucasArts sein Schweigen gebrochen: Mit Yoda Stories kommt das zweite Desktop-Adventure *(nach Indiana Jones' Desktop Adventures)*, und es dürfte den etwas enttäuschenden Vorgänger bei weitem übertreffen. Sie übernehmen die Rolle des jungen Jedi-Ritters Luke Skywalker während der Ausbildungszeit beim weisen Yoda in den Sümpfen von Dagobah.



Eine ganze Reihe an Aufgaben, darunter die Rettung von Han Solo vor den Klauen der teuflischen Bounty-Jäger und das Finden eines Jedi-Artefakts, gilt es zu bewältigen. Ein besonderes Feature wird sein, daß der Spieler selbst die Größe der jeweiligen Welten bestimmen kann. So kann die Lösung der einzelnen Episoden Minuten, aber auch Stunden dauern. Und: Es wird auch jede Menge Action geben, in der Hauptsache aber adventure-typische Elemente wie Puzzles oder Gespräche. Und mal ehrlich: Wird es nicht langsam mal Zeit, daß es ein Star Wars-Adventure gibt? Freuen wir uns also drauf...

The Curse of Monkey Island

Auf diesen Titel haben die Fans lange warten müssen. Und auch, da nun feststeht, daß es einen dritten Teil von Monkey Island geben wird, lüftet LucasArts längst alle Geheimnisse. Es gelang uns dennoch, einige Skizzen zum Adventure zu ergattern, und außerdem nahm man sich bei LucasArts Zeit, einige Fragen zu MI 3 zu beantworten, die den meisten Fans beschäftigen, wofür wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken möchten.

Frage: Gerüchte hat es zuhauf gebeben: LucasArts macht einen dritten Teil von Monkey Island. Nur: Ihr habt es stets verneint. Während der Herbst-ECTS aber hieß es völlig unerwartet, MI 3 würde kommen. Weil es die Fans so wollten! Wann habt Ihr Euch dazu entschieden, The Curse of Monkey Island zu machen?

Antwort: Wir waren immer daran interessiert, eine Fortsetzung zu machen, aber wir waren einfach zu beschäftigt mit Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Vollgas, The Dig und all den anderen Grafik-Adventures. Im Sommer 1995 dachten wir dann, daß es eine gute Zeit wäre, um die alten Monkey Island-Games hervorzukramen, sie gründlich abzustauben und darüber nachzudenken, was man machen könnte. Das Spielervolk hat lange genug auf Guybrush Threepwood gewartet, und auch LeChuck war – literarisch gesprochen – reif für eine Widerkehr.

Frage: Welche Charaktere der ersten beiden Teile werden wir wiedersehen, und wen lernen wir kennen?

Antwort: Von den Hauptpersonen ist außer Guybrush und LeChuck auch Elaine wieder mit von der Partie. Wir wollen das klassische Dreiecksverhältnis aus dem ersten Spiel wiederbeleben, das den Fans so sehr gefallen hat. Außerdem wird man herausfinden, was aus Wally, dem Kartographen, Stan, dem Kaufmann und einigen anderen Typen aus den beiden Vorgängern geworden ist. Natürlich wird auch das Ende von Monkey Island 2 erklärt werden und warum LeChuck plötzlich wieder da ist.

Eine ganze Bootsladung voll neuer Charaktere bringen wir mit. Darunter wird Murray, der teuflische Untote, Blondebeard, der Piraten-Fastfood-Mogul ("Thar be gold + golden nuggets o' chicken in every one o' me value meals!"), Lord Griswold Goodsoup, der Earl of Bouillon und Flying Welshman sein, der Geister-Fährmann, der die Leute zwischen Skull und Blood Islands hin- und hertransportiert, wenn er nicht gerade Wale beobachtet.

Frage: Welche Unterschiede gibt es zu Monkey Island 2 hinsichtlich Steuerung, Grafik und Sound?

Antwort: Das Interface ist fast identisch mit dem aus Vollgas.

nicht viel los



Dazu gibt es einen "Pop-up Verb-Ring", ein Fullscreen-Inventar und interaktive Dialoge. Es ist möglich, Objekte im Inventar zu manipulieren und zu kombinieren. Der digitale Audio-Soundtrack wird das LucasArts' Imuse-System unterstützen. Die Grafiken des Spiels umfassen 640x480 Pixel, und es wird auch wieder Cutscenes geben. Curse ähnelt einem interaktiven Zeichentrickfilm mehr als alles, was wir bisher gemacht haben, aber es spielt sich immer noch wie ein typisches Monkey Island-Game – wir sind sicher, die Fans der beiden ersten Teile werden auch diesmal nicht enttäuscht sein.



Frage: Wer sind die Verantwortlichen für den dritten Teil, und woran waren sie vorher beteiligt?

Antwort: Larry Ahern und Jonathan Ackley sind die Co-Projektleiter und haben zusammen die Story zu MI 3 geschrieben und designt. Larrys erste Erfahrung bei LucasArts waren die Grafiken von Monkey Island 2, später war er Chefanimator für DOTT und Vollgas. Jonathans Aufgabe ist die Programmierung, er arbeitete zuvor an DOTT, Vollgas und The Dig.

Frage: Wollt Ihr den Fans noch etwas sagen?

Antwort: Wir möchten lediglich ergänzen, daß die Schwertkämpfe in dem Spiel von Profis ausgetragen werden, und die haben dafür trainiert. Dies gilt auch für die Gags. Leute, versucht das bitte nicht zu Hause nachzuahmen...

Epilog

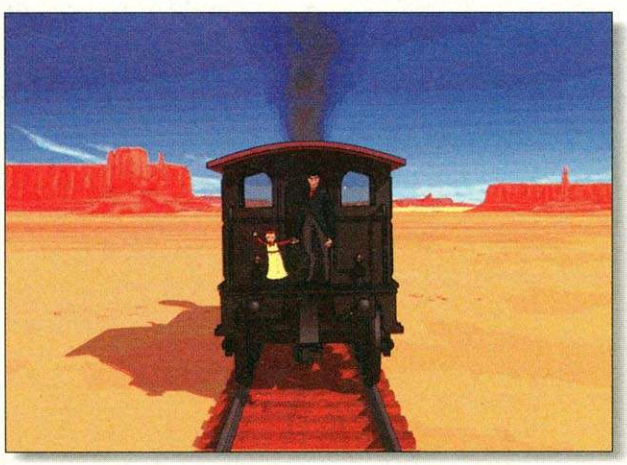
Vielleicht ist es Ihnen aufgefallen: Outlaws fehlte in unserer Beschreibung, denn hierbei handelt es sich um ein völlig atypisches Produkt. Ein Spaghetti-Western mit ebensolcher Musik und einer Handlung, die sich in erster Linie darauf beschränkt, sich Schießduelle zu liefern. Da wir voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe wenigstens eine Preview-Version bekommen werden, lassen wir dieses Game außen vor. Die Titel des Jahres dürften ohnehin die Star Wars-Spiele und natürlich The Curse of Monkey Island sein.

Wenn voraussichtlich im März hierzulande die Star Wars-Filme in neu überarbeiteter Version in die Kinos kommen, wird man sich garantiert wieder jener Zeiten besinnen, als diese erstmals für den PC umgesetzt wurden. Und bei dieser Gelegenheit wird man sich all jener Tage und Nächte erinnern, die man mit Dave, Zak, Guybrush, Indy und Ben sowie den vielen anderen Helden aus den Adventures zugebracht hat. LucasArts hat Geschichte gemacht und wie kaum ein anderes Label dazu beigetragen, daß künstlich erzeugte Figuren zu Kultstatus gelangten. Spielt man beispielsweise DOTT, so wünscht man sich förmlich, Grün-Tentakel möge aus dem Monitor krabbeln und sich in die eigene Zimmerecke stellen. Es soll in den USA sogar Fans geben, die sich zu Halloween als Tentakel verkleiden.





Bei LucasArts hat man vor allem stets gewußt, was das Spielervolk möchte, nämlich eine Identifikation mit der Hauptfigur des Spiels. Wer möchte beispielsweise nicht wie Outlaw Ben in Vollgas auf eine Harley steigen und einfach davonbrausen? Wer träumt nicht davon, wie Bernard in DOTT hinzugehen und Schwester Edna mitsamt Stuhl aus dem Zimmer zu befördern? Und wer möchte schließlich nicht gerne Guybrush sein und LeChuck um ein paar Barthaare erleichtern? Ich möchte mich daher abschließend ganz persönlich bedanken für die vielen Stunden, die ich mit Lucasfilm Games und LucasArts verbringen durfte. Macht weiter so, wir Gamer brauchen Euch!



Jetzt im Handel

Kennen Sie Kino?

LucasArts und Softgold verlosen unter allen PC Power-Lesern exklusive Preise. Dies sind:

Hauptpreis:

1 x die Star Wars Trilogie (VHS-Video)

plus 1 LucasArts-T-Shirts (XL) + 1 LucasArts-Käppi

2. bis 15. Preis:

je ein LucasArts-T-Shirt plus Käppi

Was Sie dafür tun müssen? Nein, keine langweiligen Fragen beantworten, sondern Ihr Wissen auf die Probe stellen. Nachfolgend lesen Sie Zitate aus bekannten Sciencefictionfilmen und deren Titel. Sie schreiben einfach die richtigen Kombinationen (z.B. 1a, 2b usw.) auf eine ausreichend frankierte und von sonstigen Zuschriften getrennte Postkarte (keine Briefe!) und schicken diese bis spätestens 15. Februar 1997 an folgende Adresse:

SMP Publishing
Power-Team
Kennwort: LucasArts
Postfach 3161
48581 Gronau

Falls es mehr Gewinner gibt, als wir Preise haben, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aus Fairneßgründen werden wir pro Teilnehmer nur eine Postkarte annehmen, es lohnt also nicht, uns wie H. S. aus W. ein Paket mit 50 (!) Karten zu schicken.
Und nun viel Glück!

Zitate:

1. "Möter – das ist eine Mischung aus Mensch und Köter."
2. "Ted Striker? Nie von ihm gehört!
3. "Bombe, Du sollst wieder einfahren!"
4. "Möge die Macht mit Dir sein."
5. "Hat Dir jemand schon mal gesagt, daß Du aussiehst wie ein Mann?" – "Nein, Dir?"

Filme:

a) Krieg der Sterne
b) Alien 3
c) Die unglaubliche Reise in einem verrückten Raumschiff
d) Dark Star – Finsterer Stern
e) Mel Brooks' Spaceballs

PC POWER

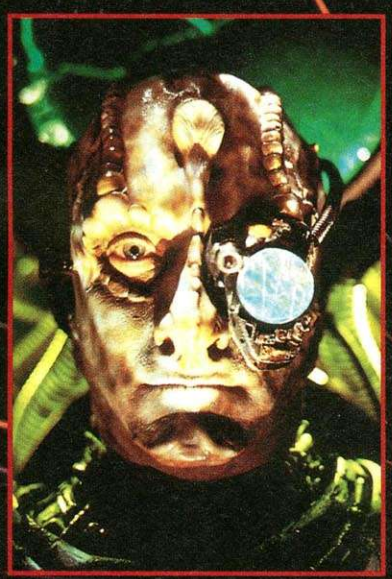
LUCAS Arts

nicht viel los

STAR TREK®
DER ERSTE KONTAKT™

DM 8,80 Sfr 8,80 öS 70

Das offizielle Magazin zum Film





Der Film in Bildern!

Enthüllt: Die neue *U.S.S. Enterprise!*

Die Entwicklung der perfekten Borg!

Jetzt im Handel

Pancer Dragoon

Der magenumdrehende Ritt auf einem Drachen oder die Vorstellung, daß dieses Spiel vielleicht schon bald auf vielen Computern laufen würde: Lorenz Steinke wußte nicht, was von beidem er schlimmer finden sollte.



In dieser Wasserlandschaft beginnt Ihr Kampf gegen die Drachen



Das Intro zeigt Ihre ersten Drachen-Reitversuche



Bei Nacht geht der Flug weiter durch dieses Tal – sonst ändert sich nichts



Hier ist einer wohl etwas zu tief geflogen – und mit ihm das gesamte Konzept dieses Spiels

An dieser Stelle möchte ich Ihnen ein Game aus der Rubrik "Spiele, die die Welt nicht braucht" vorstellen. In der Januar-Ausgabe der PC POWER haben wir Ihnen bereits ein Preview auf das Sega-Game Pancer Dragoon (kein Schreibfehler!) geliefert. Unsere ersten Eindrücke waren eigentlich nicht sooo schlecht. Aber kürzlich erhielten wir eine testfähige Version dieses Spiels. Nach der Installation erlebten wir dann eine ziemliche Überraschung, leider keine der angenehmen Art. Um Ihnen zu erklären, warum unsere Gesichter beim Probespielen lang und länger wurden, muß ich etwas ausholen.

Ein Königreich für eine Idee

Fangen wir an mit der Spielidee. Immer wieder beeindrucken uns manche Spielefirmen mit den tollsten und ausgefeiltesten Spielideen. Gerade für Genres wie den Interaktiven Film und Adventure ziehen sich innovative Köpfe oft monatelang in Ihre stickigen Denker-Zellen zurück, um dann mit ausgefeilten Konzepten wieder ans Tageslicht zu treten.

Sega hingegen beweist: Auch ohne eine einzige Idee kann man ein neues Spiel programmieren. Schon die Handlung von Pancer Dragoon ist mehr als banal: Wir leben in einer fernen Zukunft (oh, wie originell!). Statt konventioneller Waffen verwendet die Menschheit in ihren Kriegen gentechnisch veränderte Tiere, sogenannte Bio-Maschinen (klingt echt abgedreht!). Doch nach einiger Zeit wenden sich diese Tiere plötzlich gegen Ihre Herrchen und Frauchen (Orwell läßt grüßen). Mutanten-Drachen und andere gemeine Wesen (BSE-Kühe? Sega-Programmierer?) richten ein Blutbad unter der Menschheit an (seufz). Nur wenige überleben (na, Gott sei Dank).

Ein paar dieser Überlebenden, die sogenannten Imperialen, entdecken in einem geheimnisvollen Turm längst verloren geglaubte Waffen, mit denen man diese Gen-Tiere bekämpfen könnte. Doch statt dem Bio-Maschinen-Spuk ein Ende zu bereiten, unterdrücken die Imperialen nun ihrerseits die übrige Menschheit. Nun kommen Sie, also der



Hier sehen Sie ein paar Sega-Programmierer beim Ausritt – auf Ihrem Rücken ahnungslose Spieler



Hier bekämpfen sich ein böser und ein guter Drache im Intro – wer wohl gewinnt?



Etwas flügellahm...



Komm doch...



... mit auf den Underberg



Erst isser fern...



dann isser nah – Action? Nö...

Held des Spiels in selbiges (na endlich).

Bei einem Jagdausritt geraten Sie in einen Kampf zwischen zwei Drachen. Der Reiter des guten Drachen wird vom bösen Drachen getötet und stirbt. Zuvor aber gibt er Ihnen noch schnell die Hand und kopiert dabei ein paar Gedanken aus seinem Gehirn in das Ihre. Als sein Nachfolger sollen Sie auf seinem nun reiterlos gewordenen Drachen gegen die Imperialen kämpfen und deren Waffen-Turm erobern. Falls Sie bis hierhin noch nicht eingeschlafen sind, können Sie sich nun auf den Drachen schwingen und zum Fly-and-Shoot starten.

Trauerminute für die Grafik

Zuerst aber sollten Sie eine Trauerminute für die Grafik einlegen. Mal ehrlich, Ihr SEGAner: Euer Screen-Designer hat früher im Erzgebirge Räuchermännchen entworfen oder war

Top oder Flop? Diese Frage beantwortet Pancer Dragoon bereits nach drei Sekunden: Totale Niete.

Schaufensterdekorateur bei Aldi, stimmt's? Was uns verwöhnten PC-Besitzern hier geboten wird, hättet Ihr doch ohne Schwierigkeiten bereits vor zehn Jahren auf einem C64 zusammenschustern können. Oder habt Ihr am Ende gar den Programmcode für Pancer Dragoon in einem alten verstaubten Diskettenschrank in den Kellern Eures japanischen Mutterhauses gefunden? Es würde mich nicht wundern.

Nachdem Sie sich nun von Ihrer ersten Enttäuschung erholt haben, beginnt Ihr Kampf gegen die Gentechnik-Drachen. Sie fliegen durch eine Hochwasserlandschaft. Unter Ihnen Meer (ein buntes Flimmern, das Wellen darstellen soll), über Ihnen Himmel (ein einfacher Blauton mit weißen Flecken), dazwischen ein paar Ruinen, die Sie umsteuern müssen.

Von vorne kommen in mehreren Angriffswellen furchterregende Drachen auf Sie zu und beschießen Sie. Was tun Sie? Natürlich zurückballern. Und damit haben wir bereits die gesamte Handlung des Spiels beschrieben: Ballern, ballern, zwischendurch etwas steuern und wieder ballern. Echt abwechslungsreich also.

Haben Sie die ersten Drachen getötet, geht es weiter durch einen ebenfalls überfluteten Palast. Wieder müssen Sie Ihren Drachen zwischen diversen Hindernissen hindurchsteuern und dabei Angreifer abwehren. Im Laufe des Spiels wechseln die Hintergründe noch ein paar Mal, beispielsweise fliegen Sie durch ein dunkles Tal oder durch verschiedene Phantasie-Landschaften. Allerdings: Die Langeweile bleibt das ganze Spiel über Ihr treuer Begleiter.

Immerhin können Sie zwischen drei verschiedenen Spieler-Ansichten wechseln. So können Sie sich dieses Elend gleich aus drei verschiedenen Perspektiven ansehen. Aber wir versichern Ihnen schon jetzt: Keine davon lohnt sich.



Der Reiter auf dem Drachen (links) berührt die Hand des Helden (rechts), damit nimmt das Verhängnis seinen Lauf

Nur der Sound gefällt

Kommen wir zur Musik: Sie ist mit Abstand das Beste am ganzen Spiel. 15, zum Teil rockige, zum anderen Teil bombastische Soundtracks liegen auf der CD als einzeln abspielbare Audiospuren vor. Sehen wir einmal gnädig darüber hinweg, daß der Tontechniker beim Abmischen versehentlich die Dolby-Funktion ausgeschaltet hat (vielleicht hat seine Freundin auch nur zeitgleich Staub gesaugt – wir werden es nie erfahren). Die Melodien selbst sind interessant, abwechslungsreich und kraftvoll in bester Sony-Manier. Eigentlich könnte man die Pancer Dragoon-CD also ohne Probleme in die bestehende CD-Sammlung neben der Stereoanlage einordnen und gelegentlich als Begleitmusik für anspruchslose Tätigkeiten wie Bügeln und Sockenstricken auflegen. Nur stellt sich spätestens dann die Frage: Wer gibt schon so viel Geld für eine gewöhnliche Musik-CD aus?

Und so kann mein Fazit zu diesem Game auch nur lauten: Das einzige, was mir an Pancer Dragoon gefällt, ist die problemlose Deinstallation. Man kann dieses Spiel ohne Rückstände von der Festplatte putzen. Genau das habe ich auch nach kürzester Zeit getan.

PANCER DRAGOON

Alternativen:
Absolute Zero
Domark ● ca. 100 Mark

Star Quest I
NBG ● 49,95 Mark

Battle Race
Soft Enterprises ● ca. 90 Mark

Hersteller: Sega
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Lediglich der Soundtrack
Die Deinstallations-Routine

Kontra
Der gesamte Rest

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

TOTAL: 38

American Dream

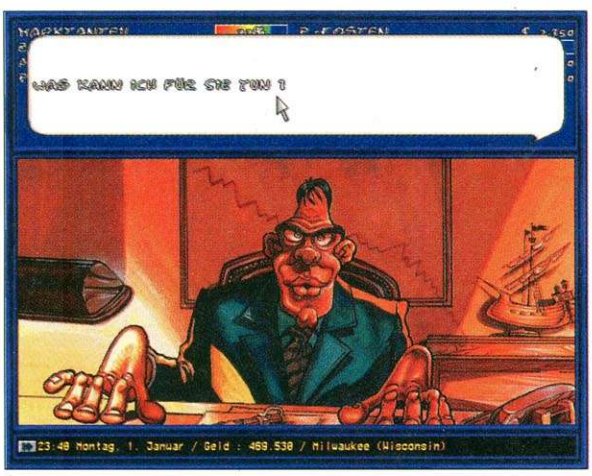
Die Kochkünste von Lorenz gingen bisher nicht über das allabendliche Herbeitelefonieren des Pizza-Taxis hinaus. Trotzdem macht er jetzt seine eigene Fast-Food-Kette auf: Wir wünschen "Guten Appetit bei McLorenz"

Gibt es eigentlich noch einen Beruf, der bisher nicht Thema einer Wirtschaftssimulation war? Beim Planer habe ich eine Spedition gemanaged, mit dem ran Trainer einen Fußballverein und bei Master of Orion eine Weltraumkolonie. Ich bin als Kapitän von Handelsschiffen über die sieben Weltmeere gesegelt, habe Banken geleitet und im Formel 1-Rennzirkus mitgemischt. Jeder, aber wirklich jeder Beruf ist mittlerweile bereits auf Silberscheibe gepreßt und als Simulation herausgebracht worden. Das jedenfalls dachte ich, bis Klaus mir kürzlich die American Dream-CD auf den Schreibtisch legte.



Haben Sie das Zeug zum Börger-Meister? Finden Sie es heraus

Anm. des Chefträumers: Apropos legen: Entweder läßt Du Deinen Köter zu Hause oder machst die Sch... hinterher selbst weg!



Dieser sympathische Herr ist Kredithai und benimmt sich auch so

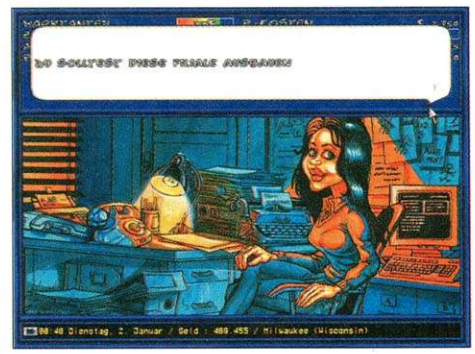
Bei diesem Spiel haben Sie die Aufgabe, eine große Fast-Food-Kette in den USA aufzubauen. Sie beginnen als mäßig stolzer Besitzer eines ziemlich heruntergekommenen Freßtempels irgendwo in der amerikanischen Provinz. Von dort sollen Sie weitere Filialen gründen und nach und nach das ganze Land mit Ihrer Burger-Kette überziehen.

Natürlich ist das keine einfache Aufgabe. Zum einen übernimmt der Computer die Rolle Ihres Gegners, eines konkurrierenden Fast-Verfütterers. Der legt Ihnen so manchen Stein auf den Weg zum kulinarischen Olymp. Zum anderen haben die Götter vor den Sieg bekanntlich den Schweiß gesetzt. Und so müssen Sie erst einmal eine Menge Lehrgeld zahlen, bis Sie wissen, wie bei diesem Spiel der Hase, respektive der Burger, läuft.

Achtung, Gammelfutter!

Zum Beispiel müssen Sie für Ihre Filialen regelmäßig Fertigfutter einkaufen: Hamburger, Milch-Shakes, Cola, Eis und so weiter. Doch leider sind diese Lebensmittel schnell verderblich. Maximal zehn Tage bleiben die meisten Gerichte frisch. Haben Sie zu volle Lager, dann vergammeln schon einmal einzelne Freßpakete. Gelangen diese in den Verkauf, wird Ihren Kunden ziemlich übel. Folge: Man verklagt Sie wegen Lebensmittelvergiftung auf Schmerzensgeld. Kaufen Sie hingegen zu wenig Shakes und Burger ein, murren die Kunden, weil es in Ihrem Laden nichts zu beißen gibt. Ergo bleiben die Gäste aus, und Ihr Image sinkt rapide in den Keller.

Aber nicht nur die Vorratshaltung verlangt Ihre ganze Aufmerksamkeit. Nebenbei müssen



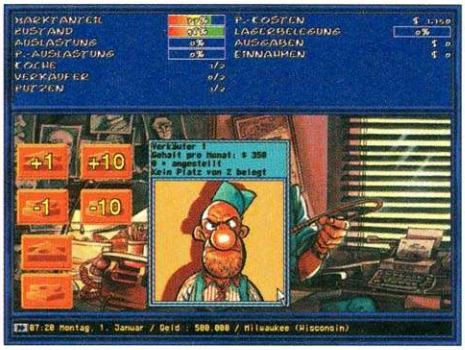
Diese junge Dame gibt Ihnen gute Tips – rein geschäftlich, versteht sich

Sie noch ständig neues Personal einstellen, Filialen renovieren oder vergrößern und die Aktivitäten Ihres Gegners im Auge behalten. Der nämlich denkt gar nicht daran, Ihnen hin und wieder eine Ruhepause zu gönnen. Vielmehr schnappt der Computer Ihnen ständig die besten Lebensmittelangebote weg und gründet mit seiner Kette selbst munter Filialen an allen möglichen und unmöglichen Orten.

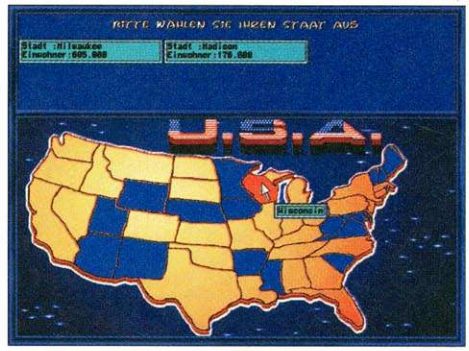
Krieg der Börger

So richtig gemein wird es aber erst, wenn sich die beiden Ketten heimlich oder gar offen bekriegen. Als Soldaten in diesem Krieg der Börger dienen Ihnen Spione, die verschiedene schmutzige Aufgaben erledigen. Gegen gutes Geld sabotieren die Schlapphüte beispielsweise gegnerische Filialen. Wenn Sie Pech haben, werden die mühsam angeworbenen Spione allerdings umgedreht und sorgen statt dessen für Ärger in Ihren Reihen. Und haben Sie Geld bei einem Kredithai geliehen, setzt dieser unter Umständen ebenfalls Spione gegen Sie ein um die fristgerechte Rückzahlung eines Kredites zu verhindern.

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Spielstufen. Haben Sie eine bestimmte Anzahl Filialen eingerichtet, dürfen Sie in der zweiten Stufe Fabriken, Labors und Zentrallager bauen und so Ihr Food-Imperium weiterentwickeln. In den Labors können Sie neue Lebensmittel entwickeln lassen und die Zentrallager erleichtern Ihre Vorratshaltung. Allerdings brauchen Sie dann auch LKWs, mit denen Sie die Waren transportieren können. Zur Beaufsichtigung Ihres Restaurant-Reiches wiederum müssen Sie Filial- und Super-



Nur wenn Sie ordentliche Löhne zahlen, finden Sie auch gutes Personal



Sie beginnen das Spiel irgendwo in der amerikanischen Provinz



Regelmäßig gibt es neue Angebote auf dem Fast-Food-Markt

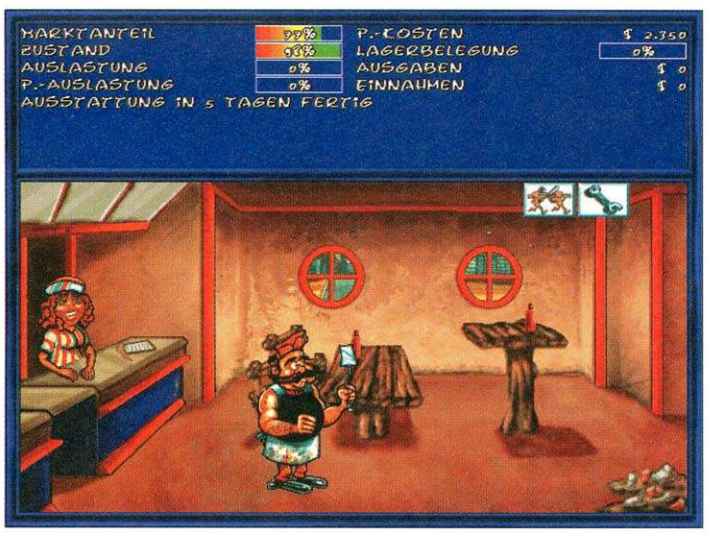
Manager einstellen, die die zahlreichen damit verbundenen Aufgaben koordinieren.

Auf diese Weise wächst und gedeiht ein riesiger Börger-Konzern. So lange, bis Sie sichließlich eines der drei möglichen Spielziele erreicht haben (100 Millionen Dollar verdienen, Filialen in 20 US-Bundesstaaten betreiben oder einen "Skull-Burger" entwickeln). Gelingt Ihnen das nicht, dann geht Ihr Gegner als lachender Sieger aus dem Food-Duell hervor. Zum Glück gibt es in diesem Game auch eine Unternehmensberaterin, die Ihnen gegen Vorkasse ein paar gute Tips für die Geschäftsführung gibt. Wenn Sie einmal gar nicht mehr weiterwissen, sollten Sie diese freundliche Dame konsultieren.

Grafik und Sound ordentlich

Und auch wenn der Verdacht naheliegt: Grafik und Sound sind bei diesem Spiel kein Fast-Food. So sind die einzelnen Menüs (und damit sind ausnahmsweise nicht die von der Speisekarte gemeint) als originell gestaltete Büroräume aufgemacht. Klicken Sie Ihre Filialen an, so können Sie nicht nur deren Zustand (renoviert oder vergammelt) kontrollieren, sondern auch die Kundschaft betrachten. In einer heruntergekommenen Bude mit schlechtem Personal werden Sie beispielsweise auch nur entsprechende Gäste vorfinden.

Eine witzige Wirtschaftssimulation mit origineller Aufmachung, leider ohne Mehrspielermodus.



Kein Wunder, daß eine so heruntergekommene Filiale keine Gäste hat

Musikmäßig haben Sie nicht nur die Auswahl zwischen Senf und Mayo, sondern zwischen immerhin 26 verschiedenen Begleitmelodien. Vier davon können Sie sich auch im CD-Player anhören. Sie liegen als separate Audio-Tracks auf der CD-ROM.

Damit ist American Dream ein nettes Spiel geworden, oder wie der gute Heino sagen würde: "Ein dickes Ding". Mit seiner witzigen Aufmachung und der originellen Spielidee findet dieses Programm sicher viele Freunde. Allein die Tatsache, daß es keinen Mehrspieler-Modus gibt, hat uns doch etwas enttäuscht. Immerhin hätte ich mich doch börgermäßig gerne mit dem einen oder anderen Redaktions-Kollegen duelliert. Leider aber ist der Computer bei diesem Spiel der einzige mögliche Gegner. Zwar gibt es hier die Auswahl unter sechs verschiedenen Persönlichkeiten (vom Franzosen André bis zum Chinesen Lu Wong). Aber gerne hätte ich das Spiel zur Abwechslung auch mal gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut gespielt. Von diesem Schwachpunkt einmal abgesehen, verdient das Spiel aber meine Empfehlung als nette Abendunterhaltung – am besten nach einem Besuch im Schnellrestaurant.



Sechs verschiedene Computer-Gegner stehen zur Auswahl



Haben Sie genug Geld erbörgert, können Sie weitere Filialen bauen

AMERICAN DREAM

Alternativen:
Der Planer
Greenwood ● Als Vollversion auf PC Power-CD 5/96

Orion Burger
Core ● ca. 90 Mark

SimKlaus
Traffi-Soft ● 1,99 Mark (kein Umtausch)

Hersteller: Sunflowers
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Witzige Aufmachung
Originelle Spielidee
26 Begleitmelodien

Kontra
Kein Mehrspielermodus

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 79

Skynet Revenge



Urlaub in Los Angeles. Das war schon immer Lorenz' Traum. Vielleicht hätte er es sich noch einmal überlegen sollen. Denn statt Pinacolada am Strand gab es nur Roboter-Kampf am Sunset Boulevard.

Totenstille in den Straßen von Los Angeles. Zwischen den Häuserruinen und den verstreut herumliegenden Autowracks ist keine Menschenseele zu sehen. Vereinzelt flammen Brände auf, die sich in den kümmerlichen Überresten der einst stolzen Millionenmetropole ihr karges Futter suchen. Der süßliche Geruch von verwesendem Fleisch mischt sich mit dem beißenden Gestank brennender Chemikalien. Ein giftgrüner Himmel spiegelt sich in Ölpfützen.

Vorsichtig schleiche ich mich von Häuserwand zu Häuserwand. Jede Deckung ausnutzend pirsche ich mich an meine Opfer heran. Gerade hat mein Bot-Detektor zwei Kampf-Roboter ausgemacht und weist mir den Weg zu ihnen. "Zur Hölle mit diesen Killer-Maschinen", denke ich. Erst gestern haben die Roboter zwei unserer besten Männer eliminiert. Wenn das so weitergeht, gibt es auf diesem Planeten bald keine Menschen mehr.

Roboter beherrschen Los Angeles

Das Piepsen meines Bot-Detektors wird lauter und das metallische Geräusch zweier rotierender Roboter-Hydrauliken dringt an mein Ohr. Eine Gänsehaut kriecht langsam über meinen Rücken, während ich mich zur nächsten Häuserkante vortaste. Mit der linken Hand fische ich ein Magazin für mein Schnellfeuergewehr aus der Tasche und lade meine Lieblingswaffe. Dabei scanne ich mit dem Bot-Detektor in der Rechten die Umgebung noch einmal nach weiteren Feind-Maschinen ab.

Dann schaue ich vorsichtig um die Häuserkante. Die beiden Roboter haben mich offensichtlich noch nicht bemerkt. Mit maschinenmäßiger Präzision stapfen sie den Sunset Boulevard hinunter. Hin und wieder halten sie an, um die herumliegenden Autowracks nach Überlebenden der gestrigen Kämpfe abzusuchen.

Der Zeitpunkt für einen Überraschungsangriff ist günstig. Mit einem lauten Kampfschrei, den ich aus einem alten Bruce Lee-Film übernommen habe, springe ich aus meinem Versteck. Mit der Linken schleudere ich eine Handgranate in die Richtung der Roboter, um dann das Gewehr beidhändig auf die Mörder-Maschinen zu richten. Eine Feuergarbe schießt aus dem Mündungsrohr meiner Waffe, während mich der Rückstoß fast umwirft.



Mit diesen Schränken auf zwei Beinen ist nicht zu spaßen



Hier stand noch vor einer halben Sekunde ein Kampfroboter – jetzt nicht mehr



So sieht unser Chefredakteur vor der Morgentoilette auch immer aus

Ein weiteres Shoot'em-Up aus der 3-D-Perspektive ohne besondere Neuerungen

Mit einer ohrenbetäubenden Explosion zerfetzt die Granate einen der beiden Roboter in tausend Metallsplitter. Auch der andere Bot wird schwer beschädigt. Ein Teil seines Laufwerkzeuges fliegt durch die Gegend, und in seinem Rumpf klafft ein breiter Riß. Mit gezielten Feuerstößen auf seine empfindliche Sensorik gebe ich ihm den Rest. Mit lauten Knirschen sinkt er widerstandslos zu Boden und bewegt sich nicht mehr.

Sieg!

"Sieg" schreie ich und fühle ein unbeschreibliches Glücksgefühl in mir



Mit dem Bot-Detektor können Sie herankommende Roboter entdecken



Ob dieser Kaliber ausreicht für die nächste Mission?



Mit diesen Schränken auf zwei Beinen ist nicht zu spaßen



Voll in die Schublade – dieser Schrankzweibeiner kämpft nicht mehr

emporsteigen. Mit jeder Körperfaser koste ich den Triumph über die verhaßten Maschinen aus. Dann schnitze ich zwei Kerben in meinen Gewehrkolben und verlasse den Schauplatz: Auf zum nächsten Gefecht.

Auf knallharte Action-Spiele mit schneller Grafik in "First Person 3-D" hat sich die Pixel-Schmiede Bethesda Softworks spezialisiert. Die Spielemacher programmierten sich jüngst mit Games wie Daggerfall und Realms of the Haunting in die Herzen vieler Genre-Fans.

Doch während es bei diesen Spielen vor allem um den Kampf gegen Zombies, Fabelwesen und böse Zauberei ging, haben die Bethesda-Worker diesmal tief in die Trickkiste des Schwarzenegger-Kinos gegriffen. In bester Terminator-Manier kämpft der Spieler bei diesem Action-Game gegen zahlreiche Gegner aus Stahl und Elektronik.

Neben den fiesen Robotern gibt es noch die bereits aus dem Krieg der Sterne bekannten Schränke auf zwei Beinen, einst "Stamper" (zu deutsch: Stampfer) getauft. Drohnen haben in den Ruinen des zukünftigen Los Angeles die Lufthoheit und orten jede menschliche Bewegung in den ausgebrannten Häuserschluchten um sie an die Roboter-Gehirne weiterzumelden. Und an allen strategisch wichtigen Punkten der Stadt überwachen großkalibrige Geschütztürme die Szenerie und beschießen ohne Vorwarnung alles, was sich bewegt.

Ihre Aufgabe bei diesem Spiel ist es, die Herrschaft der Killer-Maschinen zu brechen. Gemeinsam mit den übrigen Soldaten Ihrer Einheit, zum Beispiel der hübschen Einzelkämpferin Catherine Parker, gehen Sie gegen die gemeinen Bots vor. Aus dem Hauptquartier bekommen Sie regelmäßig neue Aufträge für Ihre Einsätze. Mal müssen Sie eine bestimmte Anlage der Roboter ausspionieren oder besonders gefährliche Bot-Einheiten vernichten.

Die Fetzen fliegen

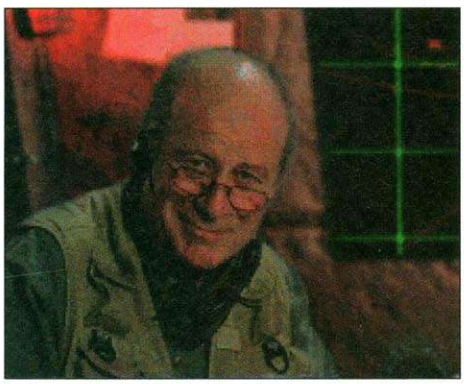
Kaum nötig zu erwähnen, daß bei diesen Missionen natürlich reichlich Fetzen fliegen und Skynet somit ein weiterer Vertreter eines beliebten und bereits in vielen Fällen indizierten Spiel-Genres ist. Technisch ist dieses Game kein Quantensprung. Zwar gibt es ein paar interessante neue Features, beispielsweise die rasante Fahrt im Jeep mit Bordgeschütz, oder die Videosequenzen, mit denen neue Aufträge eingeführt werden. Mit viel Sorgfalt wurde auch die Mapping-Funktion kreiert, bei der ein voll bewegliches 3-D-Modell der Umgebung auf den Bildschirm geholt wird.

Im übrigen aber ist Skynet nur ein weiterer Vertreter einer sattsam bekannten Art von Shoot'em-Up-Spielen. Damit spricht es vor allem die echten Anhänger dieses Genres an. Nur sie werden wahrscheinlich auch mit der – zumindest in der von uns getesteten Beta-Version – äußerst groben Spielsteuerung zurecht kommen. So haben wir beim Kämpfen unzählige Male an unseren Gegnern vorbeigeschossen, weil sich das Fadenkreuz in keinem der beiden Grafikmodi (320 mal 200 Pixel oder 640 mal 400 Pixel) besonders fein steuern ließ.

Sollte dieser Fehler in der Endversion des Programms behoben sein, dann ist Skynet ein durchaus passabler Vertreter seiner Gattung, bei dem der richtige Spielspaß aber erst im Multiplayer-Modus aufkommen will.



Hinter diesem Tor bauen die Roboter eine streng geheime Anlage auf



Gestatten, Professor Hastig – das Elektronengehirn Ihrer Einheit



Major Catherine Parker – viel zu hübsch zum Sterben

SKYNET REVENGE

Alternativen:
(indi)
Apogee ● ca. 80 Mark
(indi)
id Software ● ca. 100 Mark
Daggerfall
Bethesda Softworks ● ca. 100 Mark

Hersteller: Bethesda Sotworks / Virgin
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX-2/66, 8 MB RAM, VGA, MS-DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
3-D-Auto-Mapping
Jeep-Fahrten

Kontra
Grobe Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	**38 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 71

Gex

2-D-Plattformspiele sind eigentlich typisch für Konsolen wie Megadrive oder SNES. Als PC-Game ist Gex daher etwas ungewöhnlich. Jonathan "Salamander" Eves hat für Sie daher mal probegelurcht.

Microsofts jüngstes 2-D-Plattformspiel erzählt die Abenteuer der kleinen grünen Echse Gex. Das Tier ist Held eines Spiels im Stil von "käsigen TV-Filmen und B-Movies", so Microsoft. In der Rolle der Echse müssen Sie fünf verschiedene Welten durchlaufen. Jede davon erinnert an ein bestimmtes Fernseh-Genre.

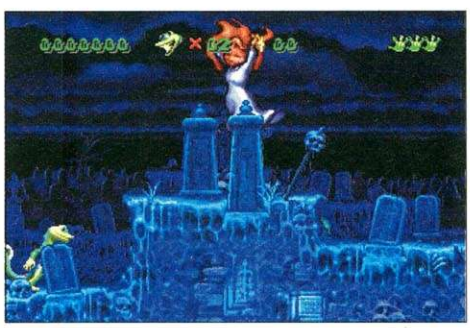
Die Geschichte beginnt damit, daß die Echsen-Mama ihren kleinen Gex vor den Fernseher setzt, um ein bißchen Ruhe zu haben. Doch kaum hat sie die Glotze angeschaltet und ist fortgegangen, da erscheint der böse Rez auf dem Bildschirm. Der zieht den armen kleinen Gex einfach in den Fernseher hinein. Und damit beginnen die turbulenten Abenteuer der Nachwuchs-Echse.

Anm. des Cheflurchs: Gex und Rez... da kann man ja froh sein, daß die Echse nicht Gox heißt.

Gex und die fünf Welten

Als Gex müssen Sie nun beispielsweise das Kung-Fu-Land und die Cartoon-Welt hindurchwieseln, um wieder nach Hause zu kommen. Am Ende jeder Runde müssen Sie gegen ein paar besonders gemeine Figuren kämpfen. Haben Sie alle fünf Runden gemeistert, wartet der böse Rez höchstpersönlich auf Sie.

Das Intro zu diesem Spiel ist hübsch gemacht. Wenn man einmal davon absieht, daß es nichts über das eigentliche Game erzählt, kann man seinen Spaß daran haben. Technisch geht es teilweise an die Grenzen des mit einem PC machbaren. Doch nach dem Ende dieser Einleitung setzt die große Enttäuschung ein. Denn was dann folgt, ist allenfalls Durchschnitt und spielerisch ungefähr so spannend wie eine Microsoft-Textverarbeitung.



Da hat sich einer ein Denkmal gesetzt



Nun sei mal nicht so kleinkariert

Miese Grafik

Für ein Spiel, das nur auf einem Pentium läuft, ist diese Grafik jedenfalls eindeutig zu pixelig. Da fragt man sich schon, warum man gerade erst seinen Rechner aufgerüstet hat, um anschließend ein Spiel zu spielen, das technisch fünf Jahre alt wirkt. Das einzig gute an der Gex-Grafik ist die Animation von Gex selbst. Man kann sich lebhaft vorstellen, wie die Programmierer und Grafiker von Microsoft stundenlang mit Plastilin-Modellen einer kleinen Echse über die Flure in Redmond gehuscht sind und sich dabei gegenseitig fotografiert haben.

Anm. des Cheffotografen: Die haben den Begriff "Schwanzlurch" wohl gründlich mißverstanden...



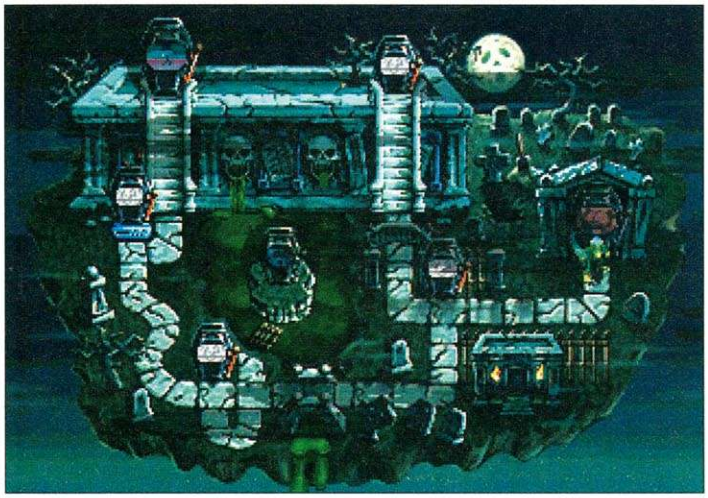
Die bewaffneten Wächter ahnen nicht, daß sie gleich eins auf die Mütze kriegen



Ein Monster aus "Duum auf Urlaub"...



Der große Blob ist das Tor in eine andere Dimension



Gex ist auf dem Friedhof gelandet?

(Anmerkung des Layouters: Vielleicht haben Sie auch bloß unseren Chefredakteur gefilmt, wie er nach drei Faß Bier aus der letzten Kneipe gekrochen ist.)

Der Gecko Gex ist eine Baumeidechse, mit kleinen Saugnäpfen an den Füßen. Deshalb kann unser Held auch die steilsten Hänge hinauflaufen und –wenn es sein muß – sogar an der Decke entlang gehen. Bereits zu Beginn des Spiels sind Gex' Fähigkeiten äußerst nützlich, beispielsweise um einige versteckte Power-Ups in höheren Regionen des Spielfeldes auszumachen. Es braucht allerdings schon ein bißchen Übung, bis Sie mit der Steuerung von Gex vertraut sind.

Ein uraltes 2-D-Plattformspiel mit nettem Intro: Der Rest ist grausam.

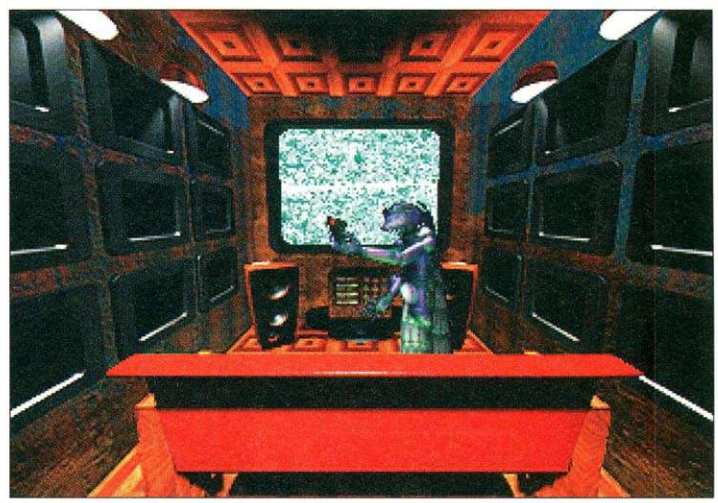
Das Layout dieses Spiels ist etwas ärmlich geraten. So gibt es zu Beginn nicht einmal ein Options-Menü. Gleich nach Ende des Intros befinden Sie sich an einem Ort, der als "Dome" bezeichnet wird. Von dort geht es weiter in die fünf verschiedenen Welten. Zuvor müssen Sie allerdings herausfinden, daß Sie die Figur des Rez erst einmal über den Bildschirm verfolgen müssen. Sie werden dann auf einen anderen Screen versetzt, wo Sie Rez weiter verfolgen müssen, bis Sie schließlich im ersten Level landen. Was das soll? Haben wir uns auch gefragt.

Etwas enttäuschend fand ich, daß Gex streng linear verläuft. Alle fünf Welten müssen in einer festgelegten Reihenfolge gespielt werden. Ich hätte es besser gefunden, selbst zu bestimmen, welche Welt ich jeweils als nächste ausprobieren möchte. Aber vielleicht war es den Jungs von Microsoft zu viel Arbeit, eine solch "komplizierte" Spielsteuerung zu programmieren.

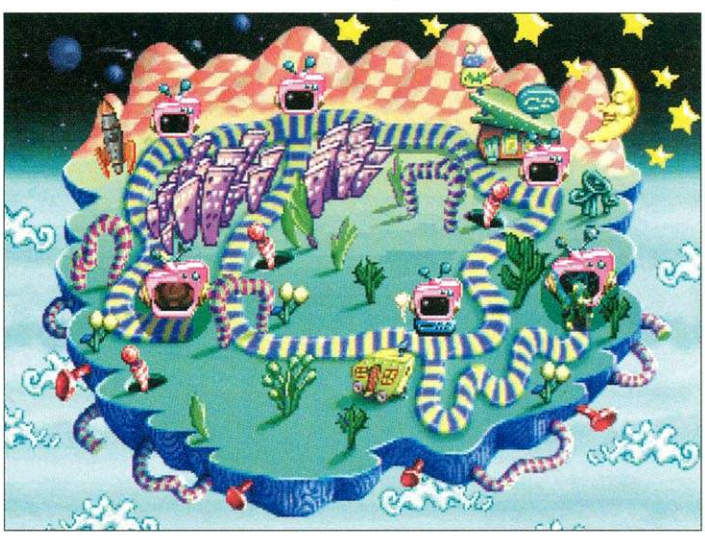
Soundtrack zum Weghören

Der Soundtrack ist nicht besonders toll. Nach einiger Zeit hört man ihn schon nicht mehr: Meine Ohren waren nach spätestens fünf Minuten eingeschlafen. Auch die gesprochenen Kommentare haben mich nicht besonders begeistern können. Möglicherweise sind Sie sogar der Grund, warum dieses Spiel in Deutschland zwangsläufig scheitern muß. Denn hier spricht das in den USA bekannte Comedy-Talent Dana Gould und macht zahlreiche witzige Bemerkungen über obskure amerikanische TV-Shows. Leider kennt man hierzulande keine davon. Der Spaß an den Witzen hält sich daher sehr in Grenzen. Allein über die Rocky-Zitate habe ich mich ein bißchen amüsieren können. Leider tritt hier das alte CD-ROM-Problem auf: Bestimmte Zitate werden immer wieder abgespielt (und leider nicht anschließend auf der CD gelöscht), bis Sie einem zu den Ohren herauskommen.

Mein Fazit: Mit diesem Game liegt Microsoft völlig hinter der Zeit. Drei Jahre früher hätte Gex vielleicht noch den einen oder anderen Blumentopf gewinnen können. Angesichts einer Konkurrenz mit zahlreichen guten 3-D-Spielen im Programm kann dieses Game allerdings nicht mithalten. Da hilft auch die im Ansatz nette Animation der saugnäpfigen Echse wenig. Microsoft: Kehre zurück zu dem, was Du am besten kannst: Mach wieder langweilige Büro-Software.



Wie, ist schon Sendeschluß?



Das sieht aus wie die Tapete meines Kinderzimmers

GEX

Alternativen:
Japanische SF-Filme

Die Salamander-Hefte mit Lurchi

Mein Terrarium

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 60 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte mit 1 MB VRAM (!), Windows 95

Pro
Hübsch animierte Echse
Eine Menge zu entdecken

Kontra
Furchtbare Grafik
Ständig wiederholte Zitate
Alles schon 'mal gesehen

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

TOTAL: 38

Dragon Heart: Fire & Steel

Nachdem er den Redaktionsdrachen (raten Sie mal, wer das ist!) fast besiegt hat, macht sich Martin Mirbach auf die Suche nach einem ernstzunehmenderen Gegner mit höherer KI...

Geheimnisse sind bei mir grundsätzlich gut aufgehoben. Seit mehr als einem Jahr will mein Chefred. bereits von mir wissen, warum es keine blauen Gummibärchen gibt. Verraten habe ich es ihm nicht. Und wenn ich wüßte, wo der heilige Gral verborgen liegt, wären meine Lippen ebenso fest verschlossen. Aber leider gehöre ich weder zu den Rittern der Tafelrunde noch zu denen der Kokosnuß. Zum Glück lag neulich wenigstens ein Spiel mit dem Titel Dragon Heart: Fire & Steel auf meinem Schreibtisch, in dem ich mich für ein paar Stunden ins finstere Mittelalter begeben, Drachen jagen und ein ganzes Königreich retten konnte.

Falls bei Ihnen jetzt die Glöcklein klingeln, weil doch vor Weihnachten ein Film mit Dennis Quaid angelaufen ist, der genauso heißt, dann haben Sie ausnahmsweise recht. Tatsächlich handelt es sich bei Dragon Heart um das Spiel zum Film, aber diesmal nimmt Ihnen kein hochbezahlter Hollywood-Mime die Schwerstarbeit ab. Bei Acclaim müssen Sie Ihren Drachen schon selber töten.



In einem kurzen Übungsmodus werden auch Sie zum Schwertkämpfer ausgebildet



Mit dem Flammenschwert sind Sie für kurze Zeit (fast) unbezwingbar

Verfall der Sitten

In Dragon Heart sind Sie Sir Bowen, ein Meister des Schwertkampfs. Einst dienten Sie dem König Freyne, erzogen dessen Sohn Einon und unterrichteten ihn im Zweikampf. Der junge Prinz war mutig, gelehrig und schien seinem Vater ein guter Thronfolger zu sein. Doch dann wurde er erschlagen aufgefunden. Die trauernde Königin brachte den leblosen Körper in die Höhle des Drachen Draco, der so ergriffen war, daß er sein eigenes Herz entzwei riß und es bereitwillig in die kühle Brust des Prinzen verpflanzte. Tatsächlich erwachte der Prinz zu neuem Leben, doch war er nicht mehr derselbe. Kaltblütig und grausam unterjochte er weite Teile des Reiches. Ihr, Sir Bowen, seid davon überzeugt, daß Dracos Herz der alleinige Grund für die Verwandlung des Prinzen war, und macht euch nun auf den Weg, den mächtigen Drachen zu töten.

Wie in jedem Beat'em-Up bekommen Sie es auf ihrer Odyssee mit den unterschiedlichsten Gegnern zu tun, die Sie jedoch nicht mit asiatischen Kampfkünsten, sondern mit dem Schwert besiegen sollen. Zumindest zu Beginn des Spiels. Später werden Sie auch Pfeil und Bogen finden, und können somit zwischen diesen beiden Waffen hin- und herwechseln. Allerlei andere Pick-Ups lassen sich ebenfalls einsammeln, von der stabileren Rüstung über das unbezwingbare Flammenschwert bis zum zusätzlichen Leben. Davon haben Sie zu Beginn des Spiels wie üblich nur drei, Ihre Lebenskraft läßt mit jedem Hieb, den Sie einstecken müssen, weiter nach. Neben der Gesundheit sollten Sie auch auf Ihre Kondition achten: Aufwendige Combo-Moves verbrauchen viel Energie, falls Sie zuwenig davon haben, müssen Sie ausruhen und werden für einen Moment lang verwundbar.



In diesem Geheimgang treffen Sie auf den Geist von Sir Lancelot – und auf eine Handvoll Gegner

Wehe den Besiegten

Gespielt wird in einzelnen Missionen, an deren Ende Sie den Spielstand speichern können und gleichzeitig ein Paßwort bekommen, mit dem Sie an dieser Stelle wieder einsteigen können.

Dragon Heart wird auch Sie positiv überraschen

Dieses Paßwort verändert sich mit den Gegnern, die Sie im entsprechenden Level besiegt, den Geheimnissen, die Sie gefunden und den Gegenständen, die Sie aufgenommen haben. Wer also so gerade ein Level geschafft hat und vielleicht mit einem Leben und minimaler Ausrüstung davongekommen ist, muß auch im folgenden Level zunächst damit auskommen. Da ist es eher zu empfehlen, das Level zu wiederholen und mit besserer Ausrüstung weiterzuspielen. Besonders auf die goldenen Ringe sollten Sie achten, die Sie von jedem besiegten Gegner aufsammeln können. Damit können Sie in einer Art Bauchladen besondere Pfeile und andere Nützlichkeiten kaufen – eine Option, von der Sie im Lauf des Spiels häufig Gebrauch machen werden.

Um sich an die Steuerung zu gewöhnen, können Sie einen kurzen Übungsmodus absolvieren, in dem Sie lernen, das Schwert zu handhaben und Gegenstände

aufzunehmen. Aber auch der direkte Einstieg ins erste Level wird den halbwegs geübten Spieler nicht vor große Schwierigkeiten stellen, denn dort ist es mit der KI der Gegner noch nicht weit her. Schnell in den Mann gehen, zuschlagen und wieder zurück. Mit dieser Taktik kommt man in diesem Stadium des Spiels immer gut zurecht. Ein reibungsloser Einstieg wäre somit sichergestellt, in späteren Levels haben Sie es allerdings schwerer. Die Aufgaben, vor denen Sie dann stehen werden, hätten auch einem König Artus zur Ehre gereicht.

Abwechslung und gute Atmosphäre

Apropos Artus: Auch in Dragon Heart gibt es etliche Geheimnisse zu lüften, meist in Form versteckter Räume und verborgener Gänge. In einem davon treffen Sie sogar auf den Geist von Sir Lancelot, der Ihren angeschlagenen Gesundheitszustand mit einem magischen Spruch wieder auf Vordermann bringt. Überhaupt werden Sie einige Charaktere treffen, die für das Gelingen Ihrer Mission überaus nützlich sein können. Es handelt sich bei allen Spielfiguren um in der Blue Box gefilmte Schauspieler, die in grafische Spielhintergründe eingefügt wurden. Und obwohl dieses Verfahren in anderen Spielen schon besser betrieben wurde, können sich die Ergebnisse immer noch sehen lassen.

Überhaupt verzeiht man dem Spiel gern, daß es sich nicht dem allgemeinen Trend zur 3-D-Darstellung angeschlossen hat. Die Hintergründe sind ebenso detail- wie abwechslungsreich, der Soundtrack mit durchweg mittelalterlichen Melodiebögen paßt zum Spiel wie die sprichwörtliche Faust auf Klaus' Auge und die Steuerung ist über Tastatur erträglich, mit einem Gamepad (vier Knöpfe!) sogar einwandfrei. Aber vor allen Dingen stimmt der Spielspaß. Da stört es auch gar nicht, daß aus jedem erschlagenen Gegner eine kleine Blutfontäne sprudelt – die dargestellte Gewalt bewegt sich in einem Rahmen, der von jeder schlechten Arztserie im Privatfernsehen mühelos übertroffen wird.

So wird Dragon Heart zu einem jener Spiele, die beim Tester für richtig gute Laune sorgen. Was gibt es Schöneres, als anfängliche Skepsis, die schließlich gnadenlosem Spielspaß weichen muß? Dragon Heart wird auch Sie positiv überraschen, nehmen Sie mich ruhig beim Wort.

Anm. des Chefnehmers: Trau, schau, wem... na ja, in diesem Fall stimmt's aber!



Die KI der Gegner im ersten Level ist eher mager, noch nicht einmal der Feind auf der Schaukel wird wahrgenommen

DRAGON HEART: FIRE & STEEL

Alternativen:
Hunter Hunted
Sierra ● ca. 90 Mark
Cyberia 2
Virgin ● ca. 120 Mark
Abuse
Electronic Arts ● ca. 100 Mark

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Macht von Anfang an Spaß
Viel Abwechslung und Spannung
Groooßer Drache

Kontra
Kein Zwei-Spieler-Modus
Grafiken nicht immer toll

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 84

Dunkle Schatten 2
Im Netzwerk ge



Zu den ersten Aufgaben im Spiel gehört die Reparatur von Karstens altem Fahrrad.



Zwischendurch fährt Karsten Bus. Das ist billiger und schont die Umwelt. In unseren Bussen ist es allerdings nie so leer...

Werbespiele müssen nicht unbedingt ein bestimmtes Produkt oder irgendeine Organisation anpreisen. Wenn Sie das doch tun, dann mittlerweile nur noch unterschwellig und so unplakativ wie eben möglich. Zumindest, was die besseren Vertreter des Genres angeht. Doch auch politische Ideen und weltanschauliche Vorstellungen lassen sich mit einem Computerspiel hervorragend transportieren.

Gefahr von rechts

Im letzten Monat haben uns die *Enviro Kids* über Müllvermeidung aufgeklärt, kurz davor pries *Time Trouble* den Segen der Chemie, und gab es da vor nicht ganz drei Jahren nicht auch ein Spiel zum Thema Rechtsradikalismus?

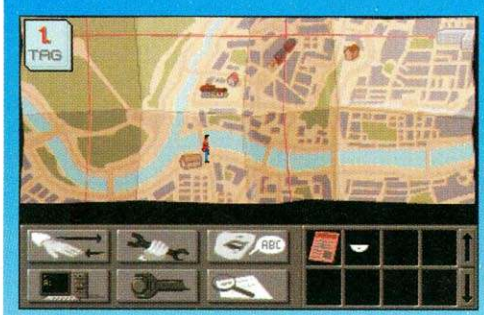
Im ersten Teil von Dunkle Schatten schaffte es Karsten Wegner, der Held des Spiels, schließlich doch noch, zusammen mit seinen Freunden eine alte Fabrik zum Jugendzentrum umzubauen. Viele Spieler werden sich gern an die Abenteuer dieses Sommers erinnern und daran, daß die große Einweihungsfete um ein Haar von Skins geschmissen worden wäre.

Anno 1994 ist das Spiel erschienen, eine lange Zeit in unserem schnellebigen Geschäft. Kaum einer hätte ernsthaft mit dem Erscheinen eines zweiten Teils gerechnet. Immerhin wurde das Projekt mit öffentlichen Mitteln finanziert und die Kassen sind leer. Aber jetzt hat es irgendwie doch noch geklappt, Dunkle Schatten 2 ist ab sofort erhältlich. Wieder heißt die Hauptfigur des Spiels Karsten Wegner, allerdings ist jener konsequenter Weise um etwa drei Jahre gealtert (Kleine Anmerkung am Rande und kursiv: So etwas passiert meinem Chefred. täglich).

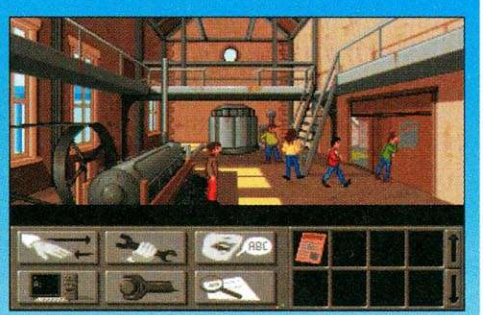
Anm. des Chefalten: An wem liegt das wohl? Apropos, war wohl nix mit kursiv...hehe.

Gestern und heute

Die Welt hat sich verändert seit Dunkle Schatten 1. Und auch die Werbespiele haben einen beachtlichen Schritt nach vorn gemacht. Was sich bei Dunkle Schatten getan hat, sieht unter anderem so aus:







Die Karte mit der man sich von Ort zu Ort bewegen kann, sieht auf dem Screenshot immer noch ähnlich aus, wurde jedoch deutlich verbessert. Im Spiel fällt's auf



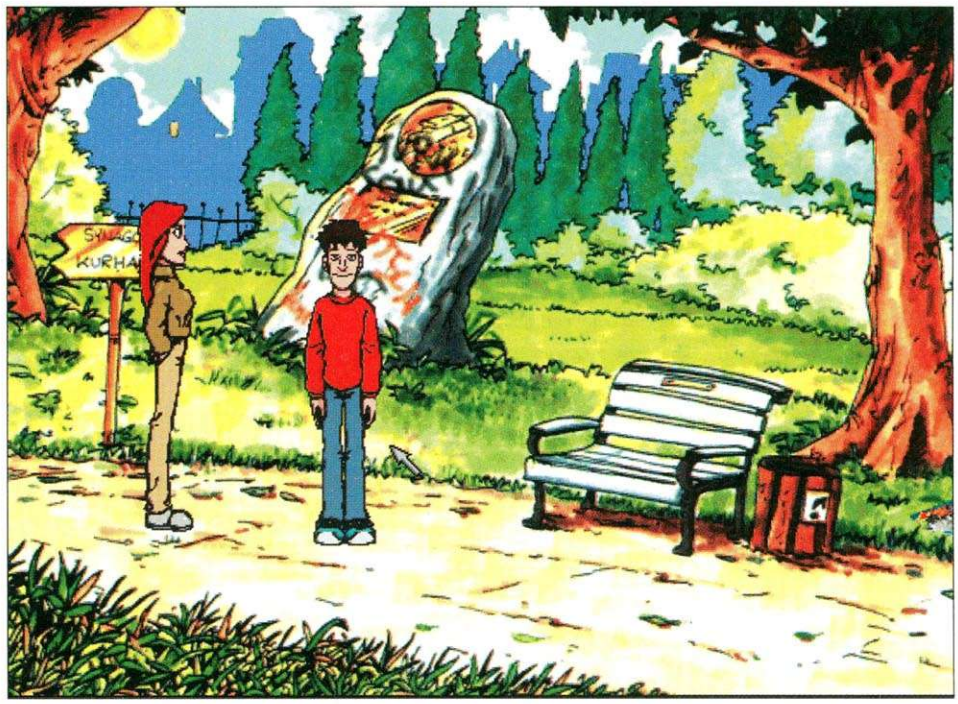
Auch Karstens Zimmer wurde gründlich renoviert, scheinbar im gleichen Atemzug mit den Grafiken des Spiels. Schön, daß wenigstens die liebenswerte Unordnung erhalten geblieben ist



Das Jugendheim, im ersten Teil noch eine einzige Großbaustelle, glänzt in Dunkle Schatten 2 bereits in voller Pracht. Da sieht man doch, daß sich Initiative durchaus lohnen kann

Martin Mirbach wird von den Schatten seiner Vergangenheit eingeholt. Und wieder stellt er sich dem Kampf gegen die braune Brut...

fangen



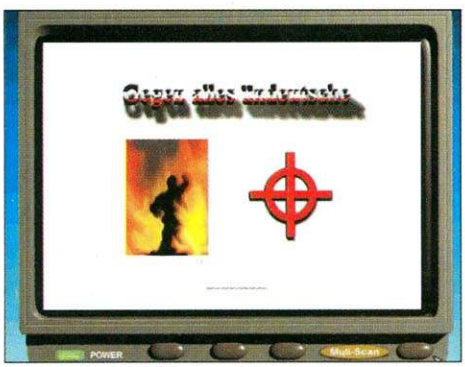
Beim Stein des Anstoßes handelt es sich um einen unflätig beschmierten Gedenkstein zu Ehren eines ehemaligen Oberbürgermeisters

Er (Karsten Wegner, nicht mein Chefred.) arbeitet jetzt in einer kleinen Lithographenanstalt und besucht die Berufsschule. Und wieder gerät er in einen Konflikt mit unbelehrbaren Rechtsradikalen. Ein Mitschüler steckt ihm eine Diskette mit einem rassistischen Computerspiel zu, gleichzeitig wird der Gedenkstein an einen ehemaligen (jüdischen) Oberbürgermeister der Stadt mit rechten Parolen und Symbolen beschmiert. Karsten geht der Sache auf den Grund und gerät natürlich prompt in ein neues Abenteuer.

Der Weg ist das Ziel

So ist Dunkle Schatten 2 von der Thematik her eine konsequente Fortsetzung des ersten Teils, inklusive der Hauptfiguren Karsten, Ralph (Brother Online) und Mehmet (Sindbad). Auch die Reaktionen der anderen Charaktere spiegeln wiederum das gesamtgesellschaftliche Spektrum wieder – von der Abwiegelung "Nicht so hoch hängen!" bis zur Bestätigung "Dagegen muß was getan werden!"

Neu ist, daß das Medium Computer, und dort besonders Spiele und Internet, eine so tragende Rolle spielen. Bei dem Versuch, das eigene Medium zu reflektieren (denn Dunkle Schatten 2 ist natürlich auch ein Spiel), haben die Entwickler für meinen Geschmack allerdings deutlich über das Ziel hinausgeschossen. Die Aussage Ralphs, daß *Duke Nukem 3D* nur von Schwachköpfen gespielt werde, erinnert mich stark an eine Mischung aus Holzhammer und erhobenem Zeigefinger.



"Gegen alles Undeutsche" richtet sich ein PC-Spiel, das Klaus von einem Mitschüler zugesteckt bekommt

Anm. des Chefdukes: Och, wenn ich DICH so betrachte... duck und flücht...

Übrigens wird der indizierte Titel tatsächlich explizit genannt, weswegen ich ihn an dieser Stelle auch zitieren darf. Andererseits zeigt Dunkle Schatten 2 aber auch, wie ein zeitgemäßes Werbespiel auszusehen hat. Für alle, die den ersten Teil der Geschichte noch nicht kennen, hat man diesen gleich mit auf die (kostenlos erhältliche) CD-ROM gepackt. So können Sie die beiden Spiele in aller Ruhe selbst vergleichen und werden feststellen, daß sich insbesondere die Grafiken enorm weiterentwickelt haben. Aber auch in puncto Spielbarkeit kann Dunkle Schatten 2 durchaus mithalten. Für eingefleischte Adventure-Fans ist es natürlich viel zu leicht, die *mainstream*-Zielgruppe dürfte dagegen begeistert sein.

Kost ja nix

Wer kurz vor Weihnachten die Zeitungsmeldungen von einem starken Rückgang rechtsradikal motivierter Gewaltverbrechen gelesen hat, wird sich vielleicht fragen, warum angesichts dieser Fakten noch öffentliche Mittel für ein Spiel wie Dunkle Schatten 2 bereitgestellt werden. In der Tat sieht es eher danach aus, als verlagere sich die Problematik weg von der Straße und in hinein in die Wohnstuben. Die rechte Szene versucht, mittels klassischer Printmedien und moderner Kommunikations- und Verbreitungsmethoden (z. B. Internet) sich selbst zu intellektualisieren. Damit ändert sich auch die Klientel, die sie anzusprechen wünscht. Bei Greenwood wurde diese Problematik erkannt und auf unterhaltsame Art thematisiert. Über die Verwendung eines Teils unserer Steuergelder für Projekte wie Dunkle Schatten 2 kann man sich daher eigentlich nur freuen.

DUNKLE SCHATTEN 2: IM NETZWERK GEFANGEN

Alternativen:
Die Enviro-Kids greifen ein
Art Department ● kostenlos

Time Trouble
Westka ● 18 Mark

15 Werbespiele
auf der PC Power CD 06/96

Hersteller: Art Department
Preis: Kostenlos

Minimum:
486er, 8 MB RAM, VGA, DOS 5.0

Zu bestellen bei:
Bundesministerium des Innern
Stichwort: "Fairständnis"
Graurheindorfer Str. 198
53117 Bonn

Fazit: Sehr empfehlenswert

Jetfighter III

Weil Frank Fischer erklärter Pazifist ist und seine Zahnplombem nicht in einer 7-G-Kurve verlieren wollte, hat er den Wunsch Kampfpilot zu werden, beizeiten aufgegeben. Aus Mitleid schenkte ihm Klaus in diesem Jahr statt des üblichen Weihnachtsgeldes eine nagelneue F-22.

Gehören Sie auch zu den Menschen, die in ihren Träumen ständig durch die Gegend fliegen und deren erklärtes Lebensziel darin besteht, einen Pilotenschein zu erwerben, sobald es Terminkalender und Portokasse zulassen? Haben Sie beim letzten Urlaubsflug den Piloten der Boeing so lange mit neunmalklugen Ratschlägen malträtiert, bis er Ihnen den Schleudersitz androhte? Die Zeiten, in denen man lediglich das Autofahren halbwegs beherrschen brauchte, um in den Pilotensessel gelassen zu werden, sind vorbei. Wer heutzutage mit Überschallgeschwindigkeit friedlich seine Runden auf Staatskosten drehen



Wir bombardieren eine Trabantenstadt

will, braucht nicht nur Geduld bei der langjährigen Ausbildung, sondern auch die Konstitution eines Nilpferdes. Kurz gesagt: Kampfsimulationen erfüllen die tiefsten Bedürfnisse des Menschen und lassen nebenbei die Münzen in den Kassen der Softwarehäuser klingen.

Sind aller guten Dinge drei?

Wenn man dem Softwarehaus Mission Studios Glauben schenken darf, gehören die beiden Vorgänger des neuen Jetfighter zu den meistverkauften Programmen des Genres. Daß man mit dem dritten Teil an diesen Erfolg anknüpfen möchte, ist Ehrensache. Schon auf der Frontseite der Packung bekommt der Käufer eine ehrliche Information über die wirkliche Stärke des Programmes. So soll das Spiel über "authentische Luftbildaufnahmen für ein 3,5 Millionen Quadratmeilen großes Terrain" verfügen – wer möchte, kann es ja einmal abfliegen. Seltsamerweise befinden sich jedoch nur mehrere tausend Gebäude auf der weiten Flur – etwas wenig für ein solch großes Gebiet.

Anm. des Chefflurists: Mit anderen Worten: Es sieht dort genauso aus wie in Gronau...

Gekämpft wird wahlweise im Cockpit einer F/A-18 Hornet, die sich jüngst in Emmerichs Kinospektakel *Independance Day* bewährt hat, oder der nagelneuen F-22N Lightning II. Die Lightning ist ein Kampfjet, der dem Eurofighter 2000 das Fürchten lehren sollte. Unter der Flagge der Vereinten Nationen ist es Ihre Aufgabe, mit Hilfe eines dieser Kampfflugzeuge für Recht und Ordnung in der Welt zu sorgen. Als Ausgangspunkt und Ziel der Einsätze muß dabei die U.N.S. Peacekeeper herhalten, ein Flugzeugträger der Nimitz-Klasse. Dort können Sie dann auch, zwischen den Einsätzen, in einer relativ einfachen 3-D-Sicht herumlaufen und Informationen abrufen oder Einstellungen vornehmen.

Die eigentliche Landschaftsgrafik, die auf der Packung als "besonders realistisch" tituliert wird, sieht von weit oben zwar recht nett aus, erinnert am Boden jedoch entfernt an eine etwas mißlungene "Lego-Landschaft".

Ein Spiel für Bruchpiloten?

Bei der großen landschaftlichen Masse scheinen die Programmierer das Flugverhalten der beiden Superjets ein wenig außer Acht gelassen zu haben. Beide Flugzeuge steuern sich im Spiel nahezu gleich und keineswegs realistisch. Landungen gelingen meist ohne größere Probleme. Wer schon einmal eine etwas "ernsthaftere" Flugsimulation gespielt hat, wird ohnehin schon nach wenigen Minuten seinen ersten Abschuß erzielen. Sollten die Gegner dann doch einmal die Oberhand gewinnen, kann man auf Wunsch ein paar Flügelmänner zur Unterstützung einsetzen. Neben dem recht ordentlich gemachten Handbuch bietet das Spiel eine nette Bibliothek an Bord der Peacekeeper, die sie über neuesten Flugzeuge und Waffenarten informiert.

Jetfighter III gehört sicher nicht zu den schlechtesten Flugsimulationen der letzten Zeit, doch leider auch nicht zu den besten. Das Grafiksystem könnte noch ein wenig



Kater Tom, bereit zur Mäusejagd

Feinarbeit vertragen und auch das Flugverhalten der beiden Raubvögel ist noch nicht optimal umgesetzt. Angesichts der starken Konkurrenz rutscht Jetfighter III unweigerlich ins Mittelfeld. Vor allem Genre-Einsteiger könnten jedoch, angesichts der einfachen Steuerung, Gefallen an dem Programm finden.

JETFIGHTER III

Alternativen:
TFX: Eurofighter 2000
Ocean ● ca. 90 Mark
Das Hexagon-Kartell
Ascaron ● ca. 90 Mark
Strike Commander
EA/Origin ● ca. 30 Mark

Hersteller: Mission Studios
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM
(320 x 200 Modus), DOS 5.0

Pro
Informative Bibliothek
Einsatz von Flügelmännern
Über 90 Missionen

Kontra
Unrealistisches Flugverhalten
Pixelige Texturen in Bodennähe

Spiel-/Dauerspaß:	**32 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**13 von 20**

TOTAL: 68

XS Shield up, fight back

Schon sehr oft hat sich Frank Fischer gefragt, was man eigentlich tun kann, wenn man auf einer Redaktionskonferenz zwischen zwei sich streitende Kollegen gerät. Bei XS fand er endlich eine Antwort – schon im Titel.



Dank der Datenbank lassen sich alle Gegner aus der Nähe betrachten

Im alten Rom wurde sie einst entwickelt, die Theorie von "panem et circenses", Brot und Spiele. Sie besagt in etwa, daß der Mensch neben dem täglich Brot auch noch seine tägliche Ration Spaß benötigt. Da die meisten Menschen jedoch nebenbei auch noch eine gehörige Portion täglicher Arbeit zu verrichten haben, werden sie träge und erfreuen sich zumeist eher daran, anderen bei der Aktion zuzusehen. Wenn es sich dabei dann noch um einen Wettkampf zwischen zwei Personen oder Gruppen handelt, werden tief verborgene Urinstinkte wach. In wilder Ekstase klatschen Zuschauerscharen in die Hände und geben die seltsamsten Laute von sich, wenn eine Partei zu verlieren droht. Bei all der Energie, die man als echter Fan in eine solche Vorstellung mit einbringt, bleibt kaum noch etwas übrig, um dem System irgendwie schaden zu können.

Morituri te salutant!

Erfüllten in der Antike die beliebten Gladiatorenkämpfe diese "antiterroristische Vorbeugefunktion", so sind es heutzutage Wrestler und Fußballspieler. Für die Zukunft erdachten sich die Jungs von Sales Curve Interactive (SCI) eine ganz besondere Möglichkeit der Nachmittagsunterhaltung. Waffenstarrende Wesen aus der ganzen Galaxie treffen sich zur größten Herausforderung aller Zeiten – dem ultimativen Gladiatorenkampf auf Leben und Tod. Ob aus Fleisch und Blut oder stabilem Leichtmetall, jeder der Teilnehmer hat nur noch das Ziel vor Augen: die drei Gegner, die man mit ihm gemeinsam in irgendein Kellerloch gesteckt hat, ein für allemal zu terminieren – frei nach dem Motto "Vier Mann (oder Frau) gehen rein, ein Mann (oder Frau) geht raus...".

Der Spieler steuert dabei einen dieser vier Gladiatoren durch eines der 20 unterschiedlichen Szenarien. Kaum ist man in der Arena angekommen, wird man meist auch schon unter gegnerisches Dauerfeuer genommen. Jetzt gilt es, schnell zu handeln und sich zuerst eine sichere Position zu suchen. Steht man erst einmal mit dem Rücken zur Wand, wird schnell die Superwumme gezückt und das Spektakel beginnt. Neben der Hauptwaffe steht einem eine Sekundärwaffe, sowie diverse Wurfgeschosse zur Verfügung. Die anfänglich etwas spärlich ausgestattete Waffenkammer wird später durch Plündern der erledigten Gegner aufgestockt. Umherfliegende Drohnen bescheren einem netterweise, nach deren Vernichtung, Munition und Schild-Energie.



Es kann nur einen geben

Regeln gibt es in der Arena nicht. Kneifen und Spucken ist ebenso erlaubt, wie hinterhältige Überfälle und Zweckbündnisse. Sieger ist, wer übrigbleibt und sich noch auf seinen zwei oder wie vielen Beinen auch immer halten kann. Vor jedem neuen Level bekommt man seine Gegner anhand von ausgesprochen gut gemachten Rendersequenzen präsentiert. Eine ausführliche Datenbank mit Hintergrundinformationen zu jeder der wandelnden Kampfmaschinen steht natürlich auch zur Verfügung. Alle Gegner verfügen über spezifische Eigenschaften und ein spezielles Verhalten im Kampf. In den Dungeons selbst sind die Gladiatoren als echte 3-D-Objekte zu sehen, die mit Texturen überzogen wurden. In direkter Nähe erscheinen sie oftmals jedoch ein wenig pixelig. Unglaublich spannend wird das Spiel, wenn man über die Möglichkeit verfügt, im Netz gegen seine Kollegen aus dem Büro oder die unliebsame Schwiegermutter anzutreten. Mit seiner düsteren Atmosphäre fesselt das intelligente Action-Versteckspiel selbst quakende Actionveteranen.

XS – SHIELD UP, FIGHT BACK

Alternativen:
Die beste Alternative dürfen wir nicht nennen

Cyber Gladiators
Sierra ● ca. 90 Mark

Battle Arena Toshinden
Playmates ● ca. 80 Mark

Hersteller: Sales Curve Interactive (SCI)
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
P60, 8 MB RAM, SVGA, MS-DOS 5.0

Pro
Unglaubliche Vielfalt an Gegnern
Gut designte Levels
Hohe Motivation im Netzwerk

Kontra
Pixelige Gegner

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

TOTAL: 88

REVIEW

Risiko



Risiko ist nur eine von vielen Brettspielumsetzungen aus dem Hause Hasbro. Das Spiel "Flottenmanöver" erreichte uns leider zu spät, um noch mit einen kompletten Testlauf durchzuführen. Der erste Eindruck läßt aber durchaus auf ein gutes Spiel hoffen.

Risikobereit war Frank Fischer schon immer, und nachdem ihm Klaus endlich die langersehnte Absolution erteilt hatte, konnte er sein wahres Gesicht zeigen und in Ruhe dazu übergehen, die Erde zu unterjochen.



Wehe, wenn Enschede fällt!



Das Nußknackerschwadron

Ich erinnere mich noch gut an die Zeit in meiner Jugend, in der ich begann, den strategischen Wert des beliebten Gesellschaftsspieles "Mensch ärgere Dich nicht!" zu hinterfragen. Auf der Suche nach einer brauchbaren Alternative, fiel ich auf eine der vorweihnachtlichen Fernsehwerbungen des Hauses Parker herein und konnte bei meinem nächsten Besuch im Spielwarenhandel an nichts anderes mehr denken, als an das bunte Schlachtengetümmel aus der Werbung. Ich hörte nicht auf die gut gemeinte Warnung am Ende des Werbespots und schlachtete kurzerhand mein Sparschwein, um den Inhalt gegen den länglichen Karton mit der vielsagenden Aufschrift "Risiko" einzutauschen. Das hinterhältige Grinsen des Verkäufers interpretierte ich damals als Freude über das verdiente Geld.

Erst später wurde mir dann bewußt, daß dieser Mann in Wirklichkeit ahnte, wie sehr er mit dem Verkauf dieses Spieles Einfluß auf mein Privatleben genommen hatte. In den folgenden Monaten war ich fast ausschließlich damit beschäftigt, würdige Gegner zusammenzutrommeln, die bereit waren, sich mit mir die Nächte und die vielen kleinen Einheitsbausteine um die Ohren zu schlagen.

Original oder digital?

Selten bleibt ein so großer Erfolg wie der des Brettspieles "Risiko" ohne wirtschaftliche Konsequenzen. Zeitweise wurde der Sharewaremarkt regelrecht von Eroberungsspielen besetzt. Wer jedoch das Original mochte, hatte meist Probleme, ein vernünftiges Stückchen Software aus den Grabbeltischen der Großmärkte herauszuwühlen. Grafikfehler, Abstürze, Bugs und fehlende Computergegner ließen die Fangemeinde oft genug verzweifelt aufschreien. Ein Schrei, den man bei Hasbro Interactive gehört zu haben scheint. Kurzerhand entschloß sich die Tochterfirma des Spieleherstellers, eine Palette der beliebtesten Brettspiele für den Heim-PC umzusetzen und so nebenbei kräftig an den Oldies zu verdienen.

Wie auch bei den anderen Titeln, hat Hasbro versucht, sich möglichst nah am Original zu orientieren und dennoch so manche Innovation einzubauen. Dem digitalen "Risiko" hat man kurzerhand zwei verschiedene Spielsysteme verpaßt. Man kann man sich einerseits im bekannten klassischen Spielsystem beweisen, in dem vom Würfelsystem bis zu den Spielregeln alle Optionen in der vertrauten Weise eingebaut wurden. Das zweite System hingegen ist Erweiterung, die das klassische Spiel um eine Vielzahl neuer Ideen ergänzt.

My home is my castle

"Risiko" war schon immer ein Spiel, das nie mit völlig gleichen Regeln gespielt wurde. Oft brachten die Spieler eigene Ideen mit ein, die das Spiel komplexer machen sollten. Die meisten dieser Ideen wurden, sofern sie sinnvoll sind, auch von Hasbro aufgegriffen. Besiegte Einheiten werden z.T. nur gefangengenommen und können später gegen eigene Einheiten aus dem Kerker des gegnerischen Imperators eingetauscht werden. Um die Motivation und Kampfkraft der Einheiten eines Landes zu stärken, lassen sich Generäle rekrutieren und Schlösser bauen. Auch Friedensverträge wurden bedacht.

Zusätzlich zum bekannten Würfelsystem, haben die Programmierer eine Auswahl an verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstaktiken eingebaut. Wem die Standardkarte so langsam zum Hals raushängt, kann wahlweise auf eines der drei anderen Szenarien zurückgreifen.

So richtig nett wird's erst im Net

Die eingebauten Computergegner sind zwar recht intelligent programmiert, doch echte Freude will erst aufkommen, wenn man die Möglichkeit hat, gegen menschliche Widersacher anzutreten. Wer über kein Netzwerk verfügt, kann sich seine Gegner auch im Internet suchen. Leider fehlt eine Mehrspieleroption für ein Match an einem Rechner völlig. Hasbro wird allerdings Mitte Januar ein kostenlose Update an alle registrierten User schicken, mittels dem die Multiplayer-Option dann möglich sein wird.

Wer das Brettspiel mag, wird auch die Digitalversion schätzen. Anhänger herkömmlicher Computer-Strategiespiele sollten sich den Kauf jedoch überlegen, da sich sonst schnell die Enttäuschung über fehlende Komplexität breitmachen könnte.

RISIKO

Alternativen:
Das "echte" Risiko als Brettspiel

Flottenmanöver
Hasbro ● 99,95 Mark

C&C: Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 100 Mark

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 99,95 Mark

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

Pro
Einsteigerfreundlich
Solide Umsetzung eines Kultspieles
Mehrspieleroption über Internet oder Netzwerk

Kontra
Kleinere Grafikfehler
Wenig Abwechslung bei den Kampfsequenzen

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

TOTAL: 79

Titanic Adventure out of Time

Eine der größten Katastrophen aller Zeiten, gepaart mit einer Agentenstory – Klaus Trafford ging in geheimer Mission an Bord der Titanic.

Der 14. April ist ein besonderes Datum, denn an jenem Tag gab es in der Geschichte der Menschheit zwei Katastrophen. Die Katastrophe, um die es bei Titanic geht, ereignete sich im Jahre 1912 (wann die andere passierte, verrate ich Ihnen am Schluß dieses Reviews). In jener Nacht, um genau 23.40 Uhr, kollidierte der Luxusliner mit einem Eisberg, um wenige Zeit später mitsamt den meisten Passagieren im Meer zu versinken. Viele Mythen und Entdeckungen hat es seitdem gegeben, und natürlich bot dieses furchtbare Unglück auch Stoff für Verfilmungen.

Spione an Bord

Erstmals aber wurde die Geschichte vom Untergang der Titanic nun für den Heimcomputer entdeckt und eine geradezu phantastische Story erfunden. Zu Spielbeginn befinden Sie sich nämlich im Kriegsjahr 1942 in Ihrer englischen Heimat, als Sie aus alten Unterlagen erfahren, daß sich auf der Titanic unter anderem ein Agent befunden haben soll. Seinen Auftrag hat er seinerzeit nicht mehr beenden können. Kaum, daß Sie sich's versehen, schlägt in Ihre Behausung eine Fliegerbombe ein, Sie werden ohnmächtig und wachen in einem unbekannten Raume auf. Und stellen fest: Sie sind auf der Titanic gelandet und müssen nun den Auftrag Ihres Vorgängers zu Ende führen. Ihnen bleiben aber nur drei Stunden Zeit, und das Schiff ist groß...

Mehr möchte ich an dieser Stelle nicht zum Inhalt verraten, es wäre auch höchst ungerecht gegenüber jenen, die sich das Spiel nur aus Interesse an einem verzwickten Adventure besorgen. Das spielt in diesem Fall eher eine untergeordnete Rolle – wie schon beim Vorgänger *Dust* muß man sehr viele Dialoge führen, bei denen man aus mehreren Antworten jeweils die richtige wählen sollte. Gegenstände untersuchen oder anwenden ist ebenfalls Genre-Standard, und die Story... Na ja, etwas weit hergeholt isses schon.

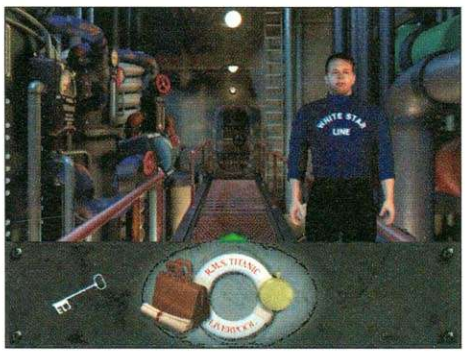
Was Titanic aber auszeichnet – und ich denke, das war auch beabsichtigt – ist die grafische Ausstattung. Anhand des Originalmodells der Titanic und zeitgenössischen Aufnahmen und Kupferstichen haben die Grafiker die "echte" Titanic auf dem PC erzeugt. Sie haben als Spieler denn auch die Möglichkeit, sich frei auf dem Schiff zu bewegen, was bei Geschichtsinteressierten mehr als nur ein Herzklopfen verursacht. Ich habe selten in einem Spiel so viel Perfektionismus gesehen – wer mir nicht glaubt, sei auf die Internet-Seite ***http://www.cyberflix.com*** verwiesen.

Über die Animation der 35 Charaktere indes kann man geteilter Meinung sein. Hätte man sich hier ebenso um Realitätsnähe bemüht wie beim Schiffsmodell, so wäre die Grafiknote noch besser ausgefallen. Die Musik paßt selbstredend zu der Zeit, in der Titanic spielt und klingt ausgesprochen gut, auch die Sprachausgabe (zumindest in unserer englischen Version) geht klar.

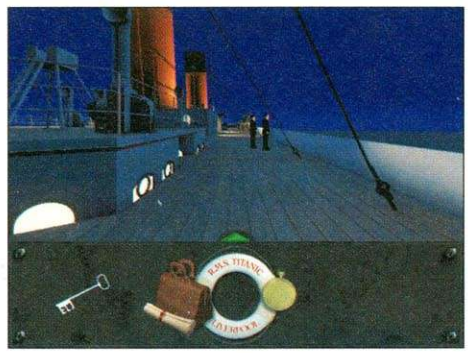
Nur das eigentliche Spiel ist Geschmackssache. Natürlich ist die Story interessant, und es macht auch Spaß, unter Zeitdruck zu arbeiten. Aber: Das Schiff ist riesig, und wenn man einen Zettel findet, auf dem man zu einem Treffen "an Deck" erscheinen soll, fragt man sich zunächst: Auf welchem Deck denn? Es gibt doch mehrere... Sie dürfen also viel laufen – und sollten es auch tun, denn überall könnte sich jemand aufhalten, der Ihnen weiterhelfen kann. Aber bedenken Sie: Blindes Vertrauen schadet nur...

Die zweite Katastrophe

Sollten Sie Titanic vorwiegend aus geschichtlichem Interesse kaufen wollen, so sind Sie damit bestens beraten. Auch ohne zu spielen, können Sie auf dem Luxusliner eine "Sightseeing-Tour" machen und die einmalige Schönheit des Schiffs betrachten. Adventure-Freaks werden – sofern man sehr viel Geduld (wegen der langen Wege) hat – ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Reinschauen ist Pflicht, und es sollte mich nicht wundern, wenn das Spiel irgendwann in Museen auftaucht. Bliebe abschließend noch die eingangs erwähnte zweite Katastrophe zu nennen: Diese ereignete sich am 14. April 1959, es war der Tag meiner Geburt...



Passagiere haben keine Zutritt



Über sieben Brücken mußt Du gehn' ...

TITANIC – ADVENTURE OUT OF TIME

Alternativen:
Leisure Suit Larry 7
Sierra ● ca. 90 Mark

Baphomets Fluch
Virgin ● ca. 110 Mark

Lighthouse
Sierra ● ca. 90 Mark

Hersteller: Cyberflix
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX-2/66, 8 MB RAM, VGA/SVGA (wahlweise mit oder ohne Direkt-X-Treiber zu installieren), Windows

Pro
Die historische Nachbildung des Schiffes
Spannende Story

Kontra
Teilweise sehr langes Suchen nach Personen oder Räumen

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 83

REVIEW



Mit einem Kinn wie diesem hat man keine Feinde



Große Fluffis rollen durch die Landschaft



Vielleicht nützt es nicht viel, aber Granaten an der Wand explodieren zu lassen, macht immer Spaß

Captain Quazar

Die lange Zeit des Wartens sind endlich vorbei. Es dauerte mindestens eine Woche, bis mit Captain Quazar ein neues 3-D-Ballerspiel auf den Markt kam. Ob wirklich noch die Möglichkeit besteht, etwas Neues auf diesem Sektor zu programmieren, versuchte Jonathan Eves herauszufinden.

Es ist schon eine schwere Last, ein Superheld zu sein. Das bemerkt jedenfalls Captain Quazar, der in einem Zeitalter der intergalaktischen Raumfahrt die Aufgabe hat, die außerirdischen Basen von Aliens zu zerstören, die sich auf drei Planeten befinden. Dies muß ihm gelingen, bevor die gewürzabhängigen Außerirdischen alle Bewohner in böse und gefährliche Zombies verwandeln, die nach der Verwandlung nur noch für ihre Herren und Meister arbeiten. Es gibt drei gefährliche Endgegner in diesem Spiel: Doobah, der die Gewürzmühlen auf dem Wüstenplaneten Kragg betreibt, Zang, der den Jungel-Planeten Krish unter seiner Kontrolle hat, und Ox (der gemeinste von allen), der sich auf dem vulkanischen Mond von Moog verschanzt hält.

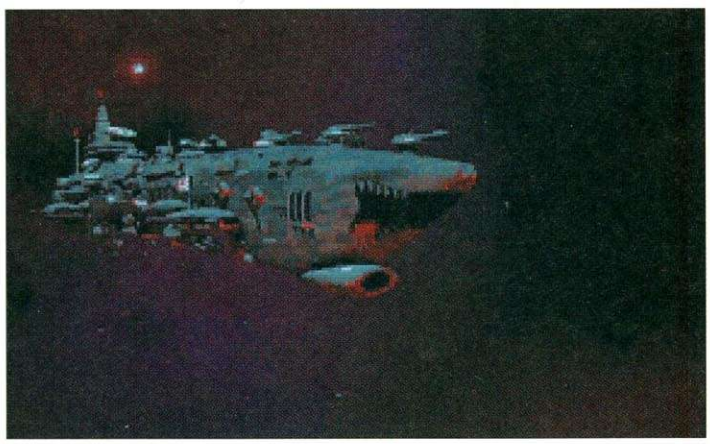
Schießen Sie auf alles

Im Grunde ist diese Art von Spiel immer gleich: Sie ziehen durch eine Gegend voller böser Kerle, schießen auf alles, was sich bewegt, und achten auch ein wenig auf die Dinge, die sich nicht bewegen. Die Idee an sich ist ziemlich simpel – trotzdem sind Games dieser Machart unglaublich schwer zu bestehen, da auch der größte Superheld nur mit einem bestimmten Pensum an Gewalteinwirkung fertig wird. Captain Quazar ist da keine Ausnahme. Gott sei Dank hat Studio 3DO die Notwendigkeit von vielen Power-Ups erkannt und davon einige in der Gegend verteilt. Könnte man Quazar außerdem nicht ab und zu ein wenig Medizin zuzuführen, wäre es wohl ein Ding der Unmöglichkeit, dieses Spiel zu gewinnen.

Wo bin ich?

Nachdem Sie sich das sehr schön gestaltete Intro begeistert angesehen haben und über den Captain Quazar-Song bestenfalls schmunzelten, platzen Sie in das Spiel und sind wie immer erst einmal orientierungslos und verwirrt. Schnell hatte ich eine erste Antwort auf die Fragen, die ich mir stellte: Kann dieses Spiel neben den Millionen Shoot'em-Ups bestehen, die wir schon zuvor gesehen haben, und ist es wirklich von den selben Programmierern erstellt worden, die stundenlange Arbeit und viel Mühe in die grafische Gestaltung und das Rendern des Vorspanns steckten? Die Grafik im Spiel ist nicht schlecht, doch erwarten Sie nach dem Intro einiges mehr.

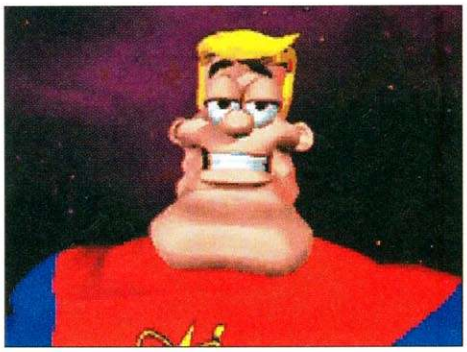
Quazar stammt aus dem Cartoonbaukasten für Superhelden. Er ist sehr hart und gemein, doch auch ein wenig dumm und tolpatschig. Dies verleiht dem Programm auf der einen



Haifänger, ahoi!



Mit einem Kinn wie diesem hat man...



An mir hätte auch Dr. Best seine Freude



Nein, das ist kein Flammenwerfer, sondern eine Gewürzrakete



Wo gibt's den nächsten Nachschub?



So sieht man kurz vor dem Abnibbeln aus – pathetisch, nicht wahr?

Seite einen interessanten Touch, weckt auf der anderen aber das Gefühl, daß das Spiel als Ganzes nur ein schlechter Scherz sein soll! Die anderen Charaktere sind ebenfalls im Stil von Cartoons gestaltet, und die Art und Weise, auf die einige der Gegner sterben, scheint vom Tom und Jerry-Stil inspiriert worden zu sein. Das Spiel selbst ist ziemlich simpel: Jagen Sie alles in die Luft – insbesondere die Raketen, die von Zeit zu Zeit starten und Gewürzfrachten in alle Teile der Welt befördern.

In Sachen Spielbarkeit ist es nicht ganz so einfach. Auf jeden Fall kann die Aufgabe ein Alptraum werden, Quazar in die richtige Position zu bringen, aus der er die Raketen ins Visier nehmen kann. Sie merken meistens, daß Sie es nicht rechtzeitig bis zur richtigen Position schaffen, bevor die Raketen starten und sich auf und davon machen, denn dummerweise muß Quazar so ein blödes Gitter überqueren. Wenn Sie Spiele wie dieses kennen, wissen Sie, was ich meine: Es benötigt einige Zeit, bis man sich an die Steuerung gewöhnt und den Dreh raus hat.

Doch gibt es da auch einige ziemlich gute Features im Spiel. Gefallen hat mir zum Beispiel die Möglichkeit, mit den Codes, die einige Bösewichte Ihnen "überlassen", in Geheimgänge zu gelangen. Einige dieser Codenummern sind auf mehrere Personen verteilt, was das Spiel etwas interessanter macht. Aber auch etwas schwieriger, da Sie manchmal sehr viel Zeit damit verbringen, in den riesigen Levels nach dem letzten Teil des Codes zu suchen. Ebenfalls gut gefallen hat mir die Bewaffnung: Es gibt eine große Auswahl an Waffen. Sie beginnen mit den Granaten, einer phantastischen, gewaltigen Brandbombe, die alles in der näheren Umgebung ausräuchert.

Auf Ihrem Weg stolpern Sie über einige weitere Waffen, die Sie aufsammeln dürfen. Darunter befinden sich Kampfgeräte mit elektrische Strahlen oder der obligatorische Flammenwerfer. Die Anwendung dieser Ausrüstung kann ab und zu sehr lustig werden. Das einzige, was schnell zu einer frustrierenden Aufgabe wird, ist das ständige Suchen nach Power-Ups.

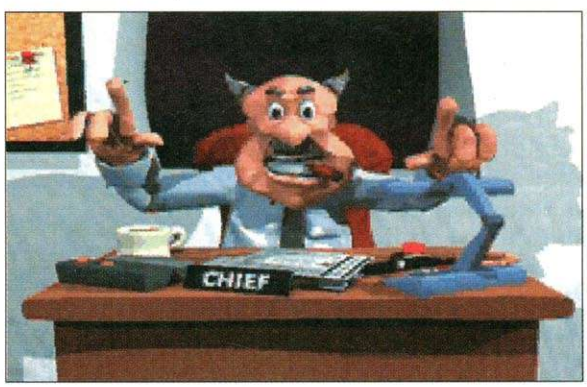
Captain Quazar ist eigentlich ganz nett, enthält jedoch eine Menge Bugs!

Die Kehrseite der Medaille

So viel zu den positiven Seiten des Spiels. Doch da gibt es noch einige negative Aspekte zu nennen. Ehrlich gesagt, ist Captain Quazar durchsetzt mit Problemen. Alles beginnt mit dem Vorspann, der erst starten will, nachdem er viermal erneuten Einblick auf die Windows-Oberfläche geboten hat. Das ist kein wirkliches Problem, bestenfalls etwas unangenehm. Außerdem ist das Spiel selbst sehr empfindlich und verursacht massig Abstürze. Nichts ist erfreulicher, als wenn man sich in stundenlanger Arbeit sehr weit vorgekämpft hat, nur um dann feststellen zu müssen, daß der Rechner sich aufgehängt hat und nur noch mit einem Kaltstart wieder in Gang zu setzen ist.

Beim Test geschahen die merkwürdigsten Dinge: Bei der Rückkehr vom Karten-Bildschirm zum eigentlichen Spiel sah der Sand des Wüstenlevels so aus, als hätte ein wirklich schlechter Bildschirmschoner versucht, das Innere des Bildschirms zu reinigen. Ansonsten gab es da noch die sich bewegende Teile, die stockten, wenn man sich selbst bewegte. Das ergab zwar einen nett anzusehenden Effekt – der war jedoch ganz und gar nicht beabsichtigt und machte Captain Quazar unspielbar. Ich weiß zwar nicht, wer für den Betatest dieses Spiels verantwortlich war, doch Probleme wie dieses hätten bereits Monate vor dem Erscheinen ausgemerzt werden müssen.

Sollten Sie diese Art von Spiel mögen, dann hat es im Grunde alles, was es zu einem guten Action-Game benötigt. Wenn man einmal die vielen Bugs beiseite läßt, kann ich Ihnen durchaus raten, einmal einen Blick darauf zu werfen. Ich persönlich fand diese Neuerscheinung extrem stumpfsinnig. Das Spiel ist zwar ziemlich schwierig, doch bot es mir keine wirkliche Herausforderung. Die Aufgabe, durch eine Gegend zu irren, die sich in ihrem Aussehen eigentlich nie verändert, und auf alles in Sichtweite zu schießen, kombiniert mit massenhaft Bugs und Abstürzen, befriedigt meine Vorstellung von einem lustigen Spieleabend nicht. Obwohl die Welt neue Spiele aus der Ich-Perspektive à la *Toom* so dringend braucht wie ein Loch im Kopf, sind jene noch um Welten besser als Captain Quazar.



Hey, Dein Boß ist ja echt cool

CAPTAIN QUAZAR

Alternativen:
Würden wir gerne nennen, dürfen wir aber nicht...

Hersteller: Studio 3D
Preis: steht noch nicht fest

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

Pro
Die Cartoon-Aufmachung
Die Waffen-Power

Kontra
Zu viele Bugs

Spiel-/Dauerspaß:	23 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 55

Cluedo

Ob im Kino, im Fernsehen oder als Brettspiel: Die Mördersuche bei Cluedo war schon immer Klaus Traffords Steckenpferd. Kein Wunder, daß er sich die PC-Umsetzung des Klassikers unter den Nagel riß.

Die meisten von Ihnen werden bereits beim Titel gestutzt haben: Cluedo, das kommt mir doch so bekannt vor? Ist das nicht dieses Brettspiel, bei dem man raten muß, wer wo womit einen Mord begangen hat? In der Tat, genau darum geht es auch in diesem Produkt: Hasbro Interactive hat das Ganze für den PC umgesetzt. Um Ihnen besser begründen zu können, warum am Ende dieses Reviews eine solch schlechte Wertung steht, lassen Sie uns kurz in der Geschichte von Cluedo blättern...



Wo ist der Programmierer?



Ich verspreche Dir, daß ich nie wieder "Ilona Christen" anschauen werde...



Die Verdächtigen

Am Anfang war das Brett

Die Brettspielvorlage kommt, wie so oft, aus den USA und heißt dort Clue, was "Hinweis" oder "Indiz" bedeutet. Die Ausgangslage ist stets die gleiche: Mr. Bod(d)y wurde tot aufgefunden, doch der Fundort ist nicht unbedingt der Tatort. Sechs Verdächtige – Colonel Mustard, Mrs. White, Mr. Green, Mrs. Peacock, Miss Scarlett und Professor Plum, sechs mögliche Tatwaffen – Knife (Messer), Lead Pipe (Rohr), Wrench (Schraubzwinge, auch bekannt als "Engländer"), Revolver, Candlestick (Kerzenständer) und Rope (Seil) sowie neun Räume, in denen die Tat hätte verübt werden können, befanden sich auf Spielkarten, die zu Spielbeginn gemischt wurden (jeder Stapel für sich). Eine von jedem Stapel – Person, Waffe, Raum – wurde dann in einen kleinen Umschlag gesteckt und verborgen gehalten, die übrigen wurden an die mindestens zwei, höchstens sechs Mitspieler verteilt.

Mit Würfeln bewegte man sich dann auf dem Spielbrett von Raum zu Raum, rief dort eine Person und eine Waffe auf, wenn man an der Reihe war, woraufhin der nächstfolgende Mitspieler eine Karte nach freier Wahl vorzeigen mußte, stets unter der Voraussetzung, daß er entweder den Raum oder die Person oder die Waffe auch besaß. Jeder Spieler machte sich entsprechende Notizen, und irgendwann war man dann soweit, einen Verdacht äußern zu können. Hatte man recht, war das Spiel beendet, wenn nicht, schied man aus, mußte aber auf Verlangen nach wie vor seine Karten vorzeigen.

Das Spiel gelangte unter dem abgeänderten Namen Cluedo (der Himmel weiß, warum) auch nach Europa und wurde allerorts ein großer Erfolg. In den Achtzigern wurde Cluedo sogar fürs Kino verfilmt (bei uns hieß der Streifen "Alle Mörder sind schon da"). Leider nur mit mäßigem Erfolg – der Versuch, daraus eine Komödie zu machen, war zum Scheitern verurteilt. Dem Original eher entsprochen hatte die Fernsehadaption von Cluedo: Ein Detektivspiel zum Mitraten, bei dem das Saalpublikum raten mußte, wer wo womit der Täter war. In Deutschland lief die Sendereihe unter dem Titel "Cluedo – Das Mörderspiel" bei SAT.1 und wurde von Gundis Zambo moderiert.

Sprachen-Wirrwarr

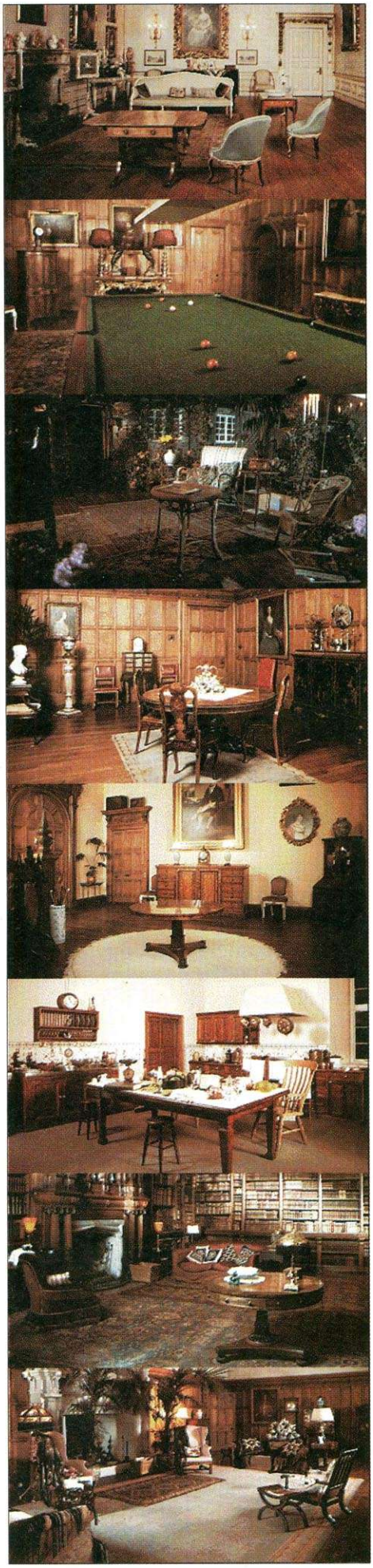
Als Hasbro ans Werk ging und Cluedo für den PC umsetzte, war man sich wohl eines bewußt: Eine reine Brettspielumsetzung hätte auf keinen Fall funktioniert, denn man hätte sich ja gegenseitig in die Karten schauen können. Als Adventure aber wäre Cluedo geradezu prädestiniert, und weil es ja modern ist, durften Videofilme natürlich nicht fehlen, die im Spiel als Rückblenden eingesetzt werden. Vom Prinzip her hält sich Hasbro an das Original: Personen, Waffen und Räume sind wohlbekannt. Allerdings nur, wenn man sich dazu entschließt, englisch als Spielsprache zu wählen.

Entscheidet man sich für deutsch (ganz zu schweigen von Französisch), erlebt man gleich zwei blaue Wunder: Man hört sämtliche Dialoge nach wie vor in englisch, zusätzlich erscheinen deutsche Untertitel. Doch während des Lesens verpaßt man mitunter wichtige Momente des Films. Zum Glück besitzt man aber ein Notizbuch, in dem wichtige Dinge zwecks späteren Nachschauens festgehalten werden. Das tröstet aber nicht darüber hinweg, daß man Namen, Waffen und vor allem Räume deutsch untertitelt hat, im Film aber stets die Originalnamen verwendet werden, was anfangs wirklich verwirrend ist. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber daran.

Der Name des Opfers ist übrigens Herr Eutin, was rein gar nichts mit dem gleichnamigen Ort und einer dort ansässigen Softwarefirma zu tun hat. Ich war nur leicht überrascht, als plötzlich im deutschen Untertitel "Mr. Boddy" erschien. Sollte das Spiel etwa technische Mängel haben? – Oh ja, und das nicht zu knapp...

Grafik und Sound vom Gemeinsten

Die Videos sind von halbwegs erträglicher Qualität, auch die Standbilder gehen klar. Aber was um alles in der Welt haben die Grafiker von Hasbro mit den Räumen und den Personen



gemacht? Bewegt man sich von der Stelle, setzt ein widerliches Ruckeln ein (P-90!), nähert man sich einer Wand, so wird das ohnehin schon unscharfe Bild richtig schön pixelig. Um ehrlich zu sein, glaubte ich mich angesichts dieser Grafik nicht mehr auf dem Gut Trontstein, sondern im Schloß Wolkenheim (Sie wissen schon…) zu befinden. Noch ekelhafter sind die Personen gezeichnet – die Gesichter sind verschwommen, und erst nach dem Anklicken wird einem klar, wen man sich als Gesprächspartner ausgesucht hat.

Die Begleitmusik müssen Sie leider ertragen: Bis auf wenige Ausnahmen klingt sie schlicht grausam. Statt Spannung erzeugte sie bei mir ein Gefühl des Unwohlseins. Die Sprachausgabe



Der Butler sagt Ihnen, ob Sie recht haben oder nicht. Die Unschärfe des Bildes ist nicht layoutbedingt, sondern entspricht dem, was Sie im Spiel erwartet!

und die musikalische Verzierung in den Videos wiederum ist gelungen. – Ach ja, versuchen Sie am besten nicht, durch die Eingangstür das Spiel zu verlassen. Mir ist es dreimal passiert, daß der Rechner abschmierte. Nehmen Sie lieber den Weg über das Notizbuch…

Und das Spiel selbst?

Ich hätte ja wirklich noch beide Augen zugedrückt, wenn da nicht ein Umstand wäre, der nicht nur spiel-, sondern auch wertungsentscheidend ist. Sie sollten zunächst wissen, daß sie mit maximal sechs Spielern antreten können, aber auch allein an die Arbeit gehen dürfen. Letzteres hat den Vorteil, daß Sie uneingeschränkt untersuchen, befragen oder Räume betreten können, im Mehrspieler-Modus hat man nur jeweils zwei Möglichkeiten, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Sie sollten auch wissen, daß Cluedo aus drei CDs mit jeweils einem Fall besteht. Und daß es zu jedem Fall vier Schwierigkeitsgrade gibt, bei dem sich jeweils auch die Lösung ändert (bei höheren Stufen auch die Lage der Räume und diverse andere Dinge, auf die ich nicht näher eingehen möchte).

Aber – und das ist der Grund, warum ich Ihnen die Originalregeln eingangs vorstellte – es gibt einen verdammt wunden Punkt im Spiel. Da ich beim Anfängermodus des Falles "Erpressung" bereits nach 25 Minuten Spielzeit wußte, daß es Oberst von Gatow mit der Pistole im Arbeitszimmer war, spielte ich die Episode noch einmal durch, wohlwissend, daß sich beim Brettspiel ja stets die Lösung ändert. Schließlich wurden die Karten immer neu gemischt. Das Handbuch versprach zudem, daß die Lösung nicht immer die gleiche sei.

Ich hätte weiterlesen sollen, denn das war einzig und allein auf die Schwierigkeitsstufe bezogen. Denn als ich mit der Wiederholung des Spiels fertig war, lautete die Lösung erneut: Oberst von Gatow mit der Pistole im Arbeitszimmer. Mit anderen Worten: Vier Schwierigkeitsgrade mal drei Fälle macht zwölf Spiele. Obendrein können Sie bereits nach der Befragung einer Person und dem Auffinden einer Waffe sowie der Untersuchung eines Raumes einen Verdacht äußern, indem Sie den Butler rufen. Liegen Sie falsch (Sie haben je nach Schwierigkeitsstufe drei, zwei oder einen Rateversuch), können Sie sich die Lösung anzeigen lassen. – Für alle, die es interessiert: Die zwölf Fälle habe ich an einem Nachmittag geschafft…

Liebes Programmierteam, hättet Ihr mal lieber auf den ganzen Videoaufwand verzichtet, die Grafiken und die Musik verfeinert und einen Zufallsgenerator eingebaut (den gab es schon zu C64-Zeiten!), damit sich beim Neustart die Lösung jeweils ändert, dann hättet Ihr wirklich der Cluedo-begeisterten Welt einen Dienst erwiesen. Genau damit hatte ich auch gerechnet, als ich das Spiel erstmals lud. So aber eignet es sich höchstens dazu, sich vorab alle Lösungen nach oben beschriebener Methode anzeigen zu lassen, anschließend ein paar Freunde einzuladen und denen dann zu beweisen, welch ein guter Detektiv man doch ist. Und dafür ist mir das Geld zu schade. Die drei CDs verdienen daher das gleiche Schicksal wie Mr. Boddy – der Täter ist Klaus Trafford mit dem Blechschneider im Power-Tower.

CLUEDO

Alternativen:
Nur das Brettspiel ist eine gute Alternative. Zu beziehen im Spielzeughandel, dort, wo es auch Monopoly gibt.

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Windows 3.11 oder 95

Pro
Die Schauspieler?
Das Notizbuch?
Oder was sonst?

Kontra
Die Liste würde den Rahmen des Wertungskastens sprengen

Spiel-/Dauerspaß:	**25 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**8 von 20**
Sound:	**10 von 20**

TOTAL: 50



Dreidimensional geht's nur im Intro zu, dafür aber um so schöner



Wenn man diesem Monster oft genug ins Auge schießt, explodiert es wie ein Chinaböller

Tailchaser

"Wer wettet, lügt", weiß uns schon der berühmte Volksmund zu lehren. In diesem Fall belog Martin Mirbach seinen eigenen Chefred. Allerdings aus purer Notwehr...

Dezember 1996, nur noch wenige Tage bis Weihnachten. Klaus überlegt bereits seit mehreren schlaflosen Nächten, womit er Freunde und Bekannte zum Fest überraschen kann. Und natürlich, mit wessen Geld er die Geschenke bezahlt.



Geheimgänge und versteckte Räume spielen eine große Rolle im Spiel



Ist's ein Käfer? Ist's 'ne Spinne? Auf jeden Fall ist's gefährlich!

Deshalb rennt er schon den ganzen Vormittag von Schreibtisch zu Schreibtisch, hält seine vielbeschäftigten Redakteure von der Arbeit ab und bietet ihnen merkwürdige Wetten an.

Im Moment bin ich an der Reihe. Aus einer Art isometrischer 3-D-Perspektive blickt mir der Chefred. gönnerhaft über die linke Schulter und kann seine Ungeduld schließlich nicht länger zügeln: "Du bist ja immer noch im ersten Level! Da warst du doch schon vor einer geschlagenen Stunde, als ich zum letzten Mal hier war. Vielleicht sollte dir mal jemand zeigen, wie Jump'n'Runs gespielt werden..."

Anm. des Chefjumpers: Wenigstens weiß er inzwischen, wie man Jump'n'Runs SCHREIBT!

Das hat mir gerade noch gefehlt. "Und dieser jemand bist bestimmt du", stelle ich mit ungespieltem Bedauern fest und drehe den Spieß einfach um. "Okay, Klaus, hier ist mein Angebot: Das erste Level habe ich gleich geschafft, dann übernimmst du das zweite. In der Zwischenzeit schreibe ich das Lexikon für diese Ausgabe und die Spielbeschreibung der neuen CD Power. Wer seine Arbeit als erster geschafft hat, bekommt vom Verlierer 20 Mark und eine Tüte Schokokekse. Wie sieht's damit aus?" Wer Klaus kennt, weiß, daß man bei Angeboten dieser Art nicht länger als drei Sekunden auf seinen Zuschlag warten mußt. So auch in diesem Fall.

Schuld war nur ein Spiel

In dem Augenblick, wo ich dieses Review schreibe, liegt besagte Wette schon ein paar Tage zurück. Wie Sie sich bereits denken können, ging es dabei um Tailchaser. Und daß es sich bei dem ersten PC-Spiel aus dem Hause Defcom um ein Jump'n'Run handelt,

> **Alle Zutaten eines guten Jump'n'Runs sind in Tailchaser vorhanden**

wissen Sie nun ebenfalls. Eine kleine, wie bei jedem Jump'n'Run eher unbedeutende Hintergrundgeschichte gibt es bei Tailchaser natürlich auch. Sie an dieser Stelle nachzuerzählen, macht allerdings wenig Sinn. Belassen wir es also dabei, daß der Spieler wie immer das Gute vertritt, Hindernisse aller Art überwinden und so manchen Gegner besiegen muß, um endlich der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen.

Neuer Spaß in alten Kleidern

Nicht nur der Installationsroutine (siehe Kasten), auch den Grafiken im Spiel sieht man an, daß sie sich nicht auf dem letzten Stand der Technik befinden. Besonders, wenn man erst vor ein paar Monaten bei *Rayman* und *Earthworm Jim* gesehen hat, wie gut auch



Im Wild-West-Level kann man neben schießwütigen Cowboys auch diese Indianer bewundern



Mit Taucherbrille und Schnorchel ausgestattet, muß man sich sogar unter Wasser durchschlagen

zweidimensionale Actionspiele aussehen können. Da erinnert Tailchaser schon eher an ältere, wenn auch immer noch gern gespielte, Klassiker, etwa die *Commander Keen*-Reihe von Apogee. Positiv auffallen konnten dagegen das gelungene 3-D-Intro, ein ebenso passender wie eingängiger Soundtrack und die wirklich erstklassige Sprachausgabe. Wie groß der Einfluß des Sprechers auf die Atmosphäre eines Spiels ist, zeigt sich leider zu oft in den negativen Fallbeispielen. Um so schöner wenn man gute Sprecher in Spielen antrifft, in denen man sie eigentlich gar nicht erwartet.



Nicht weniger erfrischend ist der Spielspaß ausgefallen. Alle Zutaten eines guten Jump'n'Runs sind in Tailchaser sowieso vorhanden, zudem weiß man wirklich nie, was einen gerade erwartet. Es gibt umfangreiches Zubehör aufzusammeln, Geheimgänge, versteckte Räume und viele Überraschungen. Unter anderem läßt sich sogar ein kleines Propellerflugzeug finden, mit dem man einen ganzen Level lang das Jump'n'Run in ein Fly'n'Chase verwandeln kann. Zusammen mit den abwechslungsreichen Hintergründen der einzelnen Level dürfen Sie also Abwechslung zu Genüge erwarten. Schade nur, daß diese Abwechslung bei der Wahl der Eingabegeräte fehlt. Zwar läßt sich die Tastatur frei belegen, eine andere Form der Steuerung, etwa über einen Joystick, ist dagegen nicht vorgesehen.

Zurück zur Werbung

Falls es Sie interessiert, wer unsere kleine Wette verloren hat: Es war Klaus, der seinen letzten Zwanni und eine Tüte voller leckerer Schokokekse an mich abdrücken mußte. Er konnte ja auch nicht ahnen, daß es in Tailchaser nur sieben Level gibt, die dafür natürlich um so länger ausgefallen sind. Und das zweite Level ist sogar mit Abstand das umfangreichste von allen. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, den Spielstand zwischendurch abzuspeichern. Erst nach Beendigung eines Levels bekommt der Spieler ein Paßwort, mit dessen Hilfe er bei einem erneuten Spielstart im Folgelevel anfangen kann. Sämtliche Paßwörter und Cheats, die mir Defcom freundlicher Weise überlassen hatte, befanden sich selbstverständlich in einem supersicheren, streng geheimen, vor atomaren Anschlägen und Giftgasattacken geschützten Spezialbunker. Etwas geschummelt habe ich übrigens auch. Der Text für unsere Lexikonseite schlummerte bereits fertig getippt auf meiner Festplatte. Aber dieses kleine Geheimnis bleibt doch hoffentlich unter uns, oder?



Hintergrundgeschichte und Örtlichkeiten des Spiels werden anhand dieser Karte vermittelt

Bug-Report

Vor das Vergnügen haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt, und im Falle von Tailchaser beginnt das Schwitzen bereits bei der Installation. Zwar ist es möglich, das Spiel direkt von der CD zu starten, wer aber längere Ladezeiten vermeiden möchte, kommt um eine Festplatteninstallation nicht herum. Zwei Optionen stehen zur Verfügung (teilweise und komplette Installation), und schon die kleinere Variante verschlingt satte 66 MB. Zusätzlichen Ärger gab es bei dem Versuch, Tailchaser im DOS-Fenster von Windows 95 zu installieren. Bei der Soundkartenerkennung kam es wiederholt zu falschen Ergebnissen, sogar bei einer original Soundblaster 16. Auch eine manuelle Eingabe der Soundkartenparameter konnte dieses Manko nicht beheben. Entweder das Spiel lief ohne Sound oder überhaupt nicht. Unter DOS 6.22 traten auf demselben Rechner allerdings keinerlei Schwierigkeiten auf. Außerdem versicherte uns der Hersteller, sämtliche Soundprobleme bis zur Veröffentlichung des Spiels behoben zu haben.

TAILCHASER

Alternativen:
Rayman
UBI-Soft ● 79,95 Mark
Earthworm Jim 2
Rainbow Arts ● 79,95 Mark
Aro & Elmi
V.I.S.T ● 17, 95 Mark

Hersteller: Defcom
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Leicht zu steuern
Viele Überraschungen

Kontra
Technisch nicht ganz up-to-date
Keine Speichermöglichkeit in den Levels
Braucht schnelle Grafikkarte

Spiel-/Dauerspaß:	34 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 69

Alle PC Power-Reviews der Ausgaben August/September 1996 bis Januar 1997

Klaus Trafford faßt Inhalte und Resultate kurz, aber dafür knapp zusammen.

Mittlerweile indizierte Titel und Spiele mit "Sonderwertung" wurden nicht berücksichtigt.



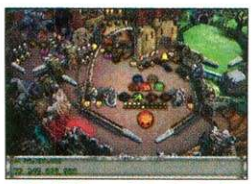
3 Skulls of the Toltecs

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Comic-Adventure im Wilden Westen mit teilweise verunglückten Dialogen. Fans von Lucky Luke haben trotzdem ihr Vergnügen daran, denn auch hier sind die Charaktere einfach "liebenswert".

Wertung: 75

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 72



3D Ultra Pinball 2: Creep Night

Hersteller: Sierra
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: War der Vorgänger noch ein Outpost-Clone und nur für Fans des Strategie-Spiels gemacht, so ist 3DUP2CN ein absolutes Muß für alle Flipper-Freaks und solche, die es werden wollen. Klasse!

Wertung: 88

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 92



9 – The Last Resort

Hersteller: GT Interactive
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Drum merket Euch: Wer sich von der Vorstellung eines herkömmlichen Adventures nicht lösen kann, sollte sich nicht anmaßen, ein ungewöhnliches Adventure korrekt beurteilen zu können.

Wertung: 89

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 52



Absolute Pinball

Hersteller: 21st Century
Preis: ca. 70 Mark

Inhalt: Waren die Vorgänger noch absolute Spitze und erfüllten die Ansprüche aller Flipper-Fans, so bietet diese Variante leider nur hausbackenes. Nur für jene, die alles in dieser Richtung haben müssen.

Wertung: 56

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 92



Ace Ventura

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ein Adventure muß man zwischendurch speichern können. Und zwar mehrfach. Das funktioniert hier auch, aber der alte Spielstand wird dadurch überschrieben. Und diese Grafik...

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 120



Afterlife

Hersteller: LucasArts
Preis: 72 Mark

Inhalt: Schuster, bleib' bei Deinen Leisten: Auf Star Wars und Adventures versteht sich LucasArts besser denn auf Städtebau-Simulationen. Immerhin: Den Versuch war's wert.

Wertung: 72

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 70



Alien Incident

Hersteller: GameTek
Preis: 79,95 Mark

Inhalt: Ein verrückter Wissenschaftler legt sich mit Aliens an. Das riecht doch eigentlich nach vertrackten Rätseln und technisch versierter Programmierung. Offenbar hatten die Zuständigen gerade Schnupfen.

Wertung: 71

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 100



American Civil War

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: "Klaus, spielst Du mit?" – Ich hasse Strategiespiele, Lorenz! – "Dieses ist aber wirklich gut." – Trotzdem hasse ich Strategiespiele. Aber die Geschichtseinlagen gefallen sogar mir...

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 104



Amok

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Unterwasser-Simulation, die eine Menge Spielspaß, aber keine Möglichkeit, Speicherstände anzulegen, bietet. In der englischen Version wird "genuschelt". Aber sonst durchaus okay.

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 148



Area 51

Hersteller: Midway/GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Marco, wieviel bekommt das Ballerspiel Area 51? – "65". – Okay, also wieviel bekommt das Ballerspiel Area 65? – "51!". – 51 Punkte also... – "Nein, 65 für Area 51!!" – 80! – "Wieso 80?" – Seite 80

Wertung: 65

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 80



Aro & Elmi

Hersteller: V.I.S.T.
Preis: 14,95 Mark/17,95 Mark

Inhalt: Morgens Aro, abends Elmi – und damit ist nicht Herr Hörig gemeint, sondern zwei Zahncremes, die in diesem Werbespiel durchweg unterhaltsam vermarktet wurden. Pasta... äh... basta!

Wertung: 72

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 61



Assassin-2015

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Fiese Roboter warten auf Markus Brodrick. Der Spieler wartet vergeblich auf neue Spielideen. Ich warte darauf, daß Maren Gilzer irgendwann mal vergißt, wie die Lösung des Rätsels lautet.

Wertung: 73

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 90



Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

Hersteller: Games 4 Europe
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Für Funk-Fans ein absolutes Muß, für Funk-Gegner ein Grund mehr, diese Musik nicht zu mögen, denn sie spielt die Hauptrolle in dem ansonsten originellen Comic-Adventure mit Slang-Dialogen.

Wertung: 80

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 76



Azraels Tear

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Wer nicht so gut englisch spricht, freut sich über eine deutsche Lokalisierung eines Spiels. In diesem Fall ist sie aber mißlungen, und das kostet einiges an Punkten. Schade!

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 99



Baku Baku

Hersteller: Sega
Preis: 69 Mark

Inhalt: Dank des Konsolen-Riesen Sega wissen Lourens, Michel und meine Wenigkeit nun endlich, was wir in der Mittagspause anstellen sollen. Abendfüllend ist Baku Baku leider nicht.

Wertung: 68

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 61



Baphomets Fluch

Hersteller: Virgin
Preis: 110 Mark

Inhalt: Wohlklang, Augenschmaus und eine durchweg interessante Story bietet dieses Adventure um Geheimnisse, Verschwörung und Mord. Wer's noch nicht hat, unbedingt besorgen!

Wertung: 90

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 98



Baseball Pro 96

Hersteller: Sierra
Preis: 109 Mark

Inhalt: Des Amis liebster Sport nach Kaugummikauen hat viele neue Freunde gefunden. Dieses Sportspiel trägt maßgeblich dazu bei, daß es auch bei uns immer mehr werden.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 62



Battle Arena Toshinden

Hersteller: Playmates
Preis: 89,90 Mark

Inhalt: Kampfspiel mit herausragender Grafik und jeder Menge Spielspaß. Auf übermäßige Gewaltdarstellung wurde hierbei verzichtet, leider auch auf ein Handbuch, daß alle Ansprüche erfüllt.

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 134



Battle Race

Hersteller: Soft Enterprises
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: "Wir vertreiben jetzt ein 3-D-Rennspiel mit Action-Einlagen, Klaus." – Aber das gibt es doch schon. – "Ja, aber dieses Spiel ist anders!" – In der Tat: Bei diesen Grafiken wird uns ganz anders...

Wertung: 51

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 74



Bedlam

Hersteller: Virgin
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Als kleiner Kampfroboter ging Lorenz auf die actionreiche Jagd, als schwer angeschlagener Redakteur kam er zurück. Immerhin hat er sich dank Bedlam jetzt abreagiert und kann wieder arbeiten.

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 74



Bleifuß 2

Hersteller: Virgin
Preis: 79,95 Mark

Inhalt: Der erste Bleifuß hatte Automaten-Feeling, und das hat sich mit dem zweiten Teil verabschiedet. Zudem ist die Fahrzeugwahl nicht besonders groß und die Steuerung unpräzise.

Wertung: 73

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 126



Blood & Magic

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: AD&D von SSI war eine Rollenspiel-Reihe. Interplay kauft die Rechte und macht daraus ein Echtzeit-Strategical. Und das gekonnt! Nicht nur AD&D-Fans haben daran ihre Freude.

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 150



Bug!

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: 3-D-Jump'n'Run um Käfer und andere Insekten, das richtig süchtig macht. Ein vom Aussterben bedrohtes Genre hat dank Sega eine Gnadenfrist bekommen. Weiter so!

Wertung: 83

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 116



Bundesliga Manager 97

Hersteller: Software 2000
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Angeblich soll die Verkaufsversion des BM 97 jetzt unter dem Titel "Bugs!" im Handel sein. Wären selbige nicht, so hätte er auch die nachfolgende Wertung, bezogen auf die Test-Beta, verdient.

Wertung: 91 + Platin-Award

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 97



Chessmaster 5000

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Schach ist ein "stilles" Spiel – dieses Programm allerdings bietet 150 Soundeffekte und 30 Begleitmusiken, die allerdings gelungen sind. Und da man ja ggf. den Stöpsel rausziehen kann, sind wir nicht so.

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 56



Civil War General

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Warum wir Robert E. Lee im Titel verschweigen? Weil sonst keine Inhaltsangabe mehr reingepaßt hätte. Ach, hier ist gar keine Inhaltsangabe? Stimmt, denn der Titel sagt alles!

Wertung: 77

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 65



Cold Shadow

Hersteller: Disney Interactive
Preis: ca. 70 Mark

Inhalt: Sieh' mal einer guck' – fremder Hahn auf unserer Tuck! Aus Donald Duck wird Maui Mallard, aus einem Kult-Helden wird ein Jump'n'Run-Kämpfer. Wie tief sind wir gesunken.

Wertung: 67

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 48



Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Hersteller: Virgin
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Ob die Fortsetzung nun Red Alert oder Alarmstufe Rot heißt, spielt keine Rolle: Es ist und bleibt ein Klasse-Game, das bereits als Spiel des Jahres 1996 gehandelt wird. Was zu erwarten war...

Wertung: 89

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 62



Creatures

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Im Internet und im FIDO tauschen sich die Norn-Fans gegenseitig aus, und es werden täglich mehr. Martin ruft auch schon ständig: "Ich brauche neue Eier!" Wir wissen zum Glück, was er damit meint...

Wertung: 90

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 88



Cyber Gladiators

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Ein typischer Prügelspiel-Vertreter jüngeren Datums, der zu unoriginell ist, um aus der breiten Masse herauszuragen. Was Sie nicht daran hindern sollte, einen Blick draufzuwerfen.

Wertung: 76

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 122



CyberJudas

Hersteller: empire
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Raytracing-Animatonen und surreale Grafiken sind keine Entschädigung für eine nicht allzu umfangreiche Handlung. Immerhin ist der Simulationsteil recht komplex.

Wertung: 75

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 122



Daggerfall

Hersteller: Bethesda Softworks
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Mit etwas ausgefeilterer Action wäre dieses Rollenspiel sicher gut beraten gewesen. Außerdem ist die Waffensteuerung nicht so prall, und die Gegner sind obendrein noch pick... äh... pixelig.

Wertung: 67

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 82



Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Möglicherweise wird der Zehnkampf unter jene Disziplinen fallen, die beim TV-Publikum nicht so großes Interesse wecken. Deshalb sollte man aus Nostalgiegründen zugreifen.

Wertung: 64

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 68



Daytona USA

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Ein Crash-Spiel ohne Kompromisse, aber mit reichlich Blechschäden und ohne Joystick-Unterstützung. – Apropos: Weiß zufällig jemand, wer damals "Daytona Demon" gesungen hat?

Wertung: 76

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 146



Deadlock

Hersteller: Accolade
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Oh, Du Strategie-Spiel voll loderndem Feuer und wildem Kampfgetümmel, warum bist Du nicht etwas innovativer und umfangreicher? Dann nämlich hätten wir Dich viel besser bewertet...

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 50



Death Gate

Hersteller: Legend
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ich befinde mich gerade in der 8. Stunde der Arbeit an diesem Review-Summary. Und mir gehen langsam die Ideen aus. Genauso muß es den Machern dieses mystischen Adventures ergangen sein.

Wertung: 73

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 84



Destiny

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Wer eine Zivilisation gründen will und nach einem passenden Programm sucht, sollte getrost zugreifen. Aber Vorsicht: Kollege Brodrick spielt seit seinem Test allzu gerne Gott...

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 104



Destruction Derby 2

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Kamikaze-Fahrer, die gerne mit anderen Fahrzeugen kollidieren, werden ihre helle Freude haben. Wer allerdings mit einer guten Steuerung und reichlich Autoauswahl rechnet, wird enttäuscht werden.

Wertung: 78

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 47



Deus

Hersteller: GameTek
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Man nehme: Einen Planeten, ein bissi Action, etwas Adventure und eine Prise Wirtschafts-Sim, und schon hat man ein Spiel, bei dessen Titel ich dauernd an Unterarmnässe denken muß...

Wertung: 63

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 64



Down in the Dumps

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

Inhalt: Eine originelle Spielidee wird durch unsauberes Handling, logische Fehler und großen Problemen unter Windows 95 zunichte gemacht. Was bleibt, ist eine gute Story mit viel zu großer Mängelliste.

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 60



Elisabeth I

Hersteller: Ascon
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Handels- und Piratenabenteuer-Simulation im Zeitalter von Queen Elizabeth. Kleine Mängel in der Steuerung, aber ansonsten mit das Beste, was es auf diesem Sektor gibt.

Wertung: 89

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 58



Euro '96

Hersteller: Gremlin
Preis: 100 Mark

Inhalt: Vorgestern war die Fußball-EM, gestern war Euro '96, heute ist's immer noch gut. Auf Wunsch kann die reguläre EM nachgespielt werden (Michel: "Vielleicht gewinnen dann die Holländer!").

Wertung: 85

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 130



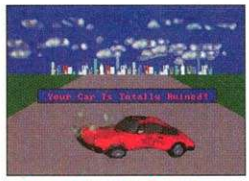
F-22 Lightning II

Hersteller: NovaLogic
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Eine schöne Landschaft, ein schneller Einstieg – da müßte doch eigentlich das Herz jedes Flugi-Fans höher schlagen. Doch die erwarten Komplexität, und das kann der F-22 leider nicht ausreichend bieten.

Wertung: 78

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 58



Fasttrack Racing

Hersteller: TopWare
Preis: 19,95 Mark

Inhalt: TopWare: "Mit diesem Spiel brechen wir die Preisgrenze." – Die Werbung: "Mit diesem Rennspiel brechen Sie alle Rekorde." Die Power-Crew: "Mit diesem Rennspiel brechen Sie ins Essen!"

Wertung: 16

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 81



FiFa Soccer 97

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Auf der Packung steht seltsamerweise FiFa 97. Hat man uns da etwa einen falschen Titel genannt? Egal, wir werden ihn nicht mehr ändern, genausowenig wie die wohlverdiente Wertung.

Wertung: 90 + Platin-Award

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite



Fire Fight

Hersteller: Epic Megagames
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Und noch ein Spiel für die Mittagspause: Kein Gramm Fett, aber köstlich, gut, aber nicht zu viel gewürzt und durchweg lecker. Nur: Die Bratpfanne sollte mindestens Marke Pentium 60 sein.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 86



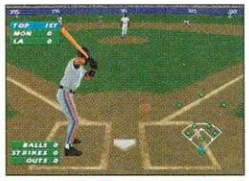
Fragile Allegiance

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Handels-Simulation im Weltall, die im Vergleich mit Master of Orion II doch um einiges schwächer abschneidet. Andererseits: Genre-Fans sollten auch hier einen Blick reinwerfen.

Wertung: 77

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 118



Frank Thomas Big Hurt Baseball

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Was braucht jemand, der von Baseball keine Ahnung hat? Die Regeln. Was bietet eine sehr gute Baseball-Simulation? Die Regeln. Was bietet FTBHB nicht? Raten Sie mal...

Wertung: 74

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 80



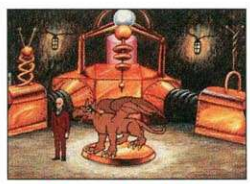
Das Geheimnis der tätowierten Rose

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Sherlock Holmes gibt sich in diesem Detektiv-Adventure die Ehre, wird seinem Roman-Vorbild dank hektischer Darsteller aber nicht vollends gerecht. Mit zunehmender Spieldauer wird's besser.

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 68



Gene Machine

Hersteller: Vic Tokai
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Selten war ein Spiel im LucasArts-Stil so überzeugend wie dieses. Humor, Spannung und eine ansprechende Story zeichnet das Adventure aus, zudem gefallen die Grafiken sehr. Es fehlt wirklich an nichts.

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 96



Gene Wars

Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ob nun Gene Machine, Gene Wars oder Gene Kelly: Was mit Gene beginnt, kann eigentlich nur gut sein, so auch diese Strategie-Simulation, die das Zeug hat, ein Klassiker zu werden.

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 120



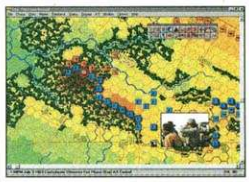
Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Hersteller: Grolier
Preis: 69,95 Mark

Inhalt: Alle waren zufrieden mit ihrem Spiel: Die Programmierer, der deutsche Distributor, der Mann, der seinen guten Namen hergab... Nur wir weinten bitterlich. Und plötzlich waren alle unzufrieden. Die Wahrheit tut manchmal weh!

Wertung: 41

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 64



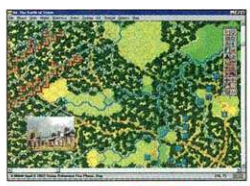
Die große Schlacht um Gettysburg

Hersteller: empire
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: "Du, Nick, was nehmen wir denn als nächste Vorlage für unsere Battleground-Reihe?" – "Wie wär's mit Gettysburg, Alison?" – "Okay. Alles wie gehabt, ohne Editor und Vergrößerungsstufen?" – "Jep!"

Wertung: 77

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 128



Die große Schlacht von Shiloh

Hersteller: empire
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: "Alison, jetzt machen wir die Schlacht um Shiloh." – "Au ja, Nick. Ich möchte die Rolle von Linda Evans, Du bist Trampas und..." – "Shiloh, Alison, nicht Shiloh-Ranch!" – "Mit Editor wäre das sicher möglich..."

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 124



Die große Schlacht von Waterloo

Hersteller: empire
Preis: ca. 199,95 Mark

Inhalt: "Findest Du es gut, daß dieser PC Power-Mensch uns dauernd erwähnt?" – "Wahrscheinlich fällt ihm nichts anderes ein, Nick. Genausowenig wie uns bei dieser Strategie-Reihe ohne Editor." – Du hast es erfaßt, Alison!

Wertung: 78

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 95



Hardline

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Interaktiver Action-Film auch für "kleine" Rechner, den man wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades relativ schnell durchgespielt hat. Alternative Hardline: Nullhundertneunzigdreidreieins-dreidreieins.

Wertung: 75

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 102



Harvester

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Dieses Horror-Adventure kann man mit einer etwas abgewandelten Redewendung nicht treffender beschreiben: "Die Axt im Haus erspart den Ehemann." – Wo, bitte, geht's zur BPjS?

Wertung: 69

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 78



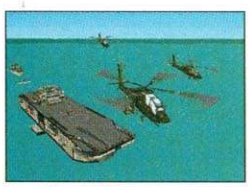
Hellbender

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Wenn es Ihnen so geht wie mir und Sie darüber sinnen, was der Titel auf deutsch heißen könnte, dann machen Sie's wie ich: Klettern Sie in das Raumschiff und starten Sie zu Ihrer Mission. Aber mit Schmackes.

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 60



Das Hexagon-Kartell

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Als Ascaron noch Ascon war, sah dieser Hubschrauber-Simulator grafisch noch dürftig aus. Mit dem Namenswechsel kam nun auch dieses Spiel – und überraschte uns durchweg positiv.

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 124



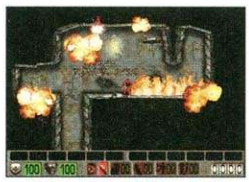
Holiday Island

Hersteller: Sunflowers
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Michael Hengst hätte wahrlich ein besseres Abschiedsgeschenk verdient gehabt als diesen SimCity-Clone – und ich bekomme wegen dieser Aussage jetzt garantiert wieder eine e-mail.

Wertung: 69

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 46



Hunter Hunted

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Und schon wieder ist's 2015, und schon wieder wird Action großgeschrieben. Langsam gehen den Entwicklern aber die Ideen aus, reinschauen sollte dennoch Pflicht sein.

Wertung: 73

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 56



International Moto X

Hersteller: Warner Interactive
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Querfeldein-Motorrad-Rennspiel, das nur im Mehrspielermodus richtig Spaß macht. Zudem sind Grafik und Sound äußerst mittelprächtig, und über das Spielkonzept verlieren wir lieber kein Wort.

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 142



Käpt'n Blaubär Volle Ladung

Hersteller: Ravensburger Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Im Fernsehen ist der Käpt'n sehr beliebt, auf dem Computermonitor macht er ebenfalls Spaß. Wenn da nicht die langen Ladepausen wären, würde es sogar noch viel mehr Spaß machen.

Wertung: 77

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 58



Kick Off 96

Hersteller: Anco
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Na bitte, es geht doch, Anco. Was Ihr mit Willi Lemke Anfang des Jahres verbockt habt, macht Ihr jetzt fast wieder wett. Fußball kann doch sooo schön sein, wenn man weiß, wie's programmiert wird.

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 60



Krazy Ivan

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Sie ziehen sich eine russische Uniform an und ballern um sich, was das Zeug hält. Sie haben der Roten Armee gerade noch gefehlt. Sie sind Söldner! Wissen's was? Gehen Sie heim – mit diesem Spiel!

Wertung: 49

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 57



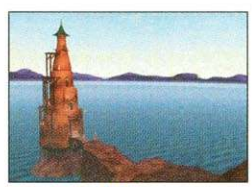
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (engl. Vers.)

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Larry 7 sollte um Himmels willen nicht von einer wohlerzogenen, jungen Dame getestet werden, da diese es sicher nicht so witzig findet. Für Frau Maueröder kam diese Warnung zu spät.

Wertung: 96

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 40



Lighthouse

Hersteller: Sierra
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Sehr gutes und vor allem umfangreiches Adventure, dessen Spielspaß durch langwieriges Absuchen der Bildschirme und Lesen von Manuskripten etwas getrübt wird. Dennoch uneingeschränkt zu empfehlen.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 50



Lords of the Realm 2

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Strategiespiel mit Kampfsequenzen, bei dem man auf eine Online-Hilfe weitestgehend verzichten muß. Genre-Kenner brauchen die aber nicht, und jene sollten getrost zugreifen.

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 38



Madden NFL 97

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Football-Simulation, die mit Sicherheit in die Oberliga derartiger Programme gehört. Aber darauf 95 Punkte zu vergeben, erschien uns dann doch etwas zu "eXtrem", liebe Kollegen. Das nennt man also "kritisch".

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 72



Master of Orion II

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Der Weltraum – unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1996... nein, 1997... oder doch nicht? Okay, dies ist kein Sciencefictionfilm, sondern ein Strategie-Spiel. Schlimm? Nein, im Gegenteil, gut!

Wertung: 83

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 118



Mechwarrior 2: Mercenaries

Hersteller: Activision
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Action gab's schon bei beiden Vorgängern en masse, hier wird's abermals tierisch abgehen. Allerdings gibt es keine Innovationen, und damit hatten wir eigentlich gerechnet. Das Resultat: Punktabzug.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 55



Missionforce: Cyberstorm

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Strategie und Action reichen sich die Hände: Kämpfer und Kommandeure gemeinsam gegen den Feind. Sierra beweist damit, daß man nicht nur eine Nase für tolle Adventures hat.

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 124



Monster Truck Madness

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Renn-Simulation, diesmal vom Führerhaus eines Brummis aus betrachtet, wobei zwölf verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl stehen. Racing-Fans finden damit eine Alternative zur Formel-1.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 129



Monty Python & The Holy Grail

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Gut gemachte Umsetzung des gleichnamigen Films ("Die Ritter der Kokosnuß"), die der Vorlage allerdings nicht ganz gerecht wird. Dennoch kommen Fans der Truppe auf ihre Kosten.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 66



Mummy – Tomb of the Pharao

Hersteller: Interplay
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Viele Videosequenzen, für Profis zu einfache Rätsel – das Adventure um einen verstorbenen Pharao vermittelt immerhin so viel Spannung wie ein Film. Das ideale Game für Karloff-Fans.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 76



Muppet Treasure Island

Hersteller: Activision
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Applaus, Applaus, Applaus. Activision hat es geschafft, die kultigen Helden der Muppet-Show in ein noch kultigeres Adventure zu packen. Nur Miss Piggy ist sauer, denn sie küßte einen Frosch – und er blieb ein Frosch!

Wertung: 85

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 122



Mutant Penguins

Hersteller: Sunrise Games
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Pinguine sollten auch weiterhin in Freiheit rumwatscheln und nicht Opfer irgendwelcher Programmierer werden, die aus ihnen kranpfhaft Helden mittelmäßiger Jump'n'Runs machen wollen.

Wertung: 52

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 66



The Mutation of J.B.

Hersteller: Neo/TopWare
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Dem Helden geht es so wie den "Prinzen": Man muß ein Schwein sein auf dieser Welt. Als solches erlebt der Held diverse Abenteuer, die erst sehr spät richtig interessant werden. Zu spät für mich.

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 70



NASCAR Racing 2

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 110 Mark

Inhalt: NASCAR 1 war ein Meilenstein in der Geschichte der Renn-Simulationen. Die Fortsetzung ist zwar gut, aber eben keine bahnberechende Neuheit. Dennoch empfehlenswert.

Wertung: 83

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 50



NBA Full Court Press

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Basketball-Fieber im Power-Tower: Seit Lorenz dieses Game getestet hat, gibt es für ihn nur noch ein Thema, nämlich diesen Sport. – Deswegen bekam er neulich auch einen Korb...

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 134



Necrodome

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Hochgerüstete Autos kämpfen in futuristischer Umgebung vor abwechslungsreichen Hintergründen mit astreinem Soundtrack und gutem Handling. – Ein wirklich schöner Satz!

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 144



Network Q Rac Rally

Hersteller: Europress
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Klik&Play-freudige Firma versucht's mit dem Rennspielgenre und stößt damit alle Türen auf, die den Weg zum Erfolg hindern. Nur die Kollisionsabfragen stimmen nicht immer.

Wertung: 88

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 102



Normality Inc.

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Mit oder ohne "Inc." im Titel ist es das gleiche: Ein kunterbuntes Comic-Adventure in dreidimensionaler Umgebung mit etwas zu pixeligen Gegenständen.

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 112



Offensive

Hersteller: Ocean
Preis: 119,95 Mark

Inhalt: Sie suchen ein wirklich innovatives Strategie-Spiel? Eines, das mit tollen Grafiken und Super-Sound aufwarten kann? Prima – dann suchen Sie mal schön weiter!

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 118



Die Pandora-Akte

Hersteller: Access
Preis: 109,95 Mark

Inhalt: Detektiv-Adventure mit sehr vielen, knackigen Rätseln, das sehr nah am interaktiven Spielfilm gebaut ist. Die Videos sind indes teilweise etwas zu lang geraten. Dafür gibt's viele Handlungsstränge.

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 88



Pinball Contruction Kit

Hersteller: 21st Century
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: "Pah, wenn Euch Absolute Pinball nicht gefällt, dann macht Euch doch selbst einen Flipper. Das nötige Equipment liefern wir." – So ist es, nur kann ich meine Ergebnisse nicht mit Freunden tauschen!

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 106



Der Planer 2

Hersteller: Greenwood
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Die Fortsetzung der überaus erfolgreichen Wirtschaftssimulation hinkt dem Original etwas hinterher, ist aber dennoch empfehlenswert. Auf die Dauer nervt aber die Mercedes-Werbung.

Wertung: 81

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 62



Pray for Death

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 70 Mark

Inhalt: Nichts gegen Gewalt im Spiel, aber wenn man aufgefordert wird, dem wehrlosen Opfer den Rest zu geben, hat das nichts mehr mit Spielspaß zu tun. Wir sollten einmal die Programmierer besuchen und ihnen die Folgen solcher Ideen zeigen...

Wertung: 50

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 126



Private Eye

Hersteller: Simon & Schuster
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Mr. Marlowe, Sie sind gefordert: Ihr detektivisches Gehirn kann diese nicht allzu komplexe Handlung zu einem guten Ende führen. Fans von klassischen Krimis kommen auf ihre Kosten.

Wertung: 76

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 58



Privateer 2: The Darkening

Hersteller: Origin
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Perfektionismus zahlt sich aus! Das beste Weltraumspiel seit langem! Und Christopher Walken zeigt erneut, daß er ein wirklich guter Schauspieler ist. Ballern, handeln und fliegen kann so schön sein...

Wertung: 91

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 100



Der Produzent

Hersteller: Games 4 Europe
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Ein Management-Spielchen, das viele Erwartungen weckt, diese dann aber nur bedingt erfüllt. Allein der Soundtrack weiß zu überzeugen – aber für eine Audio-CD ist's zu teuer.

Wertung: 65

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 108



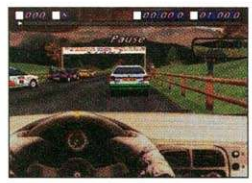
Pro Skat für Windows

Hersteller: Ari
Preis: 29,95 Mark

Inhalt: Für wenig Geld gibt es einen grafisch eher schwachen, dafür spielstarken Skat-Simulator parat, der im Vergleich mit dem (100 Mark teureren) Skat 2095 indes schlechter abschneidet.

Wertung: 77

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 130



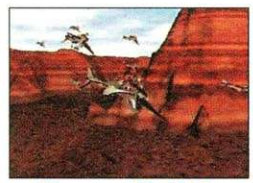
Rallye Racing 97

Hersteller: Software 2000
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Superschnelle Renn-Simulation mit sehr guter Geräuschkulisse, die lediglich bei den Fahrzeugkollisionen nicht sonderlich realistisch wirkt. Kein Grund, es nicht zu kaufen.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 114



Ravage D.C.X.

Hersteller: Warner Interactive
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Außerirdische Angreifer... bla... bla... Raumgleiter fliegen und ballern... laber, sülz... schnell durchgespielt, schlechter Sound, aber gute Grafik. – Will jemand einen Fruchtzwerg?

Wertung: 70

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 136



Realms of the Haunting

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Action-Adventure, bei dem die erste Zutat überwiegt, was dank netter Special-Effects gar nicht mal so schlimm ist. Spannung wird außerdem großgeschrieben.

Wertung: 80

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 138



Rendezvous im Weltraum

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ein riesiges Raumschiff in unserem Orbit, gefahrvolle Abenteuer und beispielhafte technische Umsetzung – da wird das Computerspiel zum Erlebnis. Aber die vielen Zahlenrätsel...

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 92



Road Rash

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Der Titel klingt – deutsch ausgesprochen – ungefähr so, als bräuchte Lourens ganz dringend Magenta. Dabei handelt es sich doch um ein Motorrad-Rennspiel, bei dem die Ampeln ganz sicher nicht auf rot stehen. Viel Spaß.

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 64



Schleichfahrt

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Wolfpack war einst der Auftakt und blieb die beste aller U-Boot-Simulationen – bis sich Blue Byte des Genres annahm. Schleichfahrt ist in jeder Hinsicht Spitzenklasse – hier stimmt einfach alles!

Wertung: 91

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 46



Scorched Planet

Hersteller: Criterion
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Aliens und kein Ende: Mit viel Action geht's außerirdischen Feinden an den Kragen. Die gute Grafik reißt viel heraus, wer auf Innovationen setzt, ist allerdings im falschem Film.

Wertung: 79

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 100



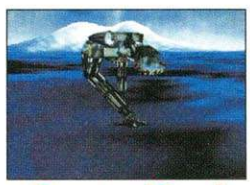
Sensible World of Soccer

Hersteller: Sensible Software
Preis: 69,95 Mark

Inhalt: Fußballsimulation mit Managerpart, deren Grafik und Sound leider nicht zur absoluten Spitze gehören. Schade, denn ansonsten lohnt sich die Anschaffung wirklich.

Wertung: 83

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 111



Shattered Steel

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Mech-Fans werden ihr grafisches Wunder erleben: Action in sehr ansehnlichem Gewand, mit total gutem Sound, aber einer ungenauen Steuerung, wenn man ohne Joystick auskommen muß.

Wertung: 84

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 86



Shellshock

Hersteller: Core
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Action, Adventure, alles drin in diesem im New York 1997 angesiedelten Spiel, das künftigen GSG-9-Bewerbern eine gute Vorbereitung bietet! Die tolle Atmosphäre weiß neben der Story voll zu begeistern.

Wertung: 80

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 138



Shine

Hersteller: Chilli Entertainment/BMG
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Das erste Multimedia-Adventure ist ein optischer und akustischer Trip, der seinesgleichen sucht. Viel Geduld und vor allem viel Konzentration sind nötig, aber man wird dafür belohnt.

Wertung: 91

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 126



Snake Snap 2

Hersteller: iplan
Preis: 29 Mark

Inhalt: "Ich brauche Kohle, Papa. Bitte bring' dieses Spiel für mich auf den Markt." – "Aber Junge, von Spielen habe ich keine Ahnung." – "Deshalb ja!" – Spätestens seit unserem Test hat er Ahnung!

Wertung: 31

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 54



Solar Crusade

Hersteller: Infogrames
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Wenn der Tester heimlich weint, weil im Weltraum keine Sonne scheint, und Musik im Ohr nur schmerzt sowie die Grafik unbeherzt. Wer einem so viel Schlechtes beschert, der hat von Asbach Uralt viel gehört.

Wertung: 46

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 108



Star Control 3

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Fortsetzung eines Kult-Ballerspiel-Klassikers, der unserem Martin nicht gefallen hat. Die Folge: Es wurde in der Januar-Power noch einmal getestet – von Markus, einem Fan der Reihe.

Wertung: 54

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 54



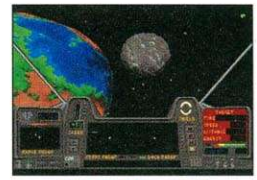
Star Control 3

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Markus kann Martin ganz und gar nicht zustimmen. Sicher ist SC 3 längst nicht so gut wie die beiden Vorgänger, aber auch kein Fast-Flop. – Der Chefred. meint dazu: Zwei Stühle, zwei Meinungen.

Wertung: 73

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 62



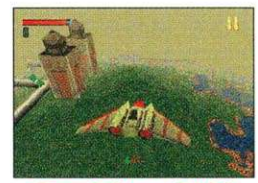
Star Quest I

Hersteller: NBG
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Chef: "Es gibt Fans, die jedes Ballerspiel kaufen, es ist preisgünstig und es hat einen guten Namen. Also wird es auch Geld machen." – Nous ne sommes pas stupides – Wir sind doch nicht blöd!

Wertung: 36

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 116



Starfighter 3000

Hersteller: Telstar
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Die Starfighter der Bundeswehr waren dafür bekannt, daß sie des öfteren abstürzten – was ihnen den Spitznamen "Erdnagel" einbrachte. Wären sie so leicht zu steuern gewesen wie jene in diesem Spiel, sähe die Sache sicher anders aus.

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 120



Striker

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Sparkurs auf allen Ebenen, der kleine Mann, der dafür bezahlt, bekommt keine Gegenleistung. Nur die Macher verdienen daran. Ob ein gewisser Herr Theo W. aus Bonn beteiligt war?

Wertung: 41

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 87



Surface Tension

Hersteller: GameTek
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Die englische Version gefiel uns. Aber die durften wir nicht testen. Die deutsche Version durften wir testen. Aber die gefiel uns nicht. Und was lernen wir daraus? Man sollte auch mal auf uns hören.

Wertung: 51

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 65



SWIV 3D

Hersteller: SCI
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Ich will ja nichts gegen PCs sagen, aber wenn ich mir dieses Spiel auf dem Amiga anschaue, dann gefällt es mir entschieden besser. Schlecht isses zwar jetzt nicht, aber auch nicht atemberaubend.

Wertung: 74

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 52



Syndicate Wars

Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Action-Knaller, bei dem es nicht gerade sanft zugeht. Doch auf das richtige Maß an Gewalt kommt es an – und das hat Syndicate Wars wie schon sein Vorgänger durchaus gefunden.

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 49



Synnergist

Hersteller: 21st Century
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: "Du, die Pinball-Profis machen jetzt ein absolut geiles Krimi-Adventure." – "Echt? Wahnsinn – das muß ja schon grafisch total überzeugen." – Genau daran hapert's, und das kostet etliche Spielspaß-Punkte.

Wertung: 62

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 78



Terror Trax

Hersteller: Grolier
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Grusel-Adventure, das mit einigen brutalen Szenen aufwartet und Kollege Steinke dazu animierte, dreimal täglich Knoblauch zu essen. Wenn Sie ihm also irgendwo begegnen – halten Sie Distanz!

Wertung: 75

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 106



Time Commando

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Also: Ein Pfund Käse, 325 Gramm Pfeffersalami, 4 Schnitzel, 5 kg Kartoffeln, eine Tüte Milch, Salz, Pfeffer... ach ja, und dieses prächtige Nahkampf-Action-Game von EA muß ich kaufen.

Wertung: 87

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 84



Timelapse

Hersteller: GTE Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Mit die besten Grafiken, die es bisher auf dem PC zu sehen gab, bietet dieses Adventure. Die packenden Rätsel sorgen für langanhaltenden Spielspaß in fünf geheimnisvollen Welten.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 64



Time Trouble

Hersteller: westka
Preis: 18 Mark

Inhalt: Werbespiel-Adventure für die Chemie, das mit teilweise sehr schweren Rätseln aufwartet, dank des sehr günstigen Preises aber in keiner Sammlung fehlen sollte. Zumal die Grafiken stimmen!

Wertung: 71

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 110



Timon & Pumbaas Spielesammlung

Hersteller: Disney/7th Level
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Kennen Sie jemanden, der "König der Löwen" weniger als dreimal gesehen hat? Ich nicht – um so schöner, wenn dann auch noch Spiele mit den Filmhelden erscheinen und diese auch gut sind.

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 53



Toonstruck

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Viele Trickfilme und verschiedene Hintergrundmusiken, dazu ein putziges Adventure, aber etwas zu leichte Rätsel, das ist Toonstruck, das ideale Spiel für alle Comic-Fans.

Wertung: 85

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 32



Toy Story

Hersteller: Disney Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Spielzeugfiguren werden lebendig – und das gleich dreimal: als Bildschirmschoner, als Lernprogramm und als Jump'n'Run. Und in diesem Falle sind aller guten Dinge wirklich drei.

Wertung: 82

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 128



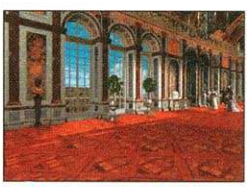
US Navy Fighters

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ungemein realistische Flug-Simulation mit einer Menge Action, astreinen Grafiken, jedoch schwachen Soundtracks, die den Spielspaß in diesem Fall aber nicht trüben.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 140



Versailles 1685 – Verschwörung am Hof

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Ein historischer Spaziergang durch das Schloß Versailles, verbunden mit einem spannenden Detektivspiel und exzellenten Grafiken – hier kommt jeder auf seine Kosten.

Wertung: 89

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 130



Victory

Hersteller: TopWare
Preis: 29,95 Mark

Inhalt: d-info-produzent macht jetzt spiele +stop+ trotz günstigen preises verspricht topware hohe qualität bei diesem strategie-spiel +stop+ topware empfiehlt +stop+ kaufen sie victory +stoooooooop+

Wertung: 50

Test in PC Power Nr. 11/96, Seite 112



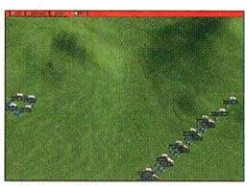
Virtua Cop

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Mit gewissen 3-D-Ballerspielen kann Segas Action-Game nicht mithalten, dafür sind die Sterbeszenen weitaus weniger drastisch. Grafik und Sound sind auch nur Durchschnittsware.

Wertung: 63

Test in PC Power Nr. 12/96, Seite 98



The War College

Hersteller: GameTek
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Kriegsgemälde, bei dem es um vier historische Schlachten geht. Geschlachtet wurde auch die Grafik und das Tempo, was sich erheblich auf den Spielspaß auswirkt.

Wertung: 59

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 116



Warcraft II: Expansion Set

Hersteller: Blizzard
Preis: 39,95 Mark

Inhalt: Neue Charaktere: Ja. Neue Gebäude oder Schiffe: Nein. Mal ehrlich, wozu macht man dann eine Ergänzungs-CD, die zwar recht preisgünstig ist, aber ansonsten nicht mal annähernd an das Original herankommt?

Wertung: 65

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 137



War Wind

Hersteller: Mindscape
Preis: 99 Mark

Inhalt: Spüren Sie die strategische Stärke in sich wachsen? Wollen Sie sich und anderen im Netzwerk beweisen, daß Sie der Größte sind? Okay, dann nix wie kaufen, das Teil.

Wertung: 86

Test in PC Power Nr. 1/97, Seite 132



World Rallye Fever

Hersteller: Ocean
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Einfaches Racing-Game mit schneller Grafik, aber ohne neue Einfälle. Wer eine ausgewachsene Renn-Simulation sucht, ist mit Bleifuss besser beraten.

Wertung: 60

Test in PC Power Nr. 8-9/96, Seite 114



Z

Hersteller: Bitmap Brothers
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: "Wieso habt Ihr Z so schlecht bewertet?" – Wir haben gewartet, bis das Spiel fertig war. – Mehrere Händler: "Ihr hattet recht mit der Wertung – einige meiner Kunden wollten das Spiel zurückgeben!" Danke sehr...

Wertung: 66

Test in PC Power Nr. 10/96, Seite 56

Jetzt im Handel:

STAR TREK: DER ERSTE KONTAKT

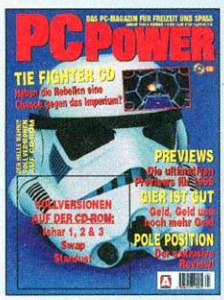
das Magazin zum Film

WIR SIND NOCH ZU HABEN

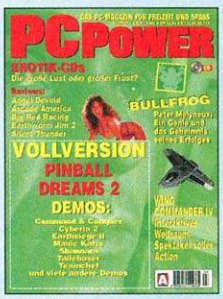
PC POWER WANTED



Nummer 11-12/95
Mit den Vollversionen von History Line und Chessmaster 3000



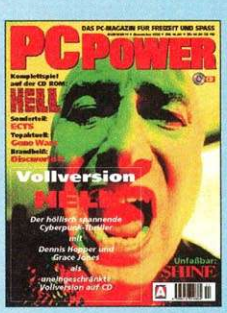
Nummer 1/96
Mit den Vollversionen von Ishar 1, 2 und 3, SWAP und Stardust



Nummer 4/96
Mit der Vollversion von Pinball Dreams 2



Nummer 7/96
Mit der Vollversion von ranTrainer



Nummer 11/96
Mit der Vollversion von HELL



CDPower
Millennia



Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



Nummer 5/96
Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update



Nummer 8-9/96
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga



Nummer 12/96
Mit der Vollversion von Wolfpack



PCClassic
Hammer of the Gods



Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 6/96
Mit
15
Vollversionen



Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



Beatles
Alles über die Fab Four

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 *(12,50 DM)*
..... mal Nr. 1/97 *(12,50 DM)*

..... mal CDPower - Bureau 13
..... mal CDPower - Millennia
..... mal PDClassic - Hammer of the Gods
..... mal BEATLES *(7.80 DM)*

Mein Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....
Unterschrift: .....
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle
❑ in bar (Geld liegt bei)
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Immer auf der Suche nach neuer Software für große und kleine Kinder, fand Markus Brodrick auch diesen Monat einige interessante Titel für Sie.

Ikarus Fahrschule

Hersteller: CDV

Irgendwann ist auch das kleinste Kind groß geworden. Genau dann steht das Unvermeidliche an: Papa, Mama, ein Moped muß her. Ist die oder der süße Kleine erst einmal groß genug geworden, wird es noch schlimmer. Die lieben Kinder möchten jetzt gerne mit Papis gehegten und gepflegten Auto fahren. Wie auch immer, ein Führerschein muß gemacht werden. Diese Prozedur ist nicht nur ein wichtiger Schritt ins Reich der Erwachsenen, sie ist auch nicht mehr so einfach wie vor einigen Jahren. In der guten, alten Zeit machte man binnen weniger Fahrstunden den Führerschein der Klasse drei, den Einser gab es mehr oder weniger dazugeschenkt.

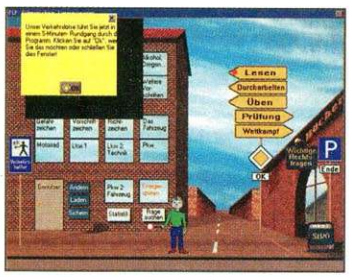
Anm. des Cheffahrers: Ach, so alt bist Du schon? Hast Dich aber gut gehalten, ich hätte Dich höchstens auf 40 geschätzt...

Haben auch Sie für Ihren Führerschein der Klasse Eins nur zwei Fahrstunden machen müssen? Heute sieht das ganze Verfahren ein wenig anders aus. In der Zeit des dichten Massenverkehrs sind Fahranfänger gefährdeter denn je. Führerschein-Neuregelungen und eine qualitativ deutlich verbesserte Ausbildung in den Fahrschulen tragen dem Folge. Mittlerweile gibt es keine motorisierten Fahrzeuge mehr, die ohne eine Prüfbescheinigung gelenkt werden dürfen Eine Ausnahme sind die 6 km/h-Geräte. Aber wer außer einem Chefredakteur nennt schon solch ein Ding sein Eigen? Selbst ein Mofa darf nur mit einer Fahrerlaubnis benutzt werden.

Was hat das alles nun mit einem Führerschein-Lernprogramm zu tun? Leider ist die Ausbildung in den Fahrschulen nicht nur besser, sondern auch sehr teuer geworden. Zu unserer Zeit bekam man den Führerschein für ein Kleinkraftrad, damals noch Klasse 4 oder Klasse 5, nach dem erfolgreichen Bestehen einer theoretischen Prüfung. Heute heißt ein Kleinkraftrad Leichtkraftrad, aus dem Führerschein Klasse 4 wurde der Führerschein 1b. Ein Führerschein 1b unterscheidet sich nur im Lernfahrzeug von einem "richtigen" Einser. Ausbildungsform und anfallende Kosten sind gleich. Sollte Ihr Filius oder die Tochter durch die Prüfung rasseln, sind schnell 500 Mark weg. Gerade die theoretischen Prüfungen, bei denen es auf auswendig lernen hinausläuft, werden gerne wiederholt.



Führerscheinprüfung am Bildschirm – in den Fahrschulen noch nicht zu haben



Grafische Benutzeroberflächen können nicht übersichtlicher und einfacher zu bedienen sein



Immer feste druff! Oder wäre das etwa die falsche Antwort gewesen?

Fragen beantworten – Fehler auswerten

Hier hilft ein kleines, schlaues Programm. Die Ikarus Fahrschule bietet eine grafische Benutzeroberfläche, von der aus die Prüfungsfragen für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 gelernt und abgefragt werden können. Ganz im Gegenteil zu den amtlichen Prüfbogen, die bei fleißigem Üben rasch ziemlich herunterkommen, kann das Programm von mehreren Lernenden benutzt werden.

Die Ikarus Fahrschule bietet umfangreiche Hilfe zu allen Theoriebereichen. In den

Unterpunkten "Lesen" und "Durcharbeiten" kann der Fahrschüler sich jeden Bereich der Prüfung seinen Bedürfnissen entsprechend erarbeiten, im Bereich Prüfung geht es zur Sache. Ganz wie im richtigen Leben werden Fragen aus dem Katalog der amtlichen Prüfungsfragen gestellt. Nach der Beantwortung der Prüfungsfragen werden die Fragebögen ausgewertet und eventuelle Fehler angezeigt. Von diesem Menüpunkt aus kann dann ganz entspannt weitergelernt werden – kostenlos, natürlich.

Neben dem Prüfungsstoff finden sich auf der CD noch 368 Buchseiten zu den wichtigsten Themen im Straßenverkehrsrecht. Damit ist dieses Programm nicht nur für Führerschein-Neulinge interessant. Die Vorbereitung auf die Führerscheinprüfung macht mit den farbigen, teilweise animierten Grafiken Spaß. Wer sich mit diesem Programm auf die Prüfung vorbereitet, kann eigentlich gar nicht mehr den gefürchteten Satz "Leider nicht bestanden!" hören. Wir hätten den Titel lediglich eher "Dädalus" genannt. Irgend etwas war da doch mit Ikarus?

Fazit: Gutes Lernprogramm.

Playtoons Baukasten Die Monster

Hersteller: Coktel

Sicher erinnern Sie sich noch an die Spiele aus der Reihe der Playtoons. In den vorangegangenen Ausgaben berichteten wir bereits über diese Software. Die Titel sind witzig gemacht und für Kinder, die sich bereits ein wenig mit dem Rechner angefreundet haben, bestens geeignet. Vier bis zehn Jahre alte Kinder können mit den Playtoons eigene, animierte Geschichten erfinden.

Die Titel sind nach verschiedenen Themengebieten sortiert. Es gibt Monster, Spirou, Indianer, das Mittelalter und noch viel mehr.

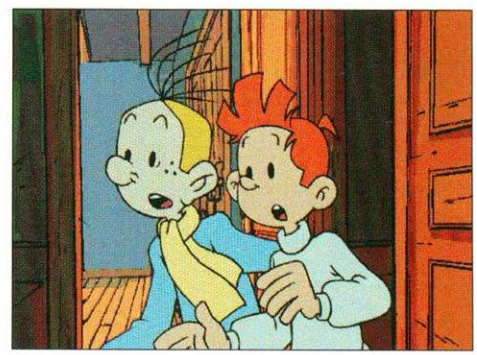


Damit der Phantasie aber wirklich freier Lauf gelassen werden kann, sind die animierten Elemente dieser Geschichten untereinander kombinierbar. Die mit den Playtoons selbst erfundenen Comics können natürlich auf der Festplatte gespeichert oder ausgedruckt werden.

Die Playtoons-Spielebaukästen sind Ergänzungen zu diesen Spielen. Sie enthalten jeweils alle animierten Elemente aus einem der Bereiche. Zusätzlich gibt es 80 neue, frei kombinierbare Elemente. Falls ihre Sprößlinge an den vorhandenen Playtoons schon eine Menge Spaß hatten, werden diese Ergänzungen frischen Wind in das Spielgeschehen bringen. Durch die neuen Elemente gibt es mehr Spielmöglichkeiten, mehr Auswahlmöglichkeiten machen das Spiel interessanter. Außerdem gibt es die lustigsten Ergebnisse, wenn eines der Playtoon-Spiele mit dem "falschen" Baukasten kombiniert wird. Wir jedenfalls warten gespannt auf das Ergebnis, wenn der Spielbaukasten "Monster" mit dem Spiel "Mittelalter" oder "Piraten" kombiniert wird. Vielleicht wird das Kinderzimmer so furchterregend, daß Sie sich nicht mehr hinein trauen – vielleicht bekommen Sie aber auch vom Lachen einen Zwerchfellriß. Den bekam jedenfalls Lorenz, als Klaus die Piraten aus versehen in seinem Windows-Explorer installierte. Seitdem sind 417 Icons und 132 EXE-Dateien versenkt worden, für einige Ordner stehen noch Lösegeldforderungen aus.



Der Bundesgesundheitsminister warnt: Schon das einmalige Spritzen von Haschisch oder Marihuana kann Ihrem Teint erheblichen Schaden zufügen



Spirou und Fantasio bei den Piraten! Was dabei wohl herauskommt?



Oooch, schaut unser Gespenst traurig aus? Es hat gerade erfahren, daß es kein Weihnachtsgeld gibt. Damit fällt das neue Bettuch schon wieder ins Wasser...

Falls Ihre Kinder bereits Spiele aus der Playtoons-Reihe besitzen, können Sie mit diesen Ergänzungen nichts falsch machen. Wir hatten jedenfalls viel Spaß mit den neuen Spielfiguren.

Fazit: Prima Ergänzung zu bereits vorhandener Software

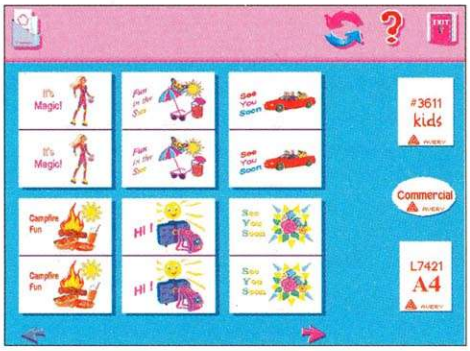
Barbie Print'n Play

Hersteller: Mattel

Erste Reaktion des testenden Redakteurs (m, 32 Jahre): Das darf nicht wahr sein! Auch das noch! Kommt mir nicht auf den Rechner! Hinfort mit dem Schund! – Erste Reaktion des Testkindes (w, 9 Jahre): Wow, Barbie! Mußt Du das wieder abgeben? Brauchst Du den PC noch? Wolltest Du nicht schon solange Oma besuchen?

Wie Sie sehen, könne Meinungen über ein und dasselbe Produkt weit auseinanderklaffen.

Bitte umblättern ☞



Auch Ihre Tochter wird ab jetzt ihren (Ihren?) Freundinnen nette Einladungen schicken können



Auch Sie werden unter diesen Vorlagen eine Grafik finden, die Sie Ihren Geschäftsfreunden senden könnten

Ich werde also versuchen, meinen Babbel zu halten und einigermaßen objektiv zu sein. Wollen wir uns also erst einmal mit dem Inhalt des Softwarepakets beschäftigen...

Barbie Print'n Play ist die perfekte Büroapplikation. Alle wirklich wichtigen Features wie der Entwurf von Briefpapier, Postkarten, Faxdeckblättern und so weiter, und so fort sind in diesem Programm enthalten. Mit der Hilfe eines einfachen Textverarbeitungsprogramms und einer Applikation zur Bearbeitung von Grafiken sind Sie in der Lage, auch komplexe Texte zu erstellen, mit Grafiken zu versehen und weiter zu bearbeiten. Falls Ihre Phantasie Ihnen einmal einen Streich spielt und Sie in der Arbeit steckenbleiben, können Sie einem hilfreichen, breitgefächerten Angebot von Vorgabetexten und vorgefertigten Grafiken stets etwas passendes auswählen.

Sollte die Arbeit einmal gar nicht mehr vorangehen oder benötigen Sie Erläuterungen zu den einzelnen Funktionen dieses Softwarepaketes, werden Sie immer auf eine Online-Hilfe zurückgreifen können. Der Hilfe-Assistent dieses Programms entbehrt natürlich auch nicht einer digitalen Sprachausgabe. Wie die gesamte Oberfläche und die einzelnen Programme, ist auch der Hilfe-Assistent übersichtlich und leicht zu bedienen.

So, jetzt aber Spaß beiseite. Barbie Print'n Play ist die perfekte Büroapplikation – perfekt gemacht für ein sechs- bis neunjähriges Mädchen mit einem leichten Faible für eine Welt in pink, die mit zartem Babyblau abgetönt ist. Wir sprechen also von der ganz normalen Tochter, Enkelin oder wie auch immer der Grad der Verwandtschaft beschaffen sein mag.

Falls Sie es über das Herz bringen, und diese Software auf Ihrem PC installieren, wird Ihre Tochter allen Freundinnen meilenweit voraus sein. Betrachten Sie nur nicht die nützliche Seite dieses Programms, es gibt keine. Es ist halt Original-Barbie. Die kitschig-verspielte Aufmache, die alle Hard- und Softwareprodukte dieser Reihe kennzeichnet, löst anscheinend bei sämtlichen kleinen Mädchen dieser Welt einen Besitzreflex aus. Geben Sie sich einen Ruck (Das unsägliche Barbie-Campingmobil haben Sie ja schließlich auch gekauft.)!



Barbies entzückendes Büro wird allen kleinen Mädchen auf der Stelle gut gefallen



Ist es nicht ein Traumpaar? Er mit seinem wunderbaren, kaufesten PVC-Körper und Sie mit langem, goldenen Monofilament-Haar?

Fazit: Mädchen im Alter von sechs bis neun Jahren werden begeistert sein

Urmels großer Flug

Hersteller: Sunflowers Kids

Na, wie war das? Mußten auch Sie Ihren Papi davon überzeugen, daß es gar nicht so wichtig ist, die "Drehscheibe" zu gucken? Die Augsburger Puppenkiste war besser? Urmel aus dem Eis und so? Mittlerweile haben wir auf dem Markt der Medien ja schon fast eine Urmel-Renaissance. Dieses nette Geschöpf ist überall zu finden. Im Buchladen, auf Videos, im Fernsehen. Die Figuren der Augsburger Puppenkiste haben sich einen Platz im Herz der Zuschauer gesucht. Gemessen an modernen Trickfilmen sind die Figuren an ihren dunklen Fäden, das flatternde Plastikfolienmeer und die gute, alte, ruckelig über den Bildschirm sausende Lokomotive Emma geradezu hinreißend nostalgisch. Für den Kenner moderner Bildschirmabenteuer präsentiert sich Urmels großer Flug ganz ähnlich.



Oh je! Das tollkühne Urmel und seine fliegende Kiste liegen schachmatt am Boden

Unterlegt von einem endlosen Midi-Gedudel, gewürzt mit spärlichen Wav-Einlagen, werden auf dem Bildschirm klotzige Sprites verschoben. Daran ändern auch die kurzen Anfangs- und Endvideos des Spiels nichts. Auch programmier-technisch ist dieses Spiel ungefähr auf der Höhe von gorilla.bas (Dieses Game haben aufmerksame DOS-Liebhaber in ihrem Basic-Verzeichnis gefunden.). Zu seiner Bedienung braucht es ganze fünf Tasten, vier für die Richtung, eine für das Fahrwerk des skurrilen Flugobjektes.

Vor Spielbeginn heißt es erst einmal, die Grafikkarte umzukonfigurieren, denn Urmel läuft nur mit der Auflösung 640x480 bei 256 Farben. Der ausstehende Spielspaß wird Sie aber leicht über diese kleine Unbequemlichkeit hinweg trösten. Und dann? Der Spielspaß geht sofort los. Ganz wie das Vorbild aus dem Fernsehen, zieht auch dieses Spiel Groß und Klein sofort in seinen Bann. Obwohl nichts von der Leistungsfähigkeit einer modernen Game-Engine zu finden ist, werden Sie es schwer haben, dieses Spiel



Urmel und sein geflügelter Freund warten auf einen Mitspieler, um zu neuen Abenteuern aufbrechen zu können



Achtung, Vorsicht! Wenn der Vogel mit Urmel zusammenstößt, gibt es ein Unglück!

wieder zu beenden.

Das Gameplay ist denkbar einfach. Urmel muß mit seinem Flieger seine Freunde von einem Ort zum anderen transportieren. Dazu muß das kleine Flugobjekt geschickt an die Position des wartenden Passagiers gesteuert werden. Klingt ganz easy, nicht wahr? Doch Vorsicht, sobald der Flieger irgendein Hindernis berührt, sei es Baum Strauch oder ein Haus, fällt er ruck, zuck in den Bach. Gleiches gilt auch für Kollisionen mit anderen Bewohnern der Lüfte, Vögeln zum Beispiel.

Damit der Spielspaß seinen Höhepunkt erreicht, sind Urmels Freunde ein bißchen dusselig und neigen dazu, in das anfliegende Taxi hineinzurennen. Der Schaden ist nicht groß, die Figuren stehen ja immer wieder auf, den Star des Abends kostet es aber immer ein "Bildschirmleben". Sind alle Transportaufgaben eines Bildschirms gelöst, geht es weiter zum nächsten Level. Mit steigender Übung im Spiel werden die Flüge immer schwieriger. Zuerst geht es nur um enge Ecken. Später wird der Luftraum von immer mehr Objekten bevölkert, die einen Absturz verursachen können. (Böse Zungen behaupten, in der nächsten Version flöge Urmel mit einem kleinen Windows95 herum.)

Zu guter Letzt entwickeln selbst vermeintlich unbewegliche Gegenstände Eigenleben, die Urmels Flüge zu gut überlegten Missionen im Feindesland werden lassen. Urmels großer Flug erinnert sehr an die ersten Arcade-Games. Einfach strukturiert, im Grunde ganz leicht zu bedienen und mit einem durch nichts zu bremsenden Spaßfaktor versehen, können diese Ur-Spiele stundenlang für Spaß sorgen. Urmels großer Flug kann mit 99 (neunundneunzig) Levels glänzen. Dazu gibt es mit fortgeschrittenem Spielverlauf immer mehr Schwierigkeiten, Power-ups und zu entdeckende Dinge.

Dieses Spiel ist einfach klasse. In der Power-Redaktion war schon lange kein Testrechner mehr so umlagert. Jeder wollte einmal hämisch grinsend zusehen, wie der Schreibtischnachbar den Flieger in den Bach setzt. Ich denke, auch Ihre Kinder und Sie selbst werden mit diesem Titel stundenlangen Spielspaß haben. Da es auf gute Reaktion und fixe Finger ankommt, konnte auf die sonst so spektakuläre Gewalt am Bildschirm völlig verzichtet werden. Auch kleine Kinder werden in der Begleitung eines Mitspielers viel Spaß haben.

Fazit: Klasse. Auch für Computerzwerge geeignet



Jetzt wird es schon schwieriger! Insgesamt vier Stationen müssen sauber angeflogen werden, um einen Level weiter zu kommen

Madeleines Denkspiele

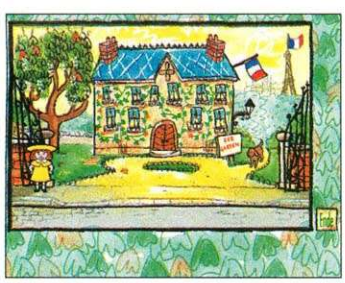
Hersteller: Electronic Arts

Die Mannschaft von Electronic Arts möchte sich auch ein schönes Stückchen vom Edutainment-Kuchen abschneiden. Madeleines Denkspiele spricht Kinder im Vorschulalter an. Der Einstieg in das Programm ist, auch für Kinder, sehr einfach. Binnen zwei Minuten sind alle nötigen Files installiert, und dann kann es losgehen.

Direkt nach dem Programmstart werden Sie von Madeleine begrüßt, einem französischen Mädchen. Dieses wohnt in einem Internat und freut sich über Besuch, mit dem sie spielen kann. Die Oberfläche dieses Spiels besteht aus den verschiedenen Räumen eines Hauses und einem Garten. Diese Orte können per Mausklick erkundet werden. Auf Ihrem Weg werden Sie von Madeleine begleitet, die eifrig erklärt, welche Spiel- oder Lernmöglichkeiten die einzelnen Räume bieten.

Die Spielvariationen sind zahlreich. Im Garten können Labyrinthe erforscht werden, in der virtuellen Küche kann schadlos experimentiert werden, in den Klassenräumen können Bilder gemalt und Videos angesehen werden. Außerdem gibt es noch Geschicklichkeitsspiele, Musik und einen leeren Raum, der selbst gestaltet werden kann.

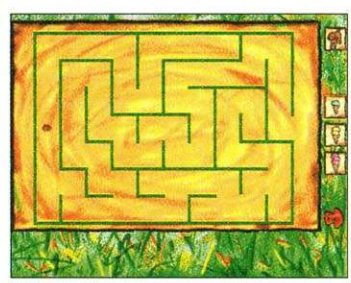
Madeleines Denkspiele zeichnen sich vor allem durch Qualität von Ton und Grafik aus. Die detaillierten Zeichnungen haben Stil, die Farbgebung ist harmonisch, so daß sie schon fast etwas altmodisch wirken. Sie werden eher an ein gutes Bilderbuch als an ein Computerspiel denken werden. Ein weiterer



Das ist Madeleine. Sie wird Sie auf Ihrem Streifzug durch Haus und Garten begleiten



Madeleine ist gerne im Klassenzimmer. Hier gibt es interessante Dinge zu entdecken



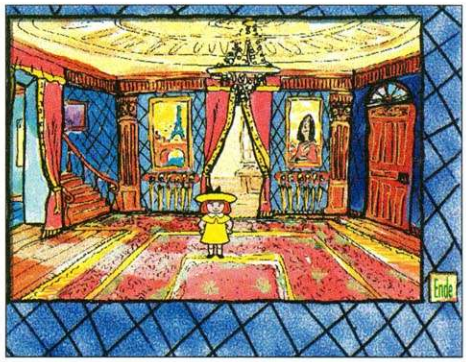
Hilfe! Wird die Ameise aus dem Labyrinth finden? Nur Sie können ihr den Weg zurück in den Garten zeigen

Bitte umblättern ☞

Vorteil dieses Titels ist die flotte Arbeitsgeschwindigkeit. Ganz im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten sind die Ladezeiten von der CD kurz, und die Programmierer verzichteten auf endlose Reklamebildschirme, durch die man sich bei Programmstart und Ende hangeln muß. Alle Denk- und Geschicklichkeitsspiele dieses Titels können in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen ausgeführt werden. Damit ist sichergestellt, daß das neue Spiel nicht schon nach den ersten Tagen langweilig wird.

Einige Programmteile können in englischer oder französischer Sprache ausgegeben werden. Meiner ganz persönlichen Meinung nach sind solche Features sehr sinnvoll. Gerade kleinere Kinder lernen zu leicht eine zweite Sprache, als das diese Chance ungenutzt verstreichen sollte. Dieser Titel ist sowohl technisch als auch inhaltlich gut gemacht. Madeleines Denkspiele sind gut für Vorschul- und Grundschulkinder geeignet, die ihre ersten Erfahrungen mit dem PC machen möchten.

Fazit: Gut gemacht und empfehlenswert.



Von hier aus geht es zu den verschiedenen Spielen. Haben Sie vielleicht Lust, in der Küche wundervoll zu wirken, ohne daß Mami um Hilfe ruft?

Pumuckl Sternenreise

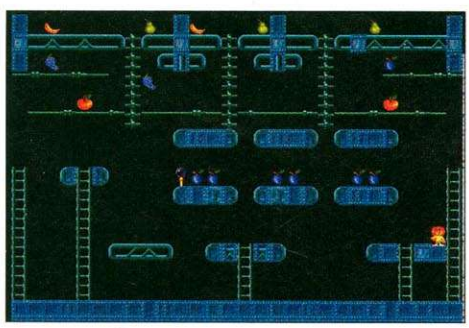
Hersteller: Escal

Hurra, hurra, Pumuckl ist wieder da! Fast alle Kinder kennen und mögen Pumuckl. Der kleine, rotzfreche Kobold mit dem roten Schopf macht noch immer Meister Eders Werkstatt unsicher. Die Fernsehserie ist schon längst Kult geworden. Seit 1996 treibt der kleine Scherzbold sein Unwesen auch auf dem Computerbildschirm.



Hurra, Hurra, der Kobold mit dem roten Haar ist wieder da!

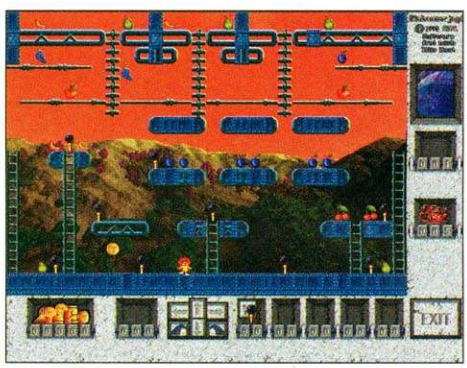
Pumuckl Sternenreise verbindet das Angenehme mit dem nützlichen. Auf der einen Seite ist es ein tolles Jump'n'Run, auf der anderen Seite ein Mathe-übungsspiel. Der Spielteil dieser CD ist aufwendig gemacht. Die Sternenreise geht durch 21 verschiedene Welten und umfaßt insgesamt 105 Level. Jede Welt wird mit einem eigenen Intro-Video vorgestellt und hat einen eigenen CD-Audiotrack. 45 Minuten Musik wollen erst einmal angehört werden. Damit auch 105 Level nicht langweilig werden, sorgen viele Animationen der Spielfigur für Belustigung. Egal, was geschieht, ob die Spielfigur sich weh tut, ihr langweilig wird oder was auch immer, es folgt eine kleine, lustige Animation.



Nach zehn Übungsbildschirmen geht es erst richtig los

Die ersten zehn Level des Spiels sind für Einsteiger gemacht. Hier können Sie lernen, wie Pumuckl rennt, klettert und hangelt. Außerdem können Sie ausprobieren, wie der Zauberstab in schwierigen Situationen hilft und welche Werkzeuge es gibt. Bei Pumuckl gibt es keine langen Anleitungen. Alles erklärt sich von selbst oder kann in der Hilfe des Spiels nachgesehen werden. Sind die Übungslevel erst einmal geschafft, geht es richtig los. Die Bilder werden dann ganz schön schwierig! Zu Anfang kann Pumuckl noch ungestört die Bilder komplettieren, seine Werkzeuge sammeln, Bonuspunkte und Gewinne einheimsen. Später begegnet er dann dem blauen Klabauter, seinem pfiffigen Gegenspieler. Vorsicht, jedesmal, wenn Pumuckl von dem blauen Klabauter erwischt wird oder ein Bild nicht ganz lösen kann, kostet das eine Matheaufgabe!

Die Spiele aus der Pumuckl-Serie sind in Deutschland entwickelt worden. Daraus ergibt sich der Vorteil, daß der Lernstoff nicht einfach aus einem fremden System übersetzt wurde, sondern den Bedürfnissen von Kindern an deutschen Schulen entspricht. Die Entwickler der Software haben sich viel Mühe gegeben. Die Lernaufgaben des Spiels entsprechen den Richtlinien des Kultusministeriums für die erste bis vierte Klasse. Um ganz sicher zu gehen, daß auch alles richtig gemacht wurde sind die Aufgaben dann noch einmal von dem Leiter einer Grundschule geprüft worden. Der blaue Klabauter stellt die Aufgaben witzig vor, und wenn eine Aufgabe richtig gelöst wurde, darf weitergespielt werden. War die Aufgabe falsch, gibt es eine neue. Pumuckl merkt dabei, ob die Aufgaben zu leicht, zu schwer oder gerade richtig waren. Werden immer alle Aufgaben richtig gelöst, gibt es schwerere, werden häufiger Aufgaben falsch gemacht, werden leichtere gestellt. Die Präsentation der Matheaufgaben erfolgt grafisch ansprechend, und der blaue Klabauter hat dazu immer einen lustigen Text parat.



Oh je! Wie kommt Pumuckl nur an die Früchte? Sie müssen ihm helfen und gut aufpassen, daß er nicht herunterfällt!

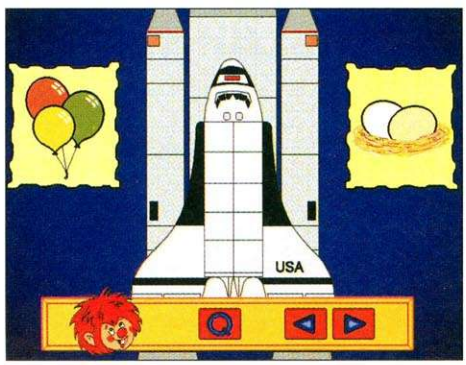
Pumuckl Sternenreise ist ein aufwendiges Jump'n'Run mit wirklich gut gemachten Grafiken. Der Lerninhalt ist für Kinder der ersten bis vierten Grundschulklasse gut geeignet. Falls Sie auf der Suche nach einem gewaltfreien Spiel für Kinder sind und außer dem Spielvergnügen noch einen Lerneffekt haben wollen, sollten Sie diesen Titel in die engere Auswahl ziehen.

Fazit: Gutes Jump'n'Run, sinnvolle Lernansätze

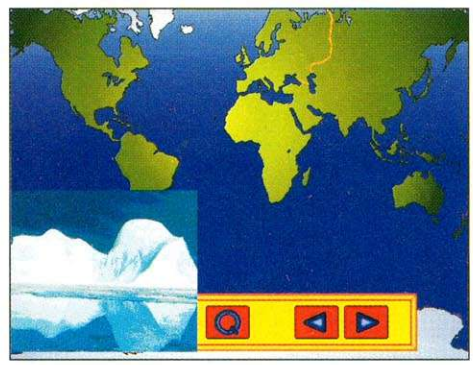
Pumuckl Sternenhimmel Sag' mir warum

Hersteller: Escal

Haben Sie auch schon ein Loch im Bauch? Nein? Dann fragen Ihre süßen Kleinen zu wenig, und Sie brauchen nicht weiter zu lesen. Wenn aber doch, sind Sie hier genau richtig. Pumuckl Sternenhimmel – Sag' mir warum ist eine Sammlung von vier interaktiven Geschichten rund um die Erde, das Sonnensystem, über Sterne und Raketen. Begleitet von einem freundlichen Erzähler unternehmen Ihre Kinder einen Streifzug von der Erde zu den Planeten. Die einzelnen Geschichten vermitteln Grundwissen über die Kontinente und Länder, die Erde, unser Planetensystem, die Sonne und über Sterne. Für besonders wissensdurstige Zwerge gibt es den Grundkurs "Wie funktionieren Raketen", Fortgeschrittene können mit Mamis oder Papis Hilfe ein raketengetriebenes Boot bauen.

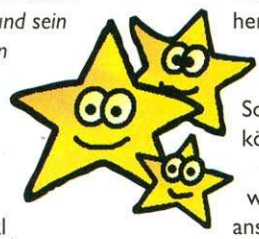


Und ab geht die Rakete! In Nullkommanichts sind Sie auf einem Rundflug durch das Weltall



Während Ihrer Reise durch die Länder der Erde werden Sie erfahren, wie es an vielen fremden Orten aussieht

Anm. des Chefbauers: Wieso muß ich jetzt an Opa Hoppenstedt und sein Weihnachtsgeschenk für den Neffen denken?



Liebevoll bebildert, mit kindgerechten, großflächigen Grafiken und natürlich von Pumuckl begleitet, geht die Forschungsreise los. Jede Geschichte hat eine Vielzahl von animierten Bildern, es macht viel Spaß, mit der Maus auf Suche zu gehen. In jeder Geschichte werden Sie die wichtigsten "Neuigkeiten" über das jeweilige Themengebiet erfahren. Aber das ist noch nicht genug. Richtige kleine Forschungsreisende würden sich ja niemals mit ein paar bunten Bildern und einem netten Märchenonkel zufriedengeben. Auf der Erde gestartet, machen sie einen bunten Rundgang durch die verschiedenen Länder.



Wenn Sie schon richtig fit sind und viele Länder kennen, können Sie ein Quiz spielen. Der Sprecher nennt ein Land, und Sie müssen herausfinden, auf welchem Kontinent dieses Land ist. Das wird aber rasch langweilig, deshalb bauen Sie sich eine Rakete, um das Sonnensystem und die Sterne erkunden zu können. Das Kapitel "Die Rakete" ist für kleine Tüftler besonders interessant. Hier wird mit einfachen Worten, aber sehr anschaulich, erklärt, wie eine Rakete funktioniert. Für Bastler gibt es hier auch eine Anleitung, mit der aus ganz wenig Material, das auch ganz bestimmt in jedem Haushalt zu haben ist, eine toll funktionierende Rakete gebaut werden kann. Dabei sollten Sie ihren Kindern aber schon zur Hand gehen, damit kein Unglück geschieht. Ist die Rakete erst fertiggestellt, steht einer Reise in das Weltall nichts mehr im Wege.

Der erste Hüpfer mit der Rakete führt Sie in unser Sonnensystem. Hier lernen Sie eine Menge über die Himmelsmechanik unserer nächsten Umgebung. Ob Sie hier etwas gelernt haben, merken Sie, wenn Sie mit Ihren Kindern das Planetenquiz spielen.

Wie ist das denn genau mit der Sonne? Nichts wie hin und aus der Nähe ansehen! Wer schon immer ganz genau wissen wollte, wie ein richtiger Stern funktioniert, kann sich unsere Sonne ganz genau ansehen und dabei lernen, wie sie funktioniert.



Sternenhimmel – Sag' mir warum ist ein lebendiges Bilderbuch, das bestimmt nicht so schnell langweilig wird. Hier finden Kinder leicht verständliche Antworten auf schwierige Fragen. Zusammen mit der gelungenen Grafik und dem guten Sound ist ein Computerprogramm für Kinder geschaffen worden, daß den Vergleich mit Printmedien nicht scheuen muß.

Fazit: Empfehlenswert

Kinder, Fremdsprachen und Computerprogramme

Sprechen Sie englisch? Französisch vielleicht? Oder gar lateinisch? Erinnern Sie sich noch, wie mühevoll es war, diese Sprache zu erlernen? Kinder haben es leichter. Es ist fast wie ein Wunder, aber kleine Kinder eignen sich binnen weniger Jahre die Grundstruktur von Sprachen und einen erstaunlichen Wortschatz an. Dieser Lernvorgang muß nicht auf die Muttersprache begrenzt bleiben. Für Kinder ist es ganz einfach, zweisprachig aufzuwachsen. Vielleicht möchten auch Sie, daß Ihr Kind diese Möglichkeit nutzt.

In einem vereinten Europa mit offenen Grenzen kann es auch in der Zukunft nur von Vorteil sein, eine oder zwei Fremdsprachen fließend sprechen und lesen zu können. Diese Fähigkeit nützt nicht nur im Urlaub, sondern auch in der Schule und im Beruf. In unserem Nachbarland Holland ist das die natürlichste Sache der Welt. Fast jeder spricht neben der Landessprache ganz passabel englisch und – vor allem im Grenzbereich – auch deutsch.

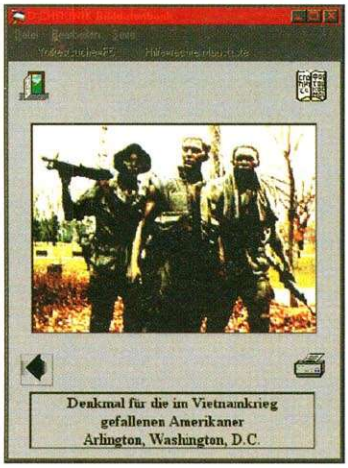
Computerprogramme sind sicher keine Lösung, um Kinder leicht eine Fremdsprache erlernen zu lassen. Sie können diesen Prozeß aber unterstützen und verständliches übungsmaterial in interessanter Weise präsentieren. Viele Lernprogramme bieten Möglichkeiten, Texte, Lieder oder Lesestücke in einer Fremdsprache auszugeben. Auf dem Softwaremarkt sind zum Beispiel viele interaktive Lesebücher erhältlich, die bekannte Texte in ganz hervorragender Qualität mehrsprachig bieten. Mit Ihrer Begleitung kann Ihr Sprößling sich auf diesem Weg in kurzer Zeit einen ganz beachtlichen Wortschatz in einer Fremdsprache aneignen und sich in den fremden Klang einhören. Ganz nebenbei können Sie eingerostete Fähigkeiten aufpolieren. Es wäre zu schade, wenn Sie sich und Ihrem Kind diese Chance entgehen lassen würden.

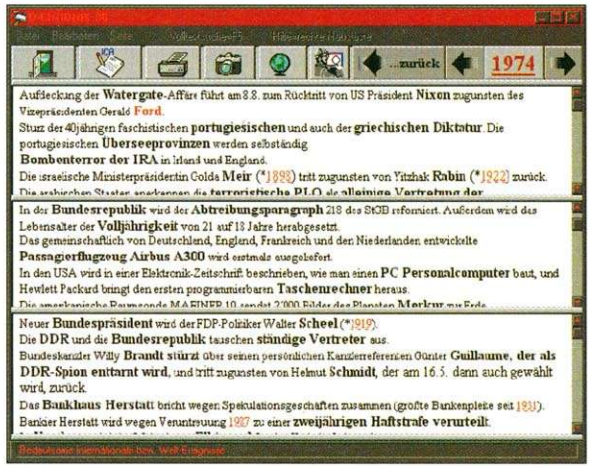


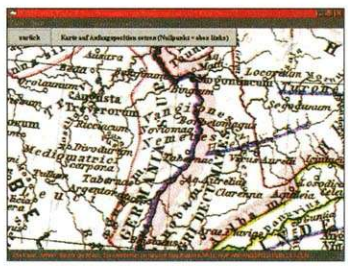
Voller Erwartung schaut Marco Gremmel dem großen Stapel Multimedia-CDs entgegen, die er diesmal für Sie testen darf.

D-Chronik

Hier kommt sie endlich: Die Fast Food-Multimedia-Geschichts-Chronik! Und sollten Sie mit dem Gedanken spielen, sich diese CD zuzulegen, sollten Sie sicher sein, was Sie haben wollen. Denn im Gegensatz zu einem Geschichtsbuch, in dem alles ausführlich und knapp (fast schon in Stichwortform) über alle wichtigen Ereignisse informiert – aufgeteilt in deutsche, internationale und Kunstgeschichte. Sortiert ist das Ganze nach Jahreszahlen. Sie können entweder im Jahr Null beginnen und sich langsam in unsere Gegenwart vorarbeiten oder aber gleich direkt eine Jahreszahl auswählen. Auf diese Weise ist es zum Beispiel möglich, einen Blick auf die Ereignisse in Ihrem Geburtsjahr zu werfen.







erklärt und dargelegt ist, bietet D-Chronik ausschließlich eine kurze Aufstellung der Ereignisse des Jahres von 0 bis 1995. Komplette und erklärende Informationen werden Sie vergeblich suchen.

Sollten Sie jetzt noch immer Interesse an diesem Produkt haben, werde ich Sie einmal über die Aufmachung informieren. Der Standardbildschirm besteht aus einer Menüleiste und einem Textfenster, das in drei Abschnitte aufgeteilt ist. So werden Sie kurz

Und wenn Sie wissen wollen, wann ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist, können Sie eine einfach zu bedienende Suchfunktion verwenden. So finden Sie leicht heraus, daß Watergate sich 1974 ereignet hat. Wenn Sie aber an weiteren Hintergrundinformationen über den Watergate-Skandal interessiert sind, dann werden Sie in jedem Lexikon mehr finden als in D-Chronik.

Die Texte sind in einem Hypertext-Format abgelegt. Das bedeutet, daß es viele Querverweise gibt, die sich auf andere Jahre, Fotos, Zeichnungen oder Kartenmaterial beziehen. Mit einem einfachen Mausklick begeben Sie sich dann direkt zu diesem Verweis. Natürlich ist es aber auch möglich, aus allen Bildern und Karten auszuwählen und sogar eine Diashow ablaufen zu lassen, die allerdings nicht abgebrochen werden kann.

Die technische Aufmachung ist unteres Mittelmaß. übersichtlich werden die Textbildschirme erst ab einer höheren Bildschirmauflösung. Die Bilder und Karten sind in der Qualität nicht gerade berauschend, so daß man auf einigen Fotos überhaupt nichts erkennen kann. Die Bedienung des Kartenbetrachters bereitet ebenfalls einige Probleme, da man die Karte mit der Maus hin- und herbewegt, wobei Sie ein sehr sensibles Händchen haben müssen.

Mich hat D-Chronik nicht sonderlich begeistern können. Die Textinformationen sind mir zu oberflächlich und die Technik zu überholt. Abgesehen davon gibt es weder eine gedruckte Anleitung, noch Online-Hilfe. Außerdem kopiert das Programm ungefähr drei Megabyte in Ihr Windows-Verzeichnis. Mein Tip: Kaufen Sie sich lieber ein dickes Geschichtsbuch!

Heben Sie ab mit... Seite 126-127

Der Freizeitguide 2.0

Kurz und knapp vorweggenommen: Der Yello-Freizeitguide ist nichts Halbes und nichts Ganzes. Das Programm aus dem Hause boeder macht es sich jetzt schon zum zweiten Mal zur Aufgabe, gelangweilten Menschen auf ihrer Suche nach Aktivität zu helfen. Großer Wert wird hierbei auf das Themengebiet "Reisen" gelegt. So können Sie beispielsweise gezielt Informationen über eine große Anzahl von Ländern abrufen, die für Ihren nächsten Urlaub von Bedeutung sind. Ob Sie nun wissen wollen, ob für die Reise nach Österreich irgendwelche Schutzimpfungen vorgeschrieben sind, wie hoch üblicherweise die Trinkgelder sind oder in welcher Sprache man sich an ihrem Urlaubsort am besten verständigt: All dies wird Ihnen kurz und knapp erklärt. Dadurch erfuhr ich beispielsweise, daß mein Geburtstag in den USA ein Feiertag ist – gut so! Richtig geschockt war ich von der Information, daß man auf Griechenlands Autobahnen nicht schneller als 100 km/h fahren darf – Unverschämtheit!

Ebenfalls zur Rubrik Reisen gehören die weniger umfangreichen Informationen zu Hotels. Auf den ersten Blick denkt man vielleicht, daß 6000 verzeichnete Hotels eine ganze Menge sind. Doch bedenkt man, daß es sich dabei ausschließlich um Häuser von 20 Hotelketten handelt und diese über die ganze Welt verstreut sind, klingt diese Zahl gar nicht mehr so hoch. Auch Adressen und Telefonnummern von Autovermietungen, Fluggesellschaften und Fremdenverkehrsämtern stehen Ihnen mit dieser Scheibe zur Verfügung. Wer denkt, daß das schon alles sei, der liegt ziemlich daneben. Sie erfahren ebenfalls, was in Ihrer Reiseapotheke nicht fehlen darf, welche Dinge Sie beim Packen auf keinen Fall zu Hause liegenlassen sollten, und, und, und...



Doch verbringt man seine Freizeit natürlich nicht nur mit dem Reisen. Und hier bekommt meine anfängliche Bemerkung Bedeutung. Zwar ist es mit diesem Programm möglich, eine Aufstellung von Kegelbahnen, Reiterhöfen, Freizeitparks oder Zeltverleihen zu erhalten, doch werden Sie keinesfalls eine Aufstellung über jede Kegelbahn, jeden Reiterhof oder alle Zeltverleihe erhalten – die Listen haben immer kleine bis mittlere Lücken. Auch das Restaurantverzeichnis läßt mit seinen 29 Einträgen zu wünschen übrig.

Was mich außerdem nicht gerade vom Hocker riß, war die technische Umsetzung des Programms. Zuerst einmal fielen mir die sehr langen Wartezeiten auf, wenn auf das CD-Laufwerk zugegriffen wird. Obgleich der Testrechner mit einem 6-Speed-CD-ROM ausgerüstet war, wurde meine Geduld einige Male hart auf die Probe gestellt. Und die beigefügten Fotos und (wenigen) Videos lassen sich aus irgendeinem Grund nicht immer aufrufen, was mich ein wenig an meinen alten Radiorecorder erinnerte, der einen Wackelkontakt hatte und auch nur manchmal funktionierte.

Anm. des Chefschläfers: Steht der zufällig auf





Deinem Nachttisch und dient gleichzeitig als Wecker? Das würde nämlich vieles erklären...

Die Hersteller des Freizeitguides hätten nicht so viel Wert auf eine möglichst große Bandbreite legen, sondern sich lieber über komplett recherchierte Daten kümmern sollen. Auf diese Weise wird das Programm zu einem inkompletten Sammelsurium aus Informationen rund um das Gebiet Freizeit. Ich möchte Ihnen aber trotzdem raten, einmal einen Blick auf diese CD zu legen. Der schöne Abschnitt in Sachen Reisen kann durchaus überzeugen – und das Ganze kostet auch nur knappe 30 Mark.

Keine Angst vor AIDS Die gesunde Familie



Welches Medium eignet sich wohl am besten, um Jugendliche und Erwachsene auf ungezwungene und lockere Art über das Thema AIDS aufzuklären? Natürlich die CD-ROM! Im Gegensatz zu einem Buch oder einem Magazin ist es hier möglich, animierte Sequenzen zusammen mit Sprachausgabe zu betrachten. Im Gegensatz zu einer das Thema behandelnden Fernsehsendung kann man sich einzelne Stellen noch einmal anschauen oder "interaktiv" auf gestellte Fragen antworten und so direkt lernen.

Der erste Eindruck von dem Menüsystem, das alle Informationen zusammenhält, ist überaus positiv. Es sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch funktionell und mit der Maus ohne große Vorbereitung zu bedienen. Das wichtigste ist jedoch natürlich der Inhalt. Alle grundlegenden Informationen über das AIDS-Virus werden zwar geliefert, doch sobald es darum geht, tiefere wissenschaftliche

Bitte umblättern ☞



Sie in überaus gelungenen Animationen, was das Virus in Ihrem Körper anstellt, sobald es auf irgendeine Weise dorthin gelangt ist. Und hierin liegt ein weiterer Schwerpunkt. Man kann nicht oft genug erklären, daß es nicht möglich ist, über Wasser, Händeschütteln oder einen Kuß infiziert zu werden. Ebenfalls sollte immer wieder darauf hingewiesen werden, wie man sich verhalten sollte, um eine Infektion auszuschließen. Dies geschieht hier auf eine Weise, die nur in Computerprogrammen möglich ist: Durch Frage und Antwort. Zuerst müssen Sie ihre Meinung kundgeben, entsprechend der Antwort erhalten Sie weitere Informationen oder erfahren, was Sie anscheinend nicht bedacht haben. Nicht fehlen dürfen Adressen und Telefonnummern von Beratungsstellen und Informationszentren zum Thema.

Meiner Meinung nach hat eine CD wie diese



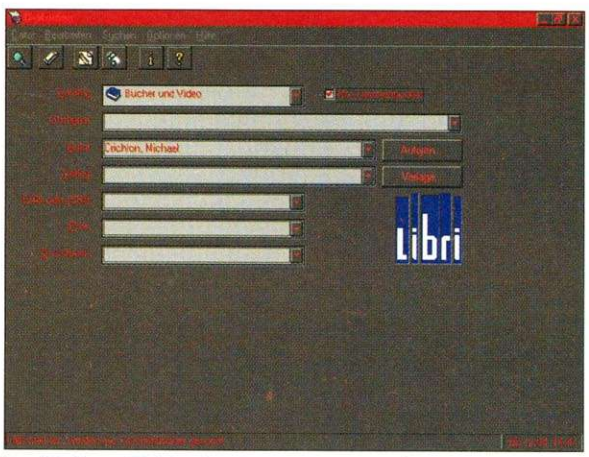
schon seit langem gefehlt. Einfach zu bedienen, verständlich und nicht von oben herab erklärt, aufgelockert mit Animationen und ergänzt durch eine nicht ganz so schöne Sprachausgabe, läßt "Keine Angst vor Aids!" kaum Wünsche offen. Aber ich finde den Preis von fast 50 Mark ein wenig überhöht, wenn man bedenkt, daß man nach ein paar Stunden alles Wissenswerte erfahren hat. Diese CD sollte vielmehr kostenfrei herausgegeben werden, um jedermann aufzuklären und zu informieren.

Erkenntnisse zu vermitteln, geben die Autoren dieser CD auf. So erfahren Sie beispielsweise nicht, warum es den körpereigenen Zellen nicht gelingt, das Virus abzuwehren.

Ansonsten sind alle elementaren Informationen enthalten, die Sie interessieren sollten. Auf der einen Seite werden die Begriffe AIDS und HIV erklärt, auf der anderen sehen

D-Medien

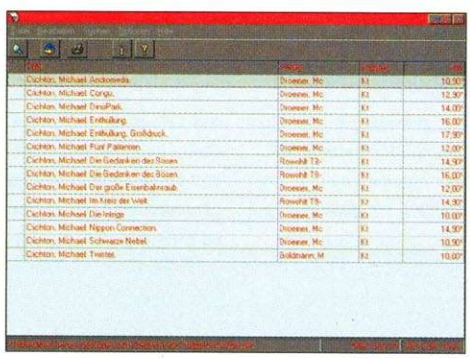
"Guten Tag, mein Name ist Mustermann. Könnten Sie mir bitte sagen, wie das neueste Buch von John Grisham heißt und ob man es bei Ihnen bestellen kann?" – "Krischam kennen wir net!" Sollten Sie bei Anrufen in Buchhandlungen solche oder ähnliche Erfahrungen gemacht haben, dann sollten Sie ernsthaft mit dem Gedanken spielen, sich diese CD zuzulegen. Sie greift auf den Medienpool des Hauses LIBRI zu, auf den sich auch moderne Buchhandlungen berufen, um Ihnen mitteilen zu können, ob gewünschte Buch-, Video- oder Softwaretitel gerade verfügbar sind.



Mit dieser CD können auch Sie zu Hause sich einen aktuellen Überblick über die zur Zeit auf dem Markt befindlichen Titel machen. D-Medien befindet sich auf dem Stand vom 10. September 1996, enthält aber auch schon Buchtitel, die erst im Laufe des Jahres 1997 erscheinen sollen. So haben Sie endlich die Möglichkeit, alle verfügbaren Titel eines Autors herauszufinden oder nach dem Teil eines Titels zu suchen. Außerdem besteht die Möglichkeit, unter Eingabe der ISBN-Nummer das Produkt herauszufinden, welches sich hinter der Zahlenkombination verbirgt.

Die neueste Datenbank der Softwarefirma TopWare enthält Informationen zu ca. 350.000 Buchtiteln, 5.000 Videotiteln und 12.000 Softwareartikeln. Sie erfahren vom Autor, Verlag, Preis, der ISBN-Nummer, dem Erscheinungsdatum bis hin zu vereinzelten Hintergrundinformationen alles, wonach Sie nie zu fragen wagten. D-Medien ist einfach aufgebaut und mit ein paar Handgriffen zu bedienen. Ob Sie ein Buch, einen Film, einen Kalender oder eine CD-ROM suchen: Mit ein paar simplen Handgriffen sehen Sie eine Liste der in Frage kommenden Artikel auf Ihrem Bildschirm. Und dabei ist es egal, ob Sie nur den Namen des Autors kennen oder vielleicht einen Teil des Titels. Außerdem können Sie noch mit den Eingabefeldern Verlag, Preis und Erscheinungsdatum filtern.

Alles in allem ist D-Medien allen zu empfehlen, die sich mehrmals im Monat in Buchhandlungen herumtreiben. Hiermit ist man nämlich nicht mehr den teils überlasteten, unfreundlichen oder inkompetenten Verkäufern ausgeliefert, sondern darf sich selbst auf die Recherche nach dem gewünschten Produkt begeben. Einzig der Preis fällt ein wenig negativ auf und liegt mit knapp 50 Mark schon in der oberen Klasse der Multimedia-CDs.





Guten Tag, hier spricht...

Marco Gremmel, der Sie wirklich vor dieser CD warnen möchte. Andreas Müller (der aus dem Radio!) parodiert Berühmtheiten wie Peter Alexander, Franz Beckenbauer oder Berti Vogts. Das Ergebnis besteht aus einer CD mit 61 Ansagetexten für Ihren Anrufbeantworter. Abgesehen davon, daß ich keinesfalls der Meinung bin, daß man seine Anrufe mit solchen Texten entgegennehmen lassen sollte, sind die Sprüche jenes Andreas Müller (der aus dem Radio!) keinesfalls sensationell witzig oder überaus originell. Da habe ich wirklich schon besseres gehört. Leider klingen auch die Stimmen nicht immer ähnlich, geschweige denn "echt". Bei manchen erkennt man überhaupt nicht, wer da imitiert werden sollte. Gott sei Dank hat Andreas Müller (der aus dem Radio!) in seinen Texten fast immer den Namen der parodierten Person untergebracht, damit man nicht immer so lange rätseln muß.

Technisch kann man über die Aufmachung nicht meckern – doch gab es da ja auch nicht viel zu tun. Ohne auch nur ein Byte auf der Festplatte installieren zu müssen, können Sie sich anhand eines übersichtlichen Menüsystems orientieren, in dem die Texte nach Sparten unterteilt sind. Von dort aus können Sie sich das Ganze über die Soundkarte anhören. Abgesehen davon hielt man es offensichtlich auch noch für eine gute Idee, die Texte in "Lautschrift" abzutippen.







Dabei kommen Buchstabenkonstruktionen heraus, die man teilweise nicht mehr lesen kann und die auch nach der Rechtschreibreform so nicht stehen gelassen werden können.

Für alle Menschen, die keinen Computer oder kein CD-ROM-Laufwerk ihr Eigen nennen können, bietet CDV noch die Möglichkeit, die Texte über die heimische Stereoanlage anzuhören, da sie allesamt auch als Audiofiles beiliegen. Aber das kann mich auch nicht überzeugen. Wer vorgibt, Margarethe Schreinemakers imitieren zu können, das Ergebnis aber eher nach Wilma Feuerstein klingt, ist in meinen Augen nicht ernst zu nehmen.

Anm. des Chefparodisten: Ach, Margarethe ist NICHT Wilma Feuerstein?

Und das gilt vor allem für Andreas Müller (der aus dem Radio!), dem man nur einen Bruchteil seiner Imitationsversuche auf Anhieb abnimmt. Wie man in Hessen sagen würde: "Des müsse 'se sisch wärklisch net kaafe!"

Russian Aircraft Multimedia

Manchmal komme ich wirklich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Und in der Rubrik Multimedia ist dies meistens eher negativ gemeint! So auch bei der Russian Aircraft Multimedia, einer überteuerten und ganz und gar sinnlosen CD aus dem Hause NBG. Tatsächlich war es den Pressemenschen möglich, ein Schreiben aufzusetzen, das auf einer ganzen DIN-A4-Seite für dieses katastrophale Programm wirbt! Die Wahrheit sieht aber anders aus.

Gleich nach dem Start des Programms werden Sie mit russischer Musik bombardiert! Manche mögen das vielleicht gut finden, doch mir gefiel die sich ständig wiederholende Melodie überhaupt nicht. Doch ich konnte nichts daran ändern und sah unter einer stetigen Lärmbelästigung auf die nicht gerade wunderschöne Menüoberfläche an. Doch wie sich nach kurzer Zeit herausstellt, ist nicht nur die Aufmachung abgrundtief schlecht – auch der Umfang läßt stark zu wünschen übrig! Besonders das Thema, um das sich diese CD im Grunde dreht, wird vernachlässigt. Wenn ich mir eine CD zulege, um über russische Flugzeuge informiert zu werden, dann erwarte

Bitte umblättern ☞



wollen, müssen Sie schon alles auswendig lernen. Mir machte das Ratespiel auf jeden Fall überhaupt keinen Spaß!

Bliebe noch der Sprachführer. Ebenfalls miserabel aufbereitet kommt dieser Teil des Programmes daher, der "die wichtigsten alltagsprachlichen russischen Redewendungen enthält". So werden Sie zum Beispiel keine Probleme mehr haben, wenn Sie auf Russisch die Rechnung verlangen, ob Sie jemand versteht, ist eine andere Frage. Die richtige Aussprache bekommen Sie dank der verrauschten Sprachausgabe nämlich nicht.

Als kleine Zugabe werden noch "über 400 MB AVI Videos" geboten. Mit anderen Worten: Es befinden sich drei schlechte AVI-Dateien im Hauptverzeichnis der CD, die überaus langweilig den Start und die Landung





ich auf jeden Fall mehr als die Bilder und ein kurzes Datenblatt zu gerade mal fünfzehn Flugzeugen!

Das haben wohl auch die Programmierer bemerkt. Also wurde kurzerhand noch ein Quiz und ein kleiner Sprachführer in Sachen Russisch beigefügt. Das Quiz können Sie getrost vergessen. Es besteht aus einer Reihe von Fragen, die sich auf die technischen Daten der Flugzeuge beziehen. Wenn Sie bestehen

russischer Flugzeuge dokumentieren. Mein gutgemeinter Rat an alle Leser: Machen Sie einen großen Bogen um diese Sch...eibe!

WDR Computer Club digital: November-Ausgabe

Ja, liebe Leser, es gibt ihn noch, den WDR Computer Club mit den beiden Moderatoren Wolfgang und Wolfgang. Wiedem auch sei: Der große Erfolg auf der Mattscheibe hat die Verantwortlichen zu einer regelmäßigen Veröffentlichung von Sendung, Hintergrundmaterial und Shareware bewegt. Mit der November-Ausgabe habe ich jetzt schon die zweite Veröffentlichung dieser Reihe auf meinem Schreibtisch, und ich muß sagen, daß sie der ersten in nichts nachsteht!

Wieder werden jede Menge Informationen rund um den Computer geboten. Ich konnte es erst gar nicht glauben, als ich sah, daß ich mich anfangs auf Bildschirmseite 1 von







insgesamt 486 befand. Das Menüsystem hat sich im Vergleich zur Vorgänger-CD nicht geändert. Wie auch zuvor kann sich jeder, der weiß, wie man mit einer Maus umgeht, auf der übersichtlichen Oberfläche orientieren. Praktisch und einfach gelangt man mittels der Symbolleisten stets schnell an das gewünschte Ziel.

Wer den Computer Club im Fernsehen immer verpaßt, der kann die wichtigsten Szenen der Sendung noch einmal als Videofile auf der CD vorfinden. Die beiden, immer fröhlichen Moderatoren erklären den Stoff so, daß ihn auch wirklich jeder versteht und lassen Sie an den neuesten Errungenschaften der Technik teilhaben.

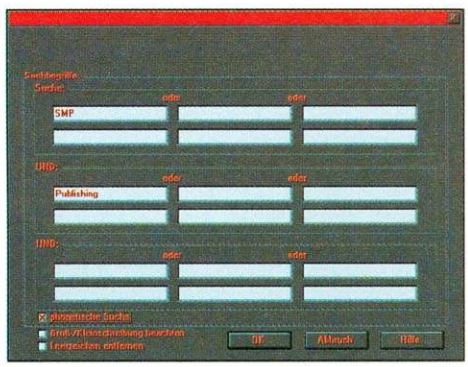
Nun einmal zum Inhalt. Schauplatz für die Aufzeichnung war dieses Mal die Photokina. Dort drehte sich alles um digitale Kameras und virtuelle Touchscreens. Diese beiden Themengebiete werden von den Moderatoren nicht nur erklärt, sie scheinen die komplizierte Technik auch noch zu beherrschen. Neben diesen Hauptgesichtspunkten werden Sie noch über das Thema "Computer und Alarmanlagen" informiert. Mit anderen Worten: Die beiden Wolfgangs führen Ihnen vor, auf welche Weise Sie mit dem PC, einer Maus, einem Modem und der passenden Software eine Alarmanlage oder einen Kindernotruf bauen. Ist das nicht interessant?

Außerdem wird noch eine Unmenge an zusätzlichen Informationen und Sharewareprogrammen geboten. So erfahren Sie beispielsweise alles über die neu erschienenen Computerbücher, aktuelle Multimedia-CDs und werden über die besten Seiten aus dem World Wide Web informiert. Des weiteren gibt es wie immer die neuesten Versionen der bekanntesten Virenscanner und die wichtigsten Messetermine zu begutachten. Als lizenzierte Vollversion wird noch das Spiel "Colorstar 2000 Light" beigefügt. Doch das hätte man sich auch getrost sparen können. Mal ehrlich: Wer steht denn heute noch auf Tetris?

Technisch gesehen sind das Menüsystem, die Videos und die Bilder in einer gehobenen Qualität. Die AVI-Files kann man sich allerdings nur im kleinen Bildschirmfenster ansehen, ansonsten erinnert das Ganze an Mosaikkunstwerke. Doch ansonsten kann und will ich nicht meckern. Vor allem kann hier einmal wieder der Preis überzeugen. Das Ganze gibt es nämlich schon für knapp 20 Deutsche Mark. Und damit ich es nicht vergesse: Ein Preisrätsel gibt es auch noch. Dabei winkt Ihnen der "ScanMaker II" als Preis. Mein gutgemeinter Rat: Zuschlagen, solange der Vorrat reicht!

NL-Info

Endlich! Darauf haben alle gewartet! Holland hat jetzt seine eigene D-Info! Zuerst einmal die technischen Daten: In einer gewohnt leicht bedienbaren und übersichtlichen Menüoberfläche können Sie die Telefonnummern herausfinden.



Insgesamt sind 6,3 Millionen Nummern verzeichnet, es gibt eine "fehlertolerante Volltextsuche", eine Exportfunktion und die umstrittene Identifikation des Teilnehmers über die Rufnummer.

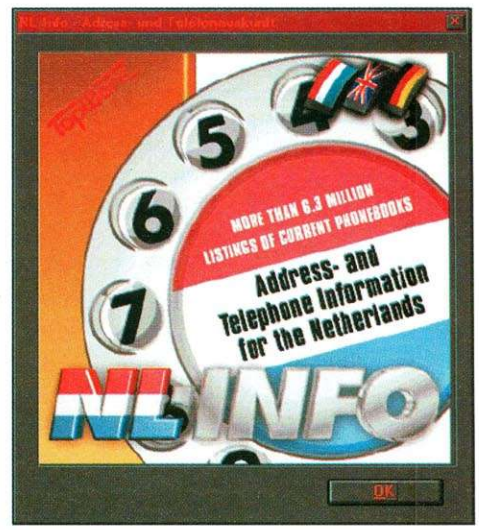
Anm. des Chefholländers: Es war also doch gut, eine andere Privat-Telefonnummer zu beantragen...

Alles in allem: NL-Info ist auch nicht anders als D-Info oder UK-Info und jedem zu empfehlen, der oftmals Telefonauskünfte aus Holland benötigt. Der Inhalt der CD wäre damit getestet. Hier konnte TopWare auch nicht sonderlich viel falsch machen, immerhin hat die Firma bereits genügend Erfahrung in der Anfertigung solcher Software.

Lobenswerterweise hat man die richtige Zielgruppe erkannt und die "Licentiebepalingen" auf Holländisch gedruckt. Mit dem Satz "Bij aanvang van de installatie wordt u gevraagd of u een nieuw lidmaatschap wilt aanvragen." wird der Käufer darauf hingewiesen, daß er vor der Installation darauf achten sollte, neuen Lidschatten aufzutragen. In diesem Sinne: Bis nächsten Monat!







Anm. des Chefdolmetschers: Onzere lidmaatschap-anbieding findt u up paginas 126/127.

Korrektur des Anzeigenleiters: Onze abonneeaanbieding vindt u op de pagina's 126-127.

Anm. des Layouter: Tot de volgende keer in onze cursus Levend Nederlands voor beginners.

Anm. des deutschen Chefredakteurs: Hilfe, ich bin von Käsköppen umgeben!

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
D-Chronik	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
Der Freizeitguide 2.0	boeder	06145/5020	29,95 Mark
Keine Angst vor Aids	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
D-Medien	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
Guten Tag, hier spricht...	CDV Software	0721 / 972230	34,95 Mark
Russian Aircraft Multimedia	NBG	09471/70170	49,95 Mark
WDR Computer Club digital	NBG	09471/70170	19,80 Mark
NL-Info	TopWare	0621/48050	49,95 Mark

D-SAT

Hersteller: TopWare – Preis: 49,95 Mark

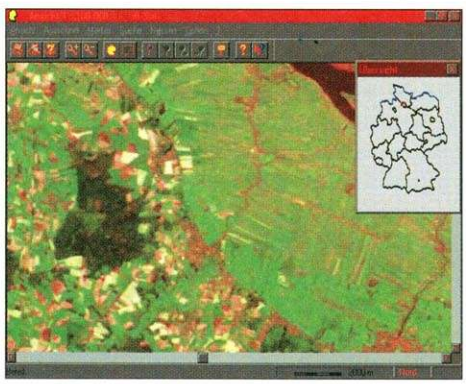
Pressekonferenzen und große Ankündigungen ließen es schon ahnen: TopWare hat wieder einmal etwas bislang Einzigartiges auf CD gepreßt. Marco Gremmel sollte sich davon überzeugen, ob D-SAT den überschwenglichen Vorankündigungen gerecht wird.

Was zuerst wie eine CD mit der Anleitung zur richtigen Installation Ihrer Satellitenantenne anmutet, entpuppt sich schon nach kurzer Zeit als eine fotorealistische Landkarte von Deutschland. Für die Aufnahmen zeichnet sich die russische Satellitenserie COSMOS verantwortlich. Seit mehreren Jahren fliegen Satelliten über Deutschland hinweg und nehmen jeden einzelnen Quadratmeter auf Film auf. Inzwischen sind diese Aufnahmen komplett und wurden in aufwendiger Arbeit aneinandergereiht.

Das Ergebnis paßte dank eines aufwendigen Komprimierungsverfahrens auf zwei CD-ROMs. Und ohne zu übertreiben, muß ich sagen, daß mich diese Bilder begeistert haben. Es ist schon verblüffend, mit welcher Detailgenauigkeit man die Erde aus einer Entfernung von 270 Kilometern aufnehmen kann. Ob Sie sich Deutschland nun aus einer großen Übersicht ansehen oder auf ein Bundesland oder eine Stadt heranzoomen – Sie werden begeistert sein von der Detailfülle.

Einfache Bedienung

Als zusätzliche Option können Sie zur Orientierung Landesgrenzen und Bundesautobahnen einblenden lassen. Denn anfangs ist es zugegebenermaßen ziemlich schwer, auf den Fotos den Überblick zu behalten. Dafür ist die Bedienung um so einfacher. Das Ein- und Auszoomen gestaltet sich denkbar einfach und wird mit der Maus erledigt. Auch das Auffinden einer Stadt ist mittels der integrierten Suchfunktion kein Problem mehr. Sie geben einfach den Namen des gewünschten Ortes ein (200 davon sind verzeichnet), und schon befinden Sie sich da, wo Sie hinwollten.



Suchen Sie den Power-Tower

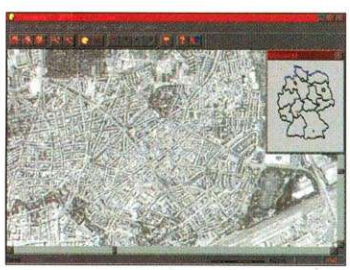
Das einzige, was mich an diesem Programm stört, sind die übermäßig langen Aufbauzeiten der Bilder. Die Daten werden erst in einer schlechten Auflösung dargestellt und dann immer feiner gezeichnet. Dies erinnert an den Aufbau einiger Bilder im Internet. Mit einem schnellen 486-PC können Sie schon eine ganze Weile warten, bis sich endlich das gesamte Bild aufgebaut hat. Und wenn Sie dann auch noch näher zoomen wollen, sind Sie Minuten damit beschäftigt, die gewünschte Karte in der gewünschten Detailstufe vor sich zu sehen. Doch muß man den Machern zugute halten, daß es ihnen gelungen ist, die ursprüngliche Datenmenge von 60 Gigabyte (70 CDs) auf zwei CD-ROMs zu packen. So etwas gelingt eben nur mit einem komplizierten und langsamen Kompressionsverfahren.

Keine Installation nötig

Die technischen Features des Programmes lassen sich ebenfalls sehen. Zuerst einmal ist es nicht einmal nötig, eine Installation durchzuführen – der Start und das Ausführen direkt von der CD erlauben es Ihrer Festplatte, eine Ruhepause einzulegen. Außerdem können Sie einzelne Bildabschnitte mit Markern kennzeichnen, um sie später leicht wiederzufinden. Eine Druckoption der ausgewählten Bildausschnitte ist natürlich Ehrensache.

Ich für meinen Teil hatte trotz der langen Aufbauzeit (das einzige Manko der CD) viel Spaß daran, Deutschland aus der Luft zu betrachten. Falls Sie die hier abgedruckten Bildschirmfotos auch interessant finden, dann führt kein Weg an dieser Scheibe vorbei!

Fazit: Ein Muß für alle, die Deutschland schon immer aus der Vogelperspektive betrachten wollten



Deutschland von oben



Suchen und finden

Vom Satelliten in den PC

Die Satelliten lieferten den Wissenschaftlern analoges Bildmaterial. Das bedeutet, daß eine echte Kamera Negativmaterial auf Filme aufgenommen hat. Denkbar wäre auch gewesen, digital zu arbeiten und die Fotos gleich auf diesem Wege über Einsen und Nullen zur Erde zu senden. Die Arbeit mit Negativfilmen machte das Ganze ein wenig schwerer, da nach einigen Monaten das Filmmaterial ausgetauscht werden mußte.

Doch irgendwie und irgendwann landeten die Aufnahmen auf der guten alten Erde und konnten dort weiterentwickelt werden. Die Negative werden in unterschiedlichen Vergrößerungsstufen entwickelt und anschließend mit einem Scanner in den Computer übertragen. Dann mußten noch alle Daten aneinandergereiht werden. Dies war wohl die zeitaufwendigste Arbeit. Die Satelliten sind im übrigen mit unterschiedlichem Filmmaterial ausgestattet. Sobald es ins Detail gehen sollte, wurden Schwarzweißfilme eingesetzt, die ein besseres räumliches Auflösungsvermögen besitzen. Daher wird es auch ziemlich farblos, sobald man sich genauer umsieht.

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 1 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung

nur 14,80 mark

KOMPLETT DEUTSCH

Vollversion

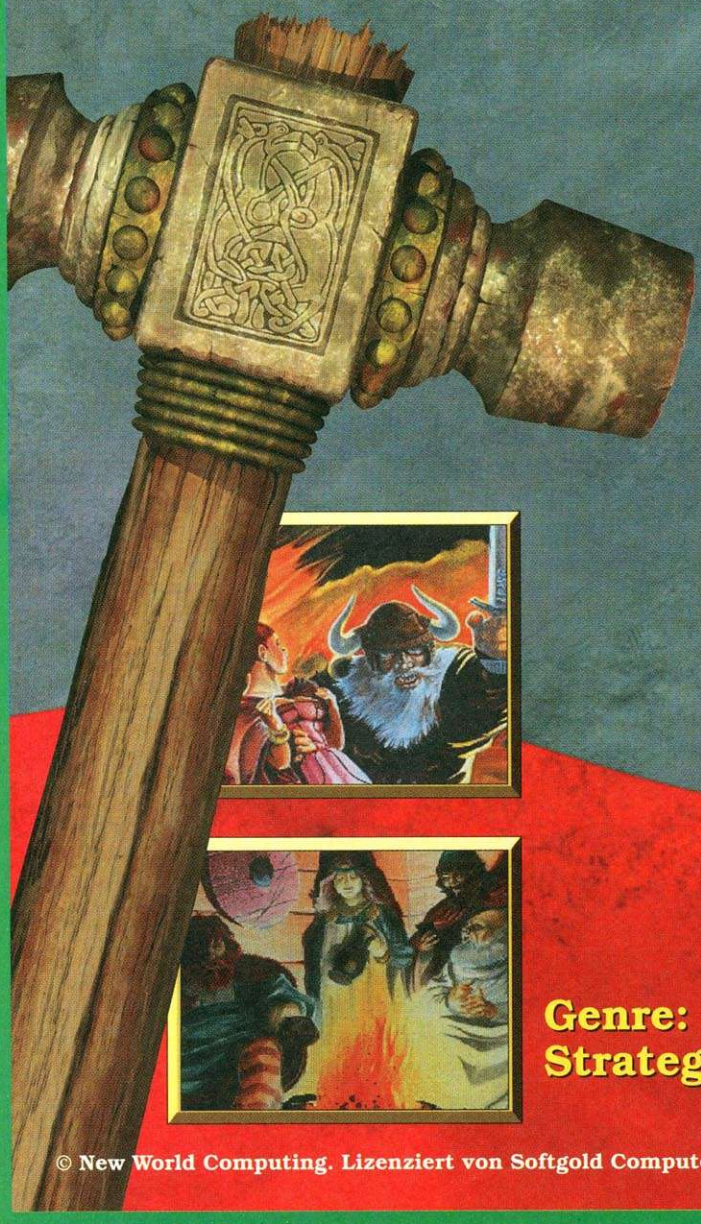
HAMMER OF THE GODS™

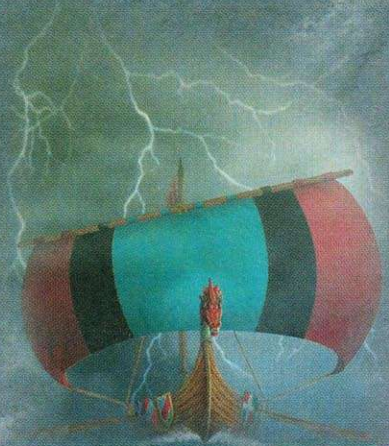
DOS Version

Auf den Spuren der Wikinger

Plündern, rauben, brandschatzen: Hammer of the Gods hält, was andere Spiele nur versprechen

- Über 25 verschiedene Kampfeinheiten
- 1 bis 4 Spieler via Netzwerk, Modem oder E-Mail
- Über 2500 Einzelbilder Rotokop-Animation



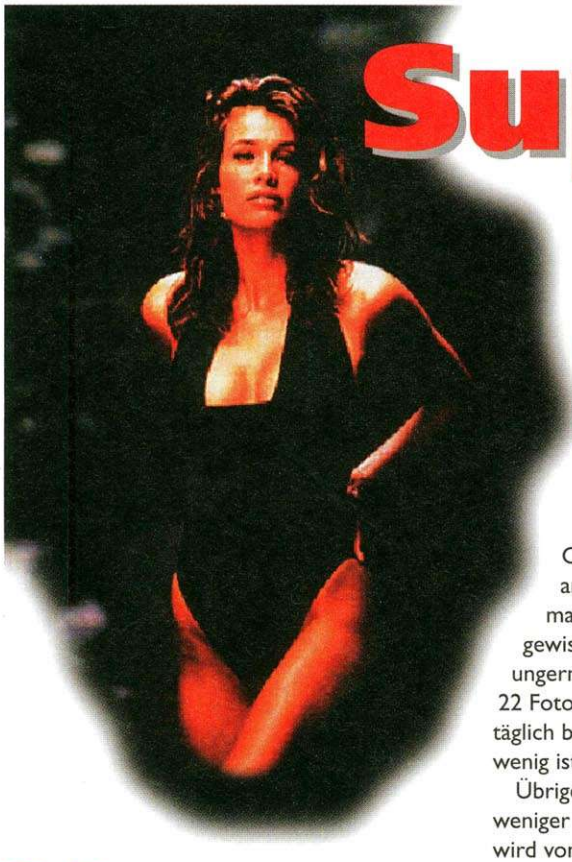


Genre: Strategie

NEW WORLD COMPUTING®

© New World Computing. Lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH. zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins

Jetzt im Handel



Supermodels in the Rainforest

22 Farbfotos von jungen Damen, die wenig anhaben, dafür aber sehr gut aussehen – ein Bildschirmschoner und Kalender mit diesen Motiven wird sicherlich in so manchem Büro Freunde finden, meint England-Korrespondent Jonathan Eves.

Seitdem Reifenhersteller herausgefunden haben, daß sich mit den Bildern halbnackter Frauen diverse Gummiprodukte leichter verkaufen lassen, begegnen uns die Kalender dieser Firmen nicht mehr nur in zweitklassigen KFZ-Werkstätten. Und es war wohl nur eine Frage der Zeit, bis jemand auf die Idee kam, diesen Werbegag auch auf Computer-Bildschirme zu bringen. Mit Supermodels in the Rainforest bekommen sie nun gleich ein halbes Dutzend attraktiver junger Damen, die in jeder längeren Kaffeepause auf Ihrem Monitor herumlümmeln.

Nur ganze 22 Fotos

Zugegeben: Keine der gezeigten Damen ist tatsächlich ein Supermodell. So bekannte Namen wie Naomi Campbell, Claudia Schiffer oder Klaus Trafford werden Sie hier vergeblich suchen.

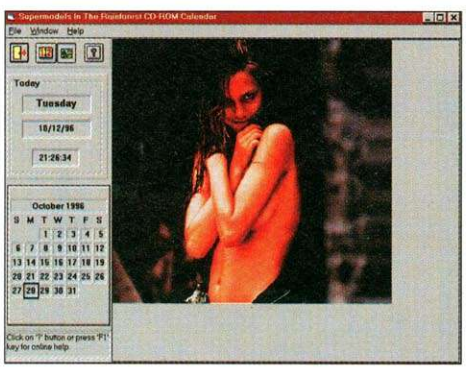
Anm. des Chefmodels: Nun verstehen Sie vielleicht auch, warum sich das Editorial der PC Power ausgerechnet auf Seite 6 befindet...

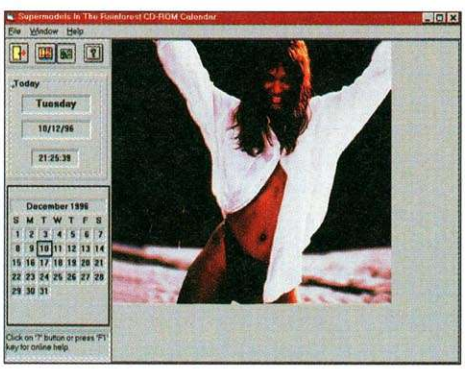
Aber auch unbekannte Schönheiten können durchaus ihre Reize haben. In diesem Fall liegt die Betonung allerdings auf "Können", denn die gezeigten Bilder lassen doch sehr zu wünschen übrig. Sie stammen zwar von hochwertigen Foto-Vorlagen, aber auf dem Weg in den Computer haben sie offensichtlich sehr an Qualität verloren. Deswegen wirken manche der Mädchen so, als litten sie an gewissen Krankheiten, über die man ungerne spricht. Außerdem gibt es nur ganze 22 Fotos, was für ein Programm, welches man täglich benutzt, auf Dauer doch etwas zu wenig ist.

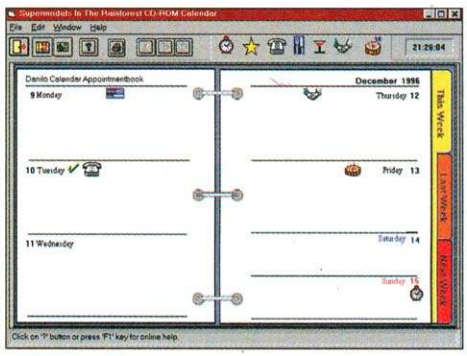
Übrigens: Wer mehr beziehungsweise weniger als halbangezogene Mädchen sucht, wird von diesem Programm ebenfalls enttäuscht sein. (All diesen Lesern empfehlen wir die Homepage unseres Mit-Redakteurs Martin "Persiankitty" Mirbach. Seine Site ist im Internet unter ***http://www.persiankitty.com*** zu finden.)

Brauchbarer Kalender

Einen höheren Nutzwert bietet da schon der integrierte Kalender von Supermodels in the Rainforest. Er ist gut durchdacht und einfach zu bedienen. Auf der Terminkalender-Seite können Sie per Drag-and-Drop verschiedene







Terminarten markieren, zum Beispiel Geburtstage oder Besprechungen. Auf Wunsch weist auch ein eingebauter Alarm auf den gerade verpaßten Hochzeitstag hin. Wie Sie dann allerdings Ihrer Frau klarmachen, daß Sie von einer dunkelhäutigen halbnackten Schönheit an das gemeinsame Datum erinnert wurden, bleibt Ihr Problem.

Zu Recht werden Sie fragen, warum dieses Programm Supermodels in the Rainforest heißt. Die Erklärung ist einfach: Zumindest auf der Verpackung der englischen Version klebt ein Sticker, der darauf hinweist, daß ein Teil vom Erlös zum Schutz des bedrohten Regenwaldes eingesetzt wird. Wieviel allerdings (5 Mark? 10 Mark? Ein Bikinioberteil?) verschweigt der Aufkleber wohlweislich.

Anm. des Chefklebers: Nach diesem Programm zu urteilen, geht es dem Regenwald noch schlechter, als man gemeinhin vermutet.

Aber auch wenn Sie mit dem Kauf des Programmes nur sehr marginal zur Rettung brasilianischer Baumriesen beitragen, können Sie den eingebauten Terminplaner vielleicht durchaus gebrauchen. In Sachen Bildschirmschoner bleibe ich allerdings Bewährtem treu und verwende weiterhin mein Produkt aus dem Hause Disney.

(Anmerkung des Layouters: Nackte Enten?)

Fazit: Weniger empfehlenswert

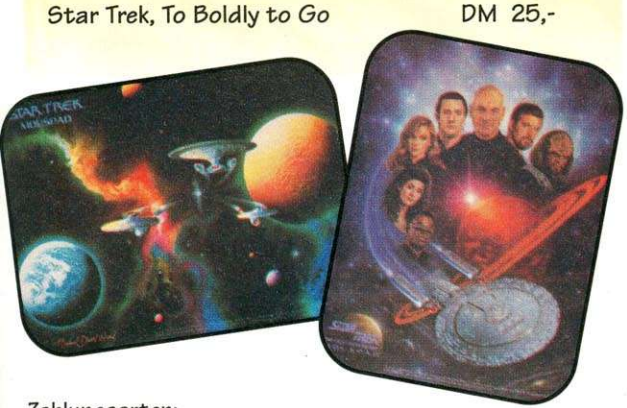
Power SHOP

Budget-Software

Pacific Air War	DM 30,-
Civilization	DM 30,-
F15 Strike Eagle 3	DM 30,-
Grand Prix	DM 30,-
Pirates Gold	DM 30,-
Railroad Tycoon	DM 30,-
Teamchef	DM 30,-
Top Gun	DM 30,-
Track Attack	DM 30,-
Transport Tycoon	DM 30,-

Star Trek-Mausmatten

Star Trek, Second Star Right	DM 30,-
Star Trek, USS Enterprise 1701	DM 25,-
Star Trek, Next Generation Crew	DM 25,-
Star Trek, Wounded Enterprise	DM 25,-
Star Trek, Departure Vulcan	DM 25,-
Star Trek, Trouble with Tri	DM 25,-
Star Trek, Alter Ego	DM 25,-
Star Trek, TNG Movie	DM 25,-
Star Trek, To Boldly to Go	DM 25,-



Zahlungsarten:
Postnachnahme (zzgl. 10,- (Porto/Verpackung und NN)
Vorkasse (zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung) per Euroscheck/bar oder Überweisung auf Konto 138520502 bei Volksbank Gronau, BLZ 40164024

Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck, bar oder Postbaranweisung (zzgl. DM 25,- Porto/Versand). Angebot nur solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen sind vorbehalten. Bitte benutzen Sie den Bestellschein. Unzureichend frankierte Briefe/Postkarten nehmen wir nicht an.



SV 232



SV 725

Lautsprecher

Alle Lautsprecher werden inkl. Netzteil geliefert.

SV 725 Aerospace Beta Stereo-System, 240 Watt	DM 350,-
SV 733 Aerospace Extreme Deluxe, 180 Watt + Surround	DM 200,-
SV 732 Aerospace Extreme, 100 Watt	DM 100,-
SV 740 Aerospace Alpha, 40 Watt	DM 40,-
TechnoPlus Powersound 3, 30 Watt	DM 40,-
TechnoPlus Powersound 4, 40 Watt	DM 60,-
TechnoPlus Powersound 5, 60 Watt	DM 75,-
Yamaha YST M5, 15 Watt	DM 130,-
Yamaha YST M15, 25 Watt	DM 140,-
Yamaha YST M20 DSP, 25 Watt + Surround	DM 165,-
Yamaha YST MSW10, Subwoofer, 25 Watt	DM 210,-

Soundkarten

Assmann 16Bit Plug& Play Soundkarte	DM 100,-
Ensoniq Soundscape, Wavetable	DM 300,-
Ensoniq Soundscape Elite, Wavetable	DM 450,-
Ensoniq Soundscape Daughter Board, Erweiterungskarte	DM 100,-

Joysticks

InterAct, SV 235 3D Program Pad - Joypad	DM 70,-
InterAct, SV 234 PC Powerpad Pro - Joypad	DM 50,-
InterAct, SV 232 PC Propad 6 - Joypad	DM 50,-
InterAct, SV 230 PC Propad - Joypad	DM 20,-
InterAct, SV 205 PC Optix - Joystick	DM 80,-
InterAct, SV 241 PC Flight Force Pro - Joystick	DM 70,-
InterAct, SV 215 PC Flight Pro - Joystick	DM 20,-

Diverses

Yamaha CBX-K1 Midi-Keyboard, 37-Tasten	DM 290,-
E-Tech E 28.8 MX 8, externes Modem 28K8	DM 250,-

Absender: _____
Nachname: _____
Strasse: _____
PLZ: _____
Ort: _____
Tel.: _____

Hiermit bestelle ich:

Stück: Artikel: Preis:

_____
_____
_____
_____

+ Porto:
Gesamtbetrag:

Bestellschein

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.

Command & Conquer Alarmstufe Rot

Eines der besten Strategie-Spiele aller Zeiten wurde nach langem Ersehnen und Erwarten fortgesetzt. Die Rede ist natürlich von Command & Conquer 2, das insbesondere für Netzwerkspiele geeignet ist. Marco Gremmel setzte sich mit einer Horde Netzwerkzocker zusammen und testete die Multiplay-Funktion auf Herz und Nieren.

Eines kann ich Ihnen schon jetzt verraten: Sollten Sie nicht mit absolut identischen Computern arbeiten, die alle die gleiche Ausstattung und das gleiche Windows installiert haben, dann können Sie es gleich vergessen, Red Alert unter Windows 95 in Netz spielen zu wollen. Nach einigen Stunden der mühsamen Umkonfiguration und Fehlersuche schrieben wir Bill Gates den Fehler zu und fanden uns damit ab, nur unter DOS und somit einer viel schlechteren Auflösung spielen zu müssen. So wird es Ihnen sicherlich auch ergehen.

Noch immer benötigt beim Multiplay jeder Spieler eine CD. Das bedeutet, daß Sie bei einem Spiel mit acht menschlichen Teilnehmern vier Vollversionen von Red Alert besitzen müssen. Es ist auch nicht mehr möglich, diese Schutzfunktion mit diversen kleinen Tricks zu umgehen.

Unter DOS kein Problem

Doch haben erst einmal alle eine CD einliegen, den Netzwerktreiber IPX geladen und RA.EXE aufgerufen haben, kann es losgehen. Der Start eines Netzspiels ist immer noch so einfach wie beim ersten Teil. Ein Spieler muß eine neue Runde eröffnen und alle Einstellungen vornehmen. Im Gegensatz Vorgänger gibt es nur eine weitere Option: "Schatten wächst" bewirkt, daß bereits erforschte Stellen langsam wieder aus Ihrer Sicht verschwinden, sollten sich dort keine ihrer Einheiten befinden.

Bevor ein Spieler der Netzwerk-Runde beitritt, muß er eine Farbe wählen und sich entscheiden, ob er Alliierte oder Sowjets spielt. Doch hier gibt es fünf Entscheidungsmöglichkeiten. England besitzt eine bessere Panzerung als die anderen, Deutschland hat höhere Feuerkraft, Frankreich eine schnellere Schußfrequenz, Rußland stellt die Einheiten billiger her und die Ukraine ist in der Lage, schneller zu manövrieren. Sie müssen sich vor dem Beitreten in die Runde entscheiden, welche Fähigkeiten Sie bevorzugen und sich entweder für eine der drei alliierten oder der zwei russischen Länder entscheiden.

Jetzt geht's los!

Doch irgendwann haben Sie alle Einstellungen hinter sich und können mit dem Spiel beginnen. Über Taktiken und Vorgehensweisen bei Command & Conquer habe ich mich schon ausführlich in unserem Netzwerk-Feature ausgelassen, hierzu reicht der Platz an dieser Stelle auch nicht aus. Ich werde im Folgenden nur auf die Änderungen und Neuheiten bei Red Alert eingehen. So ist es beispielsweise jetzt nicht mehr möglich, die Basis durch den Einsatz von Sandsäcken künstlich auszuweiten – Gebäude müssen neben Gebäuden stehen und nicht mehr neben Sandsäcken oder ähnlichen Vorrichtungen.

Folgende Gebäude und Einheiten haben sich im Vergleich zum Vorgänger verändert oder sind neu hinzugekommen:



Gebäude

Erzraffinerie (Alliierte, Sowjets): Dieses Bauwerk entspricht der Tiberiumraffinerie des ersten Teils. Die Entladung der Sammler dauert hier allerdings nicht so lange – daher ist der Bau von vielen Raffinerien zur schnelleren Verarbeitung nicht mehr nötig.

Werft (Alliierte), U-Boot-Werft (Sowjets): Diese Gebäude müssen verständlicherweise an Wasser liegen und dienen dem Bau von Schiffen oder U-Booten. Die Sowjets sind bei Kämpen auf hoher See leicht benachteiligt, da sie ausschließlich schwächere Gefährte produzieren können. Doch dann gilt: Die Masse macht's!

Bunker, Tarnbunker (Alliierte): Diese beiden Verteidigungseinrichtungen sind mit Schnellfeuerkanonen ausgestattet und sind







besonders gegen Infanteristen sehr wirksam. Die Tarnbunker passen sich der Landschaft an und sind auf den ersten Blick nicht auszumachen.

Technologiezentrum (Alliierte, Sowjets): Diese Einrichtung dient zur Erstellung von High Tech-Einheiten und -Gebäuden. Die Alliierten können damit Navigationssatelliten, Schattengeneratoren und Kreuzer erstellen, die Russen Tesla-Spulen und Mammut-Panzer.

Schattengenerator (Alliierte): Dieser nützliche Energieschlucker erzeugt einen Schatten auf dem gegnerischen Radar. Auf diese Weise schützen Sie Ihre Basis vor unliebsamen Blicken.

Chronosphäre (Alliierte): Mit diesem Gebäude ist es möglich, Einheiten von einem Ort zum anderen transportiert werden. Das ist besonders beim Transport von Schiffen in fremde Gewässer interessant. Allerdings kehren die transportierten Einheiten nach einiger Zeit wieder zurück. Abgesehen davon können keine laufenden Roboter transportiert werden.

Hundezwinger (Sowjets): Durch dieses Gebäude, sind Sie in der Lage, Wachhunde zu erstellen.

Flammenwerferturm (Sowjets): Wie die Bunker der Alliierten ebenfalls sehr effizient, besonders gegen Infanteristen. Aber auch andere Einheiten werden gekonnt gegrillt.

Tesla-Spule (Sowjets): Nein, diese Spule hat nichts mit Klebeband zu tun. Tesla-Spulen sind ähnlich der bekannten Obelisken aus dem ersten Teil und "zappen" die Gegner mit gezielten Energiestößen von der Erdoberfläche.

Eiserner Vorhang (Sowjets): Der technische Hintergrund ist eigentlich ziemlich egal. Wichtig ist nur, daß dieses Gebäude Einheiten kurzfristig unverwundbar macht. Und das kann durchaus von Nutzen sein.

Raketensilo (Sowjets): Das Raketensilo dient zum Bau von Atomraketen.

Attrappen (Alliierte, Sowjets): Die billigen Fakes von Gebäuden wie Bauhof oder Waffenfabrik verwirren die Gegner, die solche Gebäude nicht von echten unterscheiden können. Überaus wirksam!

Einheiten:

Mechanobot (Alliierte): Dieser Bot kann beschädigte Cyborgs reparieren, sich aber selbst nicht verteidigen oder reparieren.

Cyborg "Spion JB07" (Alliierte): Der Name dieses Cyborgs kommt mir irgendwie bekannt vor... Er tarnt sich als gegnerische Einheit und dringt in dessen Gebäude ein. Dort versorgt er Sie mit Informationen über den Gegner.

D.I.E.B.-Einheit (Alliierte): Dieser böse Roboter stiehlt die Hälfte aller Erzvorräte in gegnerischen Raffinerien und Silos.

Tanya (Alliierte): Tanya entspricht dem Kommando-Bot aus dem ersten Teil von C&C und ist Scharfschütze und Sprengmeister zugleich.

Wachhund (Sowjets): Wachhunde können als einzige feindliche Spione erkennen und zerfleischen. Auch Invasoren und D.I.E.B.-Einheiten sind ein gefundenes Fressen für die ganz und gar nicht possierlichen Tierchen.

Invasor (Sowjets): Dieser nette Techniker kann feindliche Gebäude einnehmen und blitzschnell zu Ihren Gebäuden machen.

Panzerminenleger (Alliierte), Tretminenleger (Sowjets): Diese Einheiten sind in der Lage, Minen zu verlegen, die der Gegner erst entdeckt, wenn sie unter ihm explodieren.

Erztransporter (Alliierte, Sowjets): Der Sammler von Red Alert ist sehr widerstandsfähig und befördert das gesammelte Erz in die Erzraffinerie.

Mobiler Schattengenerator (Alliierte), Radarstörgerät (Sowjets): Diese Gefährte funktionieren ähnlich der stationären Schattengeneratoren, haben aber eine deutlich geringere Reichweite.

Landungsboot (Alliierte, Sowjets): Dieses Bot ist eine Art BMT für Wasser und kann fünf Landeinheiten transportieren.

Kanonenboot (Alliierte): Nicht sonderlich effektiv, dafür aber schnell kann dieses Boot speziell für die Aufklärung verwendet werden.

Zerstörer (Alliierte): Dieses Gefährt ist schon etwas stärker und kann gegen Einheiten zu Wasser, zu Lande oder in der Luft eingesetzt werden.

Kreuzer (Alliierte): Der Kreuzer hat eine extrem hohe Reichweite und hält eine Menge aus. Mit ihm kann man bequem Landeinheiten oder die gesamte gegnerische Basis ausradieren. Allerdings ist er gegen U-Boote wehrlos.

U-Boot (Sowjets): Unter Wasser sind sie nicht zu entdecken, erst wenn sie feuern, kommen die U-Boote an die Oberfläche. Nützlich in hoher Anzahl gegen feindliche Schiffe.

Yak-Angriffsjäger (Sowjets): Diese Einheit ist vom Gegner zwar leicht zu zerstören, hat aber auch eine Feuerkraft, die besonders Infanteristen schnell den Garaus macht.

Leichter Lufttransporter (Sowjets): Mit diesem Flugzeug sind Sie in der Lage, Fallschirmtruppen und Fallschirmbomben auf den Gegner zu feuern.

Spionageflugzeug (Sowjets): Dieses Flugzeug erforscht unbekanntes Terrain und sorgt für Durchblick auf Ihrem Radar.

MIG (Sowjets): Dieser schnelle Jagdbomber trägt einige Raketen, die feindlichen Einrichtungen nicht sonderlich gut tun.

Navigationssatellit (Alliierte): Dieser Satellit bringt Licht ins Dunkel und sorgt dafür, daß Sie die gesamte Karte sehen.

Sonar (Alliierte): Das Sonar wird verfügbar, wenn einer Ihrer Spione in die feindliche Werft eindringt und sorgt dafür, daß Sie alle U-Boote der Gegner sehen können.







Multimedia-Zubehör

Die Tische in der Testabteilung sind voll. Markus Brodrick zieht Strippen, die Mannschaft flucht.

PC PowerPad Pro

Hersteller: InterAct Multimedia Products

Joypads gibt es wie Sand am Meer. Damit ein Produkt auffällt, muß es entweder besonders gut oder besonders schlecht sein. Ansonsten verliert es sich in der breiten Masse. InterAct präsentiert uns das PowerPad Pro. Dieses Joypad fällt durch sein pfiffiges Design ins Auge. Das Gehäuse sieht aus, als käme es aus der Schmiede Collanis. Es liegt gut in der Hand, die mattierte Oberfläche des Kunststoffes fühlt sich angenehm an und wenn es hart angefaßt wird, knirscht und kracht es nicht.

Anm. des Chefknirschers: Und es schmilzt nicht im Mund!

Auch das Anschlußkabel ist so lang, daß Sie auch während der heißesten Bildschirmschlacht genügend Bewegungsspielraum haben. Das Kabel könnte aber ruhig etwas flexibler sein. Der Anschlußstecker gehört zur besseren Sorte, da gibt's noch Blech, lange, griffige Schrauben und einen anständigen Knickschutz.

So weit, so gut. Nun zu den Bedienungselementen. Dieses Joypad hat mehr Knöpfe und Hebel als eine original-italienische Espressomaschine. Außer dem bei Joypads üblichem, digital arbeitenden Spielkreuz ist noch ein süßer, kleiner Analog-Joystick eingebaut. Damit taugt das PowerPad auch für Flugsimulationen, bei denen das digitale Spielkreuz völlig ungeeignet wäre. Um die Sache rund zu machen, finden sich noch insgesamt neun verschiedene Feuerknöpfe und ein Schubregeler. Damit sollten eigentlich keine Wünsche mehr offenbleiben.

Leider ist bei diesem Instrument eine hervorragende Idee nur ungenügend in die Tat umgesetzt worden. Der Gedanke, alle möglichen Kontrollen in einem handlichen Joypad zu vereinen, ist sehr gut. Da im PowerPad, wie in anderen



Joypads auch, nur ein ganz klein bißchen Billigelektronik steckt, müssen Sie sich entscheiden, ob sie Steuerknüppel oder Spielkreuz, doppelte Feuerknöpfe oder Schubregler benutzen wollen. Damit sind bei fast allen Games die Vorteile der vielen Bedienungselemente wieder zunichte gemacht.

Zu einer wirklich guten Ausstattung gehören passende Treiber. Auch hier hat der Hersteller gespart. Immerhin wird das PowerPad mit einem Treiber für Windows 95 geliefert, der gut funktioniert und sich leicht deinstallieren läßt. Ein deutscher Readme-Text ist auch vorhanden, so daß es bei der Installation keinerlei Probleme gibt. Leider gibt es aber keine Treiber für die vielen, guten Spiele, die in der DOS-Box laufen. Damit reduziert sich der Gebrauchswert dieses ansonsten befriedigend gemachten Joypads noch einmal.

Das PowerPad kann, im Gegensatz zu seinen Artgenossen, einen herkömmlichen Joystick komplett ersetzen. Es ist handlich und mit einiger Übung werden Sie die Kontrollen sehr schnell bedienen können. Die Bedienungselemente entsprechen dem Standard dieser Geräteklasse. Die Feuerknöpfe und das Spielkreuz gehen leicht und haben einen angenehmen Druckpunkt, lediglich der winzige Analog-Joystick könnte eine präzisere Mittellage haben.

Fazit: Mit Einschränkungen empfehlenswert.

PC Sabre

Hersteller: InterAct Multimedia Products

Kommen wir zu den Joysticks. Der PC Sabre hat anscheinend nur drei Vorzüge: Sie bekommen für Ihr Geld ziemlich viel Plastik. Das Anschlußkabel mit dem stabilen Stecker reicht quer durch das Wohnzimmer. Die Saugnäpfe an der Unterseite halten bombenfest. Noch ein bißchen mehr Saugnapf, und Sie können den Tisch daran tragen. Damit hat sich die Liste der Vorteile dieses Eingabegeräts erledigt. Die Liste der Nachteile ist leider etwas länger.

Die Verarbeitung dieses Geräts verträgt das Prädikat "schlabberig". Der Joystick wird nur von gutem Willen in einer eigentlich nicht vorhandenen Mittellage gehalten. Das Spiel der Mechanik um die Mittellage ist sehenswert groß. Mit diesem Gerät ist ein präzises Steuern einfach nicht möglich, da feine Steuerbewegungen entweder im Leerlauf des Sticks untergehen oder durch



die mangelnde Präzision des Apparates vergrößert werden.

Halten wir uns hier nicht länger auf, weiter zu den Feuerknöpfen und Reglern. Alle an diesem Joystick befindlichen Schalter und Regler sind von der billigsten Sorte. Von Mikroschaltern finden Sie hier keine Spur. Im Gegenteil, Sie werden nach dem dritten Betätigen der druckpunktlosen Tasten das Gefühl haben, daß die Knöpfe jedesmal woanders sind und sowieso gleich abfallen werden. Von ähnlicher Qualität sind auch die Trimmregler. Ihre herausragenden Eigenschaften sind Schwergängigkeit und Ungenauigkeit.

Diesem Joystick lagen keine Treiber bei. Da es sich um ein normales 4-Tasten-Gerät handelt, ist das auch nicht nötig. Der PC Sabre könnte gar nicht so billig sein, daß Sie bereit wären, seine Nachteile in Kauf zu nehmen.

Ein letztes noch: Der Beipackzettel warnt Sie davor, das Gerät direktem Sonnenlicht auszusetzen. Es könnte Schaden nehmen. Genau das befürchte ich auch.

Fazit: Finger weg!

Beachten Sie unseren Power SHOP mit Hard- und Software - Angebote auf Seite 121

Magnum 6

Hersteller: InterAct Multimedia Products

Hey, der Wowie-Zowie-Superjoystick, dachte ich, als ich das Ding aus der Packung nahm. So groß wie das Empire State Building, insgesamt zwölf Feuerknöpfe, Schubregler und Coolie-Hat, wunderbares, langes Anschlußkabel mit solidem Stecker. Außerdem sieht das Teil nobel aus. Zweifarbiges, dezent blaues Gehäuse aus mattem Kunststoff, nichts klappert, knackt oder knirscht. Insgesamt wirkt das Ding so, als könne man es ohne Schwierigkeiten einem Airbus implantieren, und die Crew merkt nichts.

Der erste Eindruck ist also sehr gut. Außerdem liegen der Verpackung gleich zwei Treiberdisketten bei. Damit sollte eigentlich alles im Lack sein. Ich hätte mißtrauisch werden sollen, als mir ins Auge fiel, daß der Joystick nur einen Anschlußstecker hat. Wowie-Zowie-Superjoysticks haben nämlich zwei bis drei. Aber trotzdem, Stecker 'rein, rasch den Treiber installiert und Descent hochgefahren. Warum Descent? Descent ist so ziemlich ultimativ, was die Ansprüche an Komfort und Bedienbarkeit eines Joysticks angeht. Sie müssen schnell sein und genau agieren, sonst werden Sie von den Robbies zerrissen.

Ja, und? Na ja, er ist eben der große Bruder der PC Sabres. Er hat gegenüber den preisgünstigeren Produkten ein paar Vorteile, die dann aber schnell durch ein paar Nachteile wieder ausgebügelt werden. Fangen wir mit den Firebuttons an. Die Hauptfeuertasten sind denen seiner kleinen Brüder in allen Testkriterien gleich. In allen. Weiter geht es mit dem Coolie-Hat. Dieser steht dem des PC Sabre Pro in nichts nach. Es bleiben noch der Schubregler, die Sondertasten und die Treiber. Der Schubregler ist ein fizzelig kleiner Schieberegler, der zudem fingernagelmordend schwer geht. Da ist die Lösung am Joypad des gleichen Herstellers doch wesentlich besser.

Vergessen wir also den Schubregler und wenden uns den Sondertasten zu. Wieder allen Erwartens sind sie gut zu erreichen, der Druckpunkt stimmt und sie lösen sauber aus. Das macht Pluspunkte auf dem Konto! Auch der große Knüppel in der Mitte (Sie wissen schon, welchen ich meine!) entspricht nicht ganz den allgemeinen Erwartungen. Im Gegensatz zu den Sabres geht dieser Joystick nämlich ziemlich stramm, und bis auf ein leichtes Schlingern um die Mittellage ist nichts an ihm (dem Knüppel) auszusetzen.

Es gibt aber eine ausgleichende Gerechtigkeit. Dieser Joystick hat nämlich keine, ich wiederhole, keine Saugnäpfe. Er ist auch sonstwie nicht zu befestigen, außer mit Opas Schraubzwinge aus dem Keller vielleicht. Durch die Schwergängigkeit rutscht er im heißen Gefecht munter auf dem Tisch herum. Hält man ihn in der Hand (den Knüppel), ist auch kein genaues Steuern möglich. (Hier ist Platz für die Anmerkung des Chefredakteurs. Ich darf übrigens nicht mehr kursiv schreiben, soll angeblich das Alleinrecht von Klaus, Michel und Lourens sein. Na ja, mir wird schon etwas einfallen.)



Anm. des Chefknüppels: Das Haus vielleicht?

Das bisherige Testergebnis deutet auf einen recht sauber verarbeiteten, aber technisch unzulänglichen Joystick hin. Dann ist da aber noch die kleine, schlaue Taste am Boden des Apparats. Man kann nämlich den Coolie-Hat oder den Schubregler oder die Sondertasten nutzen. Daran ändert auch der tolle Treiber, mit dem der Stick als Mausersatz benutzt werden kann, nichts. Dieser Vorzug bricht dem Ding (Knüppel) endlich das Kreuz. Ach, übrigens, dieses Modell hat es auch nicht so mit dem Sonnenlicht. Also ab in den Schrank damit. (Gibt's eigentlich irgendwo Arial kursiv rückwärts? Bitte bei mir melden!)

Anm. des Cheftypen: Wie wäre es denn mit Wingdings? ...

Fazit: Schönes Vitrinenmodell. Sieht klasse aus.

Das galaktische Spiel & Spaß -

Computer-Logbuch des Captains, Sternzeit 1997: Habe heute auf dem Planeten Erde eine Zeitschrift mit dem Titel PC POWER entdeckt – und darin ein unglaubliches Angebot:

11 Hefte plus CD-ROM mit mindestens einem Computerspiel als Vollversion frei Haus!

Kostenlos dazu:

STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY

von Microprose!!

Ob man uns das Heft wohl auch in unsere Galaxis schickt?



™, ® & © 1996 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures.

Angebot...



PCPower-Abo

Ich wohne zwar nicht im Weltraum, aber ich möchte trotzdem die PC POWER abonnieren.

Hiermit bestelle ich:
Das PC POWER Jahresabonnement.
11 Ausgaben zum Preis von nur DM 120 inkl. des Spiels *Star Trek TNG: A Final Unity*. 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).

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: _____

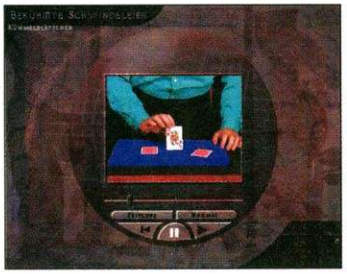
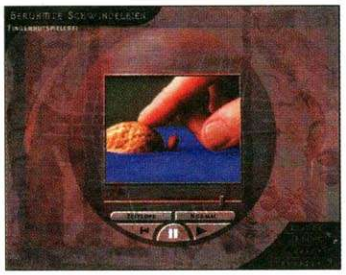
Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

PC POWER Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau


PC Magician

Sie möchten Ihre Chancen bei Claudia Schiffer steigern? Möglicherweise ist der PC Magician von Telstar genau das richtige Programm für Sie. Jonathan Eves blickte tief in den Zauberhut.

Ich war schon immer ein großer Fan von Zaubertricks. Und gerade weil ich meine Freundin noch nie mit einer Kettensäge durchtrennt habe oder durch die Chinesische Mauer gegangen bin, interessiert es mich, was das Geheimnis hinter diesen Trick ist. Zumindest die ganz einfachen Karten- und Münztricks würde ich schon gerne kennenlernen. Sei es nur, damit ich nicht mehr an jeder Straßenecke auf diese Hütchenspieler hereinfalle. PC Magician von Telstar ist hierfür genau richtig. Mehr als 50 einfache Zaubertricks werden vom Programm erklärt, darunter auch die Hütchenspielereien. Wie man dabei schummeln kann, wird hier genau beschrieben.

Im allgemeinen bin ich bei Infotainment-CDs eigentlich immer ein bißchen skeptisch. Meist sind das nur auf Silberscheiben gepreßte Bücher mit langweiliger Aufmachung, die die Möglichkeiten eines Computers kaum ausnutzen. Schön, daß Telstar hier nicht den gleichen Fehler gemacht hat. PC Magician ist gleichermaßen gut gestaltet, interessant und unterhaltsam.

Gut aufgemachtes Infotainment

Einer der interessantesten Aspekte beim Design einer CD-ROM ist das Benutzerinterface: Ist es einfach, von einem Menü zum anderen zu wechseln, und wie gut ist die Grafik? Bei diesem Programm ist beides wirklich gut gelungen. Der Titelscreen zeigt einen Ring aus Icons. Jedes Icon führt zu einer bestimmten Gruppe von Zaubertricks. Für die Kartentricks gibt es beispielsweise einen Stapel Karten. Drei Münzen führen zu den Münzentricks. Ein übersichtlicher Desktop erspart hier langes Herumprobieren und das Austesten geheimnisvoller Icons nach dem Try-and-error-Prinzip.

Alle Menü-Icons sind animiert. Klicken Sie eines an, ertönt ein kurzes Signal und die Objekte kommen in Bewegung. Die Karten beispielsweise mischen sich wie von Zauberhand. Auch der Hintergrund ist hübsch gestaltet und gibt dem Desktop ein nettes Aussehen. Als Begleitmusik gibt es einen langsamen Hip Hop-Track mit Jazz-Touch.

Kommen wir nun zur Hauptsache bei diesem Programm, den eigentlichen Zaubertricks. Ich beginne mit den Kartentricks, einfach weil diese wohl am verbreitetsten sind. 15 verschiedene Kartentricks stellt das Programm vor. Es gibt drei verschiedene Kategorien von "einfach" bis "schwer". Für einige der schwierigeren Tricks müssen Sie sich ein paar einfache Zauberutensilien basteln. Aber die sind schnell hergestellt.

Erklärung in drei Schritten

Der Screen, auf dem die Zaubertricks vorgeführt werden, ist ähnlich aufgemacht wie das Hauptmenü. Im Vordergrund ein Tisch, auf dem die Tricks gezeigt werden. Die Tricks werden auf drei verschiedene Arten vorgeführt. In einem kleinen Video können Sie dem Zauberer aus dem Blickwinkel des Publikums bei seinem Kunststück mehrmals zusehen. Haben Sie seinen Trick dann noch nicht durchschaut, sollten Sie sich das zweite Video ansehen. Es zeigt den gleichen Zauberer, aber diesmal aus wechselnden Perspektiven. Hier können Sie ihm quasi über die Schulter sehen. Im dritten Durchgang schließlich erklärt das Programm die Vorgehensweise Schritt für Schritt. Anschließend sollten Sie den Trick ohne Probleme nachmachen können.

Der PC Magician ist eine prima Idee. Er ist gut durchdacht und schön umgesetzt, gleichermaßen unterhaltend und informativ. Nur eine einzige Sache stört mich bei dem Programm. Und die hätte bei einem so hochwertigen Produkt sicherlich besser gelöst werden können. Telstar bietet hier keine vernünftige Sprachanpassung: Während der Zaubertricks hören Sie die englische Stimme des Zauberers im Hintergrund und darüber die deutschen Erklärungen eines Sprechers aus dem Off. Nach einiger Zeit nervt dieses babylonische Sprachengewirr ganz gewaltig. Hier hätte man sicherlich eine etwas geschicktere Umsetzung erwarten können. Ich denke beim heutigen Stand der Technik hätten es die Telstar-Programmierer durchaus schaffen können, die Originalstimme ganz aus dem Video herauszuschneiden und durch einen Synchron-Sprecher zu ersetzen.

Trotz dieses Problems ist der PC Magician insgesamt aber ein wirklich gelungenes Infotainment-Programm geworden. Und wenn Sie fleißig üben, interessiert sich Claudia Schiffer vielleicht wirklich eines Tages für Sie.

PC MAGICIAN

Hersteller: Telstar
Preis: steht noch nicht fest

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

Pro
Gut durchdacht
Gutes Design
Hochwertige Unterhaltung

Kontra
Sprachengewirr in den Videos

Fazit
Sehr empfehlenswert

Ein Magazin von
Alchemy Publishing Ltd

Sponsoring
SMP Publishing
Michel Kieselstein ("Still married!")
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande

Produktion
POWER-Team
Postfach 3161
48581 Gronau

Regie
Klaus Trafford (" Tsja... ")

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
IPV GmbH
Wendenstrasse 27-29
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

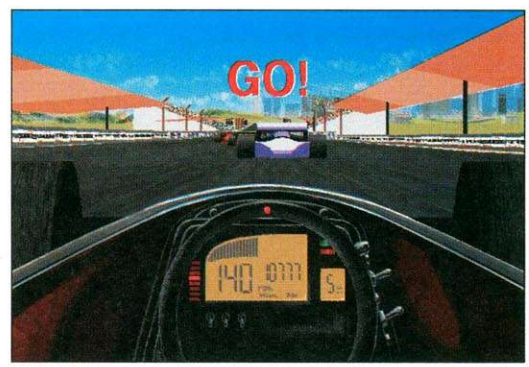
Titelmotiv: © LucasArts

That's all, folks...

Im nächsten Heft

An dieser Stelle finden Sie normalerweise den Werbeblock für die nächste Ausgabe. Nur: Die Vorschau sollte am 18. Dezember geschrieben werden, jedoch hatte sich der zuständige Kollege bereits in den Weihnachtsurlaub abgemeldet. Beim Durchwühlen seines Schreibtisches fanden wir dann aber wenigstens etwas: Ein Hinweis darauf, daß die Vollversion der nächsten Ausgabe ein Rennspiel sein wird, nebst der beiden folgenden Bilder:





Von den neuen, brandheißen Reviews war leider nichts zu erfahren. Aber bald kommt er ja aus dem Urlaub zurück, und dann gibt es Redaktionskeile... Sie werden es erleben – allerspätestens in der:

März-Ausgabe, ab 11. Februar 1997 auch in Ihrer Nähe

Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 3/97.

Mein Name: ----------
Strasse, Nr.: ----------
PLZ, Ort: ----------

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Kleines Lexikon der Computersprache (x)

PASCAL 1. Französischer Mathematiker (Blaise Pascal, 1623-1662), der 1642 die erste mechanische Rechenmaschine gebaut hat. 2. Eine Hochsprache, die Anfang der Siebziger Jahre zu Lehrzwecken entwickelt wurde und heute als universelle Programmiersprache eingesetzt wird.

PASSWORT Eine Reihe von Zeichen, die der Benutzer in korrekter Reihenfolge eintippen muß, bevor er Zugang zum Computer erhält.

PATCH (dt.: Flicken) Eine nachträgliche Veränderung eines Programms, mit der ein kleinerer Fehler behoben werden kann.

PARTITIONIEREN Aufteilen einer Festplatte in vier verschiedene Laufwerke. Obwohl nach wie vor nur eine Festplatte vorhanden ist, "glaubt" der Rechner, er sei mit mehreren (bis zu vier) ausgestattet.

PERIPHERIEGERÄT Jedes Gerät, das mit einem Computer verbunden ist, von ihm kontrolliert wird, aber nicht direkt zur CPU gehört. Bsp.: Drucker, Joysticks, Boxen, Tastatur, etc.

PERSONAL COMPUTER (PC, dt. Heimcomputer) Andere Bezeichnung für Mikrocomputer. Die Abkürzung PC steht für Geräte des Herstellers IBM oder für solche, die hierzu kompatibel sind.

PFAD Der Weg vom Hauptverzeichnis zu einem bestimmten Unterverzeichnis. Sie müssen stets den vollständigen Pfad angeben, um einen DOS-Befehl auf ein bestimmtes Verzeichnis anzuwenden.

PIXEL (dt. Bildpunkt) Kleine Punkte, aus denen sich ein Bild auf einem Computerbildschirm zusammensetzt. Je kleiner die Pixel sind, desto mehr passen auf einen Bildschirm. Damit verbessern sich Auflösung und Detailqualität. Die Auflösung und die Anzahl der Farben hängen jedoch auch mit der Zahl der Bits pro Pixel zusammen.

PLOTTER Ein Gerät, das zum Druck von Grafiken benutzt wird. Im Unterschied zum Drucker werden beim Plotter (zum Teil auch farbige) Stifte über das Papier bewegt. Man unterscheidet zwischen Flachbrettplotter und Walzenplotter.

PLUG & PLAY Automatisches Erkennen und Konfigurieren einer neuinstallierten Hardwarekomponente unter Windows 95.

PORT (dt. Schnittstelle) Der Stecker oder Anschluß in einem Computer, über den Peripheriegeräte mit dem Rechner verbunden werden können.

PORTABILITÄT Die Übertragbarkeit von Software von einem Computersystem auf ein anderes.

PROGRAMM Eine Reihe von Befehlen, die der Computer nacheinander ausführt. Unabhängig von der Programmiersprache werden diese Befehle nacheinander abgearbeitet.

PROGRAMMIERSPRACHE Die Sprache, die es dem Computerbenutzer erlaubt, dem Computer zu sagen, was er tun soll. Zu den Hochsprachen gehören ALGOL, FORTRAN, COBOL, BASIC und PASCAL.

PROMPT (dt. Eingabeaufforderung) Eine Nachricht, die der Computer an den Benutzer schickt. Dabei könnte es sich um ein Symbol handeln (z.B den DOS-Prompt C:\>), aber auch um eine Textzeile oder ein Lämpchen auf der Tastatur.

PROTOKOLL Protokolle legen fest, wie Computer untereinander kommunizieren. Beispiele sind TCP/IP, X-Modem, Y-Modem oder FTP.

PROZESSOR siehe CPU.

PUBLIC DOMAIN-SOFTWARE Kostenlose oder gegen eine kleine Unkostenbeteiligung erhältliche Software.

PUFFER Speicherbereich, in dem Daten vorübergehend abgelegt werden (siehe auch "Buffer").

Q

QUELLDISKETTE Eine Diskette, mit den Befehlen und Daten, die für die Installation eines Programms benötigt werden, also meist die Originaldiskette oder eine Sicherungskopie. Das Laufwerk, das für diese Diskette benötigt wird, nennt man Quellaufwerk.

QUERTZ Anordnung der Tasten auf einer normalen (deutschen) Schreibmaschinentastatur. Der Begriff "Quertz" ist aus den ersten sechs Buchstaben der zweiten Reihe zusammengesetzt.

R

RAM (engl. random access memory, dt. Direktzugriffsspeicher) Direkt ansprechbare Speicherstellen, auch Hauptspeicher genannt, die in der Regel aus Halbleitern bestehen. RAM-Speicher kann gelesen und beschrieben werden, wobei die Zugriffszeit bei allen Speicherstellen gleich bleibt.

RAUBKOPIEN Illegal erstellte Kopien urheberrechtlich geschützter Programme. Produzenten solcher Raubkopien werden auch als Software-Piraten bezeichnet.

REBOOT (dt. Neustart) Gemeint ist der Neustart eines Computers, um ihn in einen definierten Anfangsstatus zurückzuversetzen. Dies ist oft der letzte Ausweg, wenn ein System sich aufgehängt hat. Nicht gespeicherte Daten aktiver Programme werden bei einem Reboot gelöscht.

RECHENZENTRUM Eine Firma, die Rechenzeit an andere Firmen vermietet. Mit fortschreitender Verbreitung des PCs auch in kleineren Betrieben, verschwinden die Rechenzentren allerdings nach und nach von der Landkarte.

RECHTSBÜNDIG **1.)** Die Ausrichtung eines Textes in der Form, daß die rechte Seite gerade abschließt. **2.)** Die Speicherung von Daten in der Form, daß die Zahlen ausgehend von der äußersten rechten Speicherstelle abgelegt und nach links mit Leerstellen aufgefüllt werden.

DM 14,80 Sfr 14,80 öS 118
Ausgabe 1/97

CD Power

präsentiert

Ein Klassiker der Flugsimulation

nur 14,80 mark

Vollversion

Unverbindliche Preisempfehlung

LucasArts™

THEIR FINEST HOUR

THE BATTLE OF BRITAIN™



Fliegen Sie die historische Schlacht um England – auf britischer oder auf deutscher Seite. In einem Qualitätsspiel aus dem Hause LucasArts.

Inklusive deutschem Handbuch auf der CD!

Bonus!!!

Their Finest Missions

Mission-CD mit 23 aktualisierten, brandheißen Missionen ebenfalls enthalten!

Jetzt erhältlich!



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